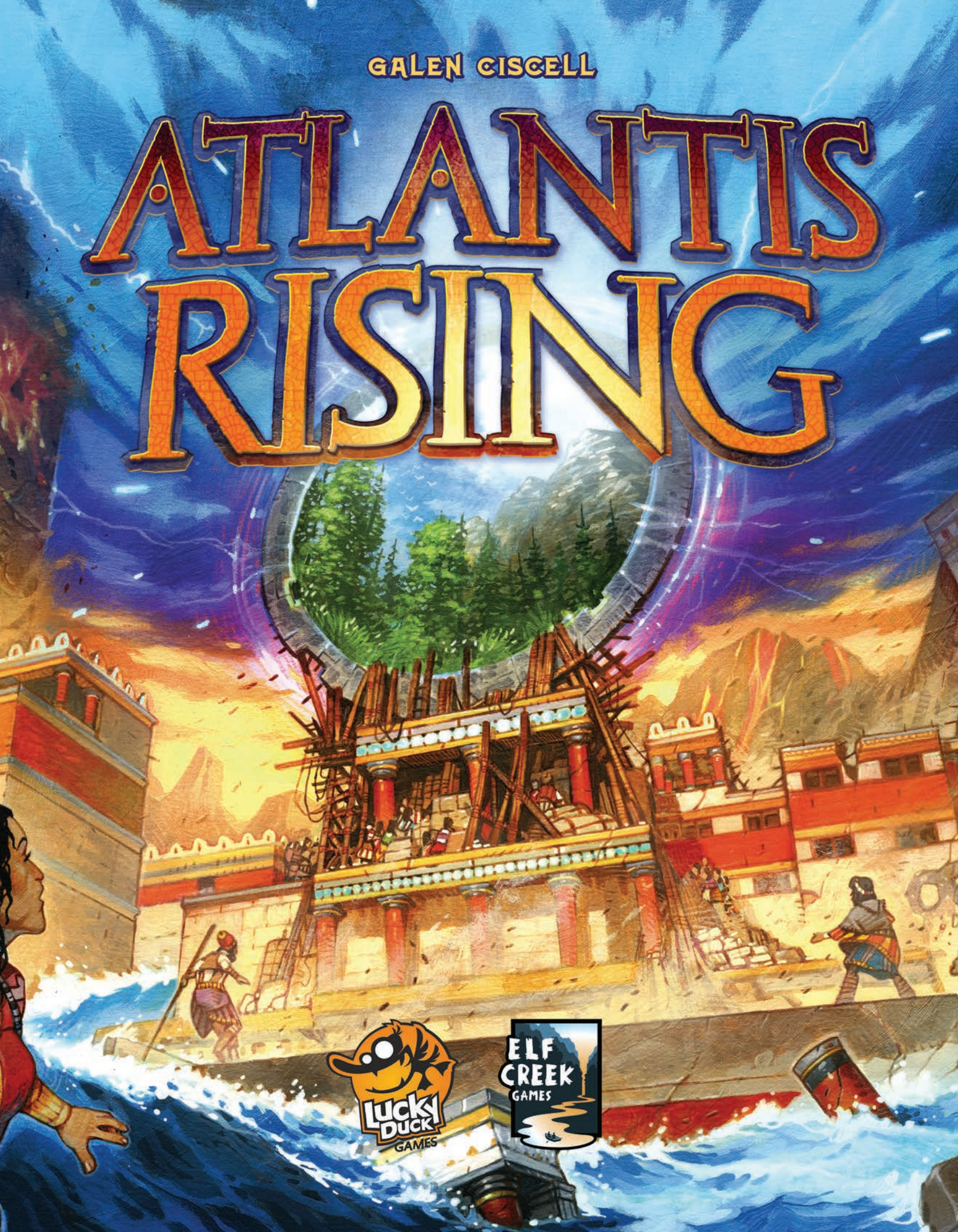


GALEN CISCELL

ATLANTIS RISING





« MAIS SURVINRENT ALORS DE VIOLENTS TREMBLEMENTS DE TERRE ET DE DÉVASTATRICES INONDATIONS. EN UN JOUR ET UNE NUIT DE MALHEUR... L'ÎLE DE L'ATLANTIDE... DISPARUE DANS LES PROFONDEURS DE L'OcéAN. »

PLATON



SAUREZ-VOUS SAUVER L'ÎLE DE L'ATLANTIDE?

ATLANTIS RISING est un jeu coopératif où vos compagnons de jeu et vous incarnez les principaux citoyens de l'Atlantide à la veille de son engloutissement. Diligentez vos fidèles disciples dans divers endroits de l'île afin de recueillir les ressources matérielles et l'énergie mystique nécessaires pour utiliser la très avancée technologie atlante et les mystérieux artefacts antiques.

Si vous parvenez à coopérer efficacement et à utiliser savamment ces ressources, vous parviendrez peut-être à construire ensemble le Portail Cosmique qui transportera le reste de la population de l'île en lieu sûr... avant que votre civilisation ne sombre à jamais dans les abysses.





37 tuiles Île



1 plateau Portail Cosmique



20 tuiles Composant du Portail Cosmique et 1 tuile Cœur Énergétique



10 plateaux Conseiller
Chacun des conseillers de l'Atlantide dispose d'une capacité spéciale unique, expliquée en haut de son plateau.



1 piste Colère des Dieux et un marqueur Colère



6 barrières mystiques et leurs socles



2 dés



67 cartes Calamité



36 Calamités de base



13 Calamités spéciales



9 Mers calmes



9 Inondations contrôlées



33 cartes Bibliothèque



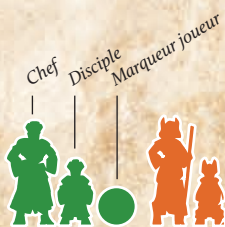
22 cartes Bibliothèque de base



11 Artéfacts



1 marqueur Premier Joueur



1 Chef, 4 disciples, 1 marqueur Joueur (vert, orange, violet et pétrole)



1 Chef, 7 disciples, 1 marqueur Joueur (rouge, bleu et jaune)

Chaque joueur dispose d'un **Chief**, l'incarnation de son conseiller sur le plateau. Chaque Chief est accompagné de ses fidèles **disciples**.



8 volontaires

Les **volontaires** sont de fidèles citoyens atlantes qui viennent en aide aux conseillers jusqu'à la fin de la phase d'actions suivante.



1 Automate



1 Hologramme

Ces Atlantes spéciaux ne servent que dans les parties à 1 ou 2 joueurs (voir p. 14-15).



24 énergies mystiques



12 cristaux, minerais météoritiques de fer et pépites d'or (en acrylique)



16 barres d'atlantium (en résine)

MISE EN PLACE

PARTIE DE DÉCOUVERTE

Cette mise en place s'applique aux parties pour 4 à 7 joueurs.
De 1 à 3 joueurs, appliquez les ajustements décrits aux pages 14 et 15.

- 1 Installez l'île de l'Atlantide en disposant ses tuiles comme illustré ci-contre.
- 2 Insérez les **barrières mystiques** dans leurs socles en plastique et placez-les avec les **ressources** (minerais, atlantium, or et cristaux), l'**énergie mystique** et les **dés** près du plateau de jeu, à portée de tous les joueurs.
- 3 Mélangez les **cartes Artéfact** séparément des autres cartes Bibliothèque, puis sélectionnez au hasard 4 d'entre elles. Les cartes Artéfact restantes sont rangées dans la boîte. Mélangez les 4 cartes Artéfact sélectionnées avec les autres cartes Bibliothèque afin de former la **pioche Bibliothèque**. Placez-la face cachée près de la péninsule des bibliothèques.
- 4 Placez la **piste Colère des Dieux** près de l'île et placez le **marqueur Colère** sur sa case zéro (0).
- 5 Rassemblez un nombre de cartes *Mer calme* et *Inondation contrôlée* correspondant au niveau de difficulté désiré. Pour une première partie, nous vous recommandons 9 cartes *Mer calme* et 3 cartes *Inondation contrôlée*. Mélangez-les dans la **pioche Calamité**, que vous placez ensuite près de la piste Colère des Dieux. Les cartes restantes sont rangées dans la boîte. Consultez la page 15 pour des modes de jeu plus difficiles.
- 6 Prenez les **5 tuiles Composant** marquées de la lettre A, ainsi que le Siphon Mystique (B), le Convertisseur de Matière (B), la Balise Numineuse (C) et le Générateur d'Entropie (C). Disposez ces tuiles et le Cœur Énergétique à proximité du plateau en une rangée appelée **le Plan**. Rangez les tuiles restantes dans la boîte. Consultez la page 15 pour des configurations plus difficiles du Plan de construction du Portail Cosmique.
- 7 Chaque joueur choisit un **plateau Conseiller** (ou en prend un au hasard). Pour vos premières parties, assurez-vous qu'un joueur incarne l'**Artificier**. Chaque joueur choisit ensuite une couleur et prend le **marqueur**, **2 disciples** et le **Chef** de cette couleur. Le marqueur sert à rappeler la couleur de chacun. Chaque joueur reçoit **2 énergies mystiques**.
- 8 Placez **2 disciples** de chaque couleur choisie, ainsi que tous les **volontaires**, dans la réserve située sur la piste Colère des Dieux. Rangez les pions non utilisés dans la boîte.
- 9 Placez le **plateau Portail Cosmique** à proximité de l'île.
- 10 Le dernier joueur à avoir fait de la plongée, ou à s'être baigné dans l'océan atlantique, devient premier joueur et reçoit le marqueur Premier Joueur.

Lorsque tous les joueurs maîtrisent le jeu, vous pouvez augmenter le niveau de difficulté en modifiant la mise en place : vous pouvez ainsi altérer la composition de la pioche Calamité ou changer les composants disponibles dans le Plan.

Consultez la page 15 pour plus de détails.



7



7



7



10





4 Piste Colère des Dieux



5 Pioche Calamité



7



7



3 Pioche Bibliothèque

Plateau Portail Cosmique



BUT DU JEU

Pour l'emporter, vous devez récolter des ressources et construire tous les composants du Portail Cosmique dans le Plan avant que les 37 tuiles Île ne soient englouties.

PHASES DE LA MANCHE

La partie se déroule en plusieurs manches. Chaque manche est divisée en quatre phases :

1. PHASE DE MOBILISATION
2. PHASE DES CALAMITÉS
3. PHASE D'ACTION
4. PHASE DE COLÈRE DES DIEUX

1. PHASE DE MOBILISATION

Alors que son île est menacée par les flots déchaînés, chaque Atlante en faction se précipite vers son conseiller, prêt à tout mettre en œuvre pour sauver sa civilisation.

Lors de cette phase, les joueurs doivent placer tous les Atlantes présents dans la réserve de leur conseiller sur des emplacements Action libres des tuiles Île ou du plateau Portail Cosmique. Il n'y pas d'ordre de tour : les joueurs peuvent placer leurs

Atlantes dans l'ordre de leur choix, l'un après l'autre ou simultanément, et peuvent s'accorder pour libérer un emplacement où ils avaient posé un Atlante pour le laisser à un autre joueur. En cas de litige pour déterminer quel joueur place son Atlante sur un emplacement, la décision revient au premier joueur.

Les tuiles ne peuvent accueillir qu'un nombre limité d'Atlantes, déterminé par leur nombre d'emplacements. Seule la tuile centrale, qui représente la Source d'Énergie Mystique de l'Atlantide, peut accueillir un nombre illimité d'Atlantes. Placer un Atlante sur un emplacement permet d'effectuer l'action de la tuile sur laquelle il se trouve, hormis les Cités (voir p. 9) qui requièrent deux Atlantes sur leurs emplacements doubles.

Le plateau Portail Cosmique dispose d'emplacements spéciaux pouvant chacun accueillir un nombre illimité d'Atlantes pour la construction des composants du Portail (voir p. 11 et 12). Une fois construits, certains composants du Portail Cosmique offrent de nouveaux emplacements Action.

2. PHASE DES CALAMITÉS

Tandis que les conseillers s'efforcent de sauver leur monde, nombre de calamités s'abattent sur l'Atlantide, inondant l'île, poussant la population à la panique et propageant des maladies. Si les vagues fondent sur un lieu auquel des Atlantes avaient été assignés, ils s'enfuiront avant que leur tâche soit accomplie...

Dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, chacun doit piocher et résoudre une carte Calamité. Résolez chaque carte Calamité dans sa totalité avant de piocher la suivante.

Certaines cartes Calamité sont **Spéciales**. Suivez leurs instructions lorsqu'elles sont piochées.

ROUGE ET JAUNE partagent la tuile du haut.

JAUNE effectuera l'action une fois et ROUGE la résoudra deux fois.



ROUGE ET BLEU peuvent partager la tuile suivante, mais il n'y a alors pas de place pour JAUNE, qui espérait pourtant avoir une occasion supplémentaire d'effectuer l'action.

JAUNE n'a donc plus qu'à placer son Atlante sur un autre emplacement libre de cette péninsule, plus risqué.

DE L'EAU JUSQU'AUX GENOUX ?

Le salut de l'Atlantide dépendra de votre capacité à contrôler l'inondation. Vous devrez dépenser avec sagesse l'énergie mystique afin de freiner l'engloutissement de l'île en plaçant des barrières mystiques et en drainant des tuiles inondées. L'utilisation de l'énergie mystique est détaillée p. 11.

Lorsqu'une carte Calamité demande de faire un choix, les joueurs se concertent, mais c'est le joueur qui a pioché la carte qui prend la décision finale. Lorsqu'une carte *Mer calme* est piochée, rien ne se passe.

Inondation

La plupart des cartes Calamité sont des **calamités de base**. Lorsqu'une carte Calamité de base est piochée, le joueur actif doit inonder la prochaine tuile Île de la péninsule indiquée (ex. Forêts).

Lorsqu'une carte Calamité demande à un joueur d'inonder une tuile Île, il doit retourner la tuile non inondée la plus éloignée du centre et appartenant à la péninsule indiquée.

Important : Les Atlantes se trouvant sur une tuile inondée sont replacés dans la réserve de leur propriétaire et n'effectueront pas leurs actions planifiées pour ce tour.

Si toutes les tuiles Île de la péninsule indiquée sont déjà inondées, le joueur actif doit à la place inonder deux autres tuiles Île de son choix, soit sur une même péninsule, soit sur deux péninsules différentes. **Si aucune tuile Île sur aucune péninsule ne peut être inondée lorsqu'un joueur doit inonder une tuile Île, alors ce joueur doit inonder la tuile centrale, et tous les joueurs perdent la partie.**

3. PHASE D' ACTIONS

Ébranlés par les récentes calamités, les Atlantes survivants surmontent leur peur et accomplissent leur devoir avec diligence et efficacité, conscients que la tâche est immense et que le temps leur est compté.

Tous les Atlantes rescapés suite aux calamités effectuent les actions associées à leur emplacement, comme décrit dans les pages suivantes.

Les joueurs décident tous ensemble de l'ordre dans lequel résoudre les actions associées aux Atlantes qu'ils ont placés. En cas de conflit quant à la prochaine action à résoudre, la décision revient au premier joueur.

Chaque joueur dispose d'un Atlante spécial appelé le **Chef** : il représente le conseiller illustré sur leur plateau Conseiller.

Les actions du Chef sont résolues comme celles des disciples, mais le Chef bénéficie également d'une capacité spéciale personnelle qui peut être utilisée pendant cette phase. Ces capacités profitent au Chef, mais aussi aux Atlantes à proximité. Elles sont détaillées sur le plateau Conseiller.

Vous pouvez coucher les Atlantes au fur et à mesure que vous les activez afin de distinguer ce que vous avez déjà fait et ce qu'il reste à faire. Une fois que toutes les actions ont été résolues, les Atlantes en jeu regagnent tous la réserve de leur propriétaire, sur son plateau Conseiller.

4. PHASE DE COLÈRE DES DIEUX

Les dieux sont furieux contre le peuple de l'Atlantide qui a délaissé leur culte au profit de la technologie et du mysticisme. Mais assister à la résistance futile de ces mortels, les voir s'efforcer de survivre alors même que leurs maisons sont englouties par les flots, ne fait qu'attiser leur colère...

Lors de la phase Colère des Dieux, les joueurs **inondent** autant de tuiles que le niveau actuel indiqué par le marqueur Colère sur la piste Colère des Dieux. Au contraire de la phase des Calamités, ils choisissent librement les tuiles à inonder.

Si les joueurs ne sont pas d'accord sur les tuiles à inonder, la décision revient au premier joueur. Celui-ci fait ensuite progresser le marqueur Colère d'une case. Ne déplacez pas le marqueur s'il se trouve déjà sur le niveau le plus élevé.



LE MARQUEUR COLÈRE sur la piste Colère des Dieux indique le nombre de tuiles à inonder.

À l'issue de cette phase, la manche s'achève. Le marqueur Premier Joueur est transmis au joueur suivant dans le sens horaire.

FIN DE PARTIE

Si toutes les tuiles Île, y compris la Source d'Énergie Mystique (la tuile centrale), sont inondées avant que l'ensemble des 10 composants du Portail Cosmique soient construits, vous perdez immédiatement : vos efforts ont été vains et l'Atlantide est engloutie à jamais par les flots, n'existant plus que dans les mythes et légendes.

Lorsque vous construisez le dixième et dernier composant, le Cœur Énergétique, vous gagnez immédiatement. Désormais totalement opérationnel, le Portail Cosmique transporte votre peuple en sécurité, là où il pourra s'épanouir loin du regard jaloux des dieux !

LES ACTIONS

LES PÉNINSULES SAUVAGES

Montagnes, Collines et Forêts

L'Atlantide regorge de ressources : de l'or dans les rivières serpentant dans les collines, des cristaux cachés au cœur des forêts et un étrange minéral dans les cratères des montagnes.

Même si de grandes quantités de ces ressources ont déjà été extraites au centre de l'île, elles sont encore intactes et abondantes près des côtes.

Lancez 1 dé pour chacun de vos Atlantes placés dans ces trois péninsules : pour chaque succès, prenez 1 ressource correspondant à l'emplacement de votre Atlante : Collines - or ; Forêts - cristal ; Montagnes - minéral.

Un succès correspond à un résultat supérieur ou égal au nombre indiqué en dessous de l'emplacement Action.

Important : Quel que soit le résultat du dé, vous ne collectez qu'une seule ressource à la fois du type indiqué.

L'énergie mystique guide les disciples atlantes en leur permettant de trouver des ressources qu'ils auraient pu manquer autrement.

Après avoir lancé le dé pour une action effectuée dans les Forêts, les Collines ou les Montagnes, **vous pouvez dépenser de l'énergie mystique pour augmenter le résultat obtenu.** Un joueur peut dépenser de cette manière autant d'énergie mystique que souhaité et augmenter le résultat de 1 pour chaque énergie mystique ainsi dépensée.

Seul le joueur qui a lancé le dé peut dépenser de l'énergie mystique de cette manière.



BLEU EFFECTUE SON ACTION : il lance un dé en espérant découvrir un cristal dans les Forêts. Il obtient un 6 et prend donc 1 cristal de la réserve générale qu'il ajoute à sa propre réserve sur son plateau individuel.

ROUGE EFFECTUE SON ACTION. Il obtient un 3 : c'est un échec. Il lui aurait fallu au moins un 6 pour trouver un cristal. S'il le souhaite, il peut dépenser 3 énergies mystiques pour ajouter 3 au résultat de son lancer, transformer son échec en succès, et ainsi recevoir tout de même 1 cristal de la réserve générale.

LES PÉNINSULES CIVILISÉES

Cités, Bibliothèques, et Forges

Cités

Les citoyens de l'Atlantide sont fiers et pragmatiques. Vous aurez peine à les convaincre que les dieux vont réellement détruire leur île. Il faudra l'insistance de plusieurs disciples pour parvenir à les rallier à votre cause. Cependant, ceux qui habitent près de la mer peuvent voir plus clairement les vagues qui déferlent et se laisser plus facilement convaincre de se joindre à vous pour sauver leur civilisation.

Plus la destruction sera imminente et plus la colère des dieux contre l'Atlantide sera évidente, plus les Atlantes seront susceptibles de rejoindre la lutte.

♦♦♦

Les joueurs utilisant les emplacements Action des Cités ont l'opportunité de recruter des Atlantes supplémentaires qui seront utilisés lors des manches ultérieures. Les tuiles Île des Cités atlantes sont marquées par un emplacement double Action nécessitant deux Atlantes pour être activées :



Ces Atlantes peuvent appartenir au même joueur ou à des joueurs différents. Lancez 1 dé pour chaque Atlante présent. Si plusieurs joueurs partagent un même emplacement Action, ils lancent chacun 1 dé. Puis, les joueurs ajoutent la valeur actuelle de la piste Colère des Dieux à la somme de leurs lancers. Comme avec les péninsules sauvages, chacun peut dépenser de l'énergie mystique pour augmenter le résultat de son dé.

Si le résultat est supérieur ou égal au nombre indiqué en dessous de l'emplacement Action, ils réussissent à recruter 1 nouveau disciple.

Le nouveau disciple doit être de la même couleur que l'un des Atlantes utilisés pour activer l'emplacement.

Si deux joueurs partagent la même tuile, ils doivent décider lequel d'entre eux reçoit le nouveau disciple. Ce joueur prend un Atlante de sa couleur dans la réserve près de la piste Colère des Dieux. Si tous ses Atlantes ont déjà été recrutés, il ne peut pas en recruter davantage.

ROUGE ET BLEU lancent chacun un dé pour leur Atlante. Chacun obtient un 3, pour un total de 6. Ils ont besoin d'obtenir au moins un 8 pour obtenir un succès sur cette tuile Cités.



Le marqueur Colère de LA PISTE COLÈRE DES DIEUX est actuellement sur 1. Ce nombre est ajouté au résultat des dés, pour un total de 7.



BLEU POSSÈDE DE L'ÉNERGIE MYSTIQUE en réserve et décide d'en dépenser une pour atteindre la valeur minimale requise de 8.


Les joueurs décident que BLEU recevra le nouvel Atlante de la réserve générale. BLEU le place donc dans sa réserve personnelle.



Bibliothèques

Les bibliothèques de l'Atlantide sont les plus riches du monde, abritant les connaissances d'une civilisation très avancée, ainsi que certains de ses artefacts les plus puissants !

Bien que certains puissent juger insensé de se retirer derrière ces rayonnages de livres et de parchemins alors que l'île est en passe d'être engloutie, les conseillers avisés reconnaissent la véritable valeur de la connaissance.

Pour chaque Atlante placé ici, piochez 2 () cartes Bibliothèque, puis conservez les cartes correspondant aux symboles sur la tuile Île :



Conservez les deux cartes



Conservez 1 carte et :



défaussez l'autre



placez l'autre carte en dessous de sa pioche



Important : Vous pouvez dépenser 1 énergie mystique pour conserver la seconde carte au lieu de la placer dans la défausse ou en dessous de sa pioche.

Si la pioche Bibliothèque est épuisée alors que vous devez y piocher une carte, l'effet est perdu. Ne remélangez pas les cartes Bibliothèque défaussées pour former une nouvelle pioche. Seuls certains effets permettront de reconstituer la pioche Bibliothèque.

La main d'un joueur est limitée à quatre cartes Bibliothèque. À tout moment, s'il en a plus de quatre en main, il doit immédiatement jouer ou défausser des cartes Bibliothèque jusqu'à revenir à une main de quatre cartes maximum.

Vous pouvez jouer des cartes Bibliothèque à tout moment, sauf si cela interrompt un effet ou une action.

Artéfacts

Après avoir pioché des cartes Bibliothèque, si vous conservez un Artéfact, placez-le face visible devant vous au lieu de l'ajouter à votre main. Chaque Artéfact dispose d'un effet permanent qui perdure tant que vous le contrôlez. Cependant, les Artéfacts sont toujours considérés comme des cartes Bibliothèque. Ainsi, même placés devant vous, ils comptent dans votre limite de cartes Bibliothèque en main.

Forges

Les forges de l'Atlantide sont légendaires. Leurs brasiers sont les seuls à même de transformer le minerai issu des montagnes en un alliage unique, l'atlantium. Le simple minerai est inutile pour construire les composants du Portail Cosmique, mais l'atlantium est quant à lui essentiel à la technologie avancée de l'Atlantide. Les forgerons du centre de l'île croulent déjà sous le travail, mais en bravant les vagues, vous pourrez requérir l'aide de ceux qui demeurent aux extrémités de l'île.

Pour chaque Atlante placé ici, convertissez un minerai en une ou plusieurs barres d'atlantium, selon le taux indiqué sur la tuile. Un seul Atlante assigné aux Forges ne peut convertir qu'un seul minerai en atlantium, mais un joueur ayant plusieurs Atlantes sur une tuile Forges peut convertir en atlantium autant de minerais que d'Atlantes présents.

Cette tuile permet à ROUGE DE CONVERTIR 1 MINERAI en 2 barres d'atlantium. Avec deux Atlantes présents, il peut donc convertir 2 minerais afin de gagner 4 barres d'atlantium.



CETTE TUILE PERMET de convertir 1 minerai en 3 barre d'atlantium. JAUNE y a placé 1 Atlante et convertit donc 1 minerai en 3 barres d'atlantium.

N'oubliez pas, les emplacements Action sont résolus dans l'ordre de votre choix. Assurez-vous donc de collecter toutes les ressources dont vous avez besoin avant de construire un composant !

SOURCE D'ÉNERGIE MYSTIQUE

Tuile Centrale





La source d'énergie mystique est la clef de la technologie avancée des Atlantes. Contrairement à d'autres cultures qui se disputeraient le droit de contrôler une force aussi puissante, les Atlantes en ont toujours accordé le libre accès à tous leurs citoyens.

Pour chaque Atlante placé ici, gagnez 1 énergie mystique.

Énergie Mystique

La puissance de l'énergie mystique guide les disciples vers les ressources qu'ils convoient, repousse les vagues en approche et peut même faire s'élever les fonds marins !

L'énergie mystique peut être utilisée pour :

-  Ajouter 1 au dé que vous venez de lancer (1/énergie)
-  Conserver une carte Bibliothèque supplémentaire après en avoir pioché, lorsque vous devriez en défausser une ou la replacer sous la pioche, comme indiqué p. 10 (1/énergie)
-  Placer une Barrière Mystique durant les phases de Mobilisation et d'Actions (4 énergies)
-  Drainer une tuile Île inondée (5 énergies)

Les joueurs peuvent mettre leur énergie mystique en commun pour placer une barrière mystique ou drainer une tuile inondée. Ils ne peuvent cependant pas le faire pour augmenter la valeur du dé d'un autre joueur ou l'aider à conserver des cartes Bibliothèque.

À moins qu'une capacité ou un effet ne stipule le contraire, la résolution d'un effet ne peut jamais être interrompue. Par exemple, l'énergie mystique ne peut pas être dépensée pour drainer une tuile pendant la résolution d'une carte Calamité.

Barrières Mystiques

Les barrières mystiques sont la manifestation tangible de la puissance de l'énergie mystique, et sont ainsi capables de protéger des zones de l'île de la destruction.

Les jetons Barrière mystique sont généralement acquis en dépensant collectivement 4 énergies mystiques pendant la phase de Mobilisation ou d'Actions, mais certaines cartes et effets y donnent également accès.

Une fois acquise, une barrière mystique doit être placée près d'une péninsule. **Chaque péninsule ne peut accueillir qu'une seule barrière mystique à la fois, et uniquement si cette péninsule est encore constituée d'au moins une tuile Île.**

Si une tuile d'une péninsule ainsi protégée doit être inondée, défaussez le jeton Barrière Mystique de cette péninsule à la place. Vous devez utiliser une barrière mystique, et ne pouvez pas choisir d'inonder une tuile pour la conserver.

N'oubliez pas que les cartes Calamité *Inondation* contrôlée neutralisent les barrières mystiques. Lorsque l'une d'elles est piochée, défaussez la barrière supposée protéger la tuile choisie, puis inondez-la.

Drainer une tuile

Pour drainer une tuile, dépensez collectivement 5 énergies mystiques, choisissez une péninsule, puis retournez la tuile inondée la plus proche du centre de l'île sur sa face non inondée.

PLATEAU PORTAIL COSMIQUE

Composants

Pour fabriquer un composant du Portail, les joueurs doivent placer un ou plusieurs Atlantes sur un même emplacement au centre du **plateau Portail Cosmique**. Les emplacements marqués « 5+ » sont uniquement disponibles lors d'une partie à 5 joueurs ou plus.

Pour résoudre l'action d'un emplacement du plateau Portail Cosmique, chaque joueur ayant un Atlante présent sur cet emplacement peut dépenser une ou plusieurs des ressources indiquées sur une unique tuile Composant. Chacun remet ensuite ses Atlantes dans sa réserve.

EXEMPLE

1 DANS CETTE PARTIE À 4 JOUEURS, ROUGE, BLEU ET JAUNE construisent ensemble 1 des 2 composants possibles. Le 4e joueur, VERT, ne participe pas et le 3e emplacement n'est pas disponible.

Lors de la phase d'Actions, BLEU fournit 2 ors, ROUGE 1 or et JAUNE 1 cristal et 2 barres d'atlantium afin de construire le Sceau Spirituel. Les joueurs placent alors le Sceau Spirituel sur le plateau Portail Cosmique et le retournent sur sa face construite. Dès la manche suivante, ses emplacements Action seront accessibles.

2 ROUGE N'A PLUS QU'1 CRISTAL parmi ses ressources. Il espérait en réunir davantage durant la manche, mais n'y est pas parvenu. Il aurait presque pu construire la Matrice Solaire, mais il lui manque 1 cristal.

Comme aucun autre joueur n'a d'Atlante présent sur cet emplacement, personne ne peut l'aider pour cette construction. Rouge n'a pas assez de ressources et doit donc récupérer son Atlante : il le place dans sa réserve de disciples sans avoir pu construire le composant.

Si les joueurs contribuant à la construction avec leurs Atlantes n'ont pas assez de ressources pour bâtir l'un des composants, ils ne dépensent aucune ressource et doivent remettre leurs Atlantes dans leur réserve : leur action est perdue.

Une fois qu'un composant est construit, prenez sa tuile dans la rangée de Plans et placez-la sur le **plateau Portail Cosmique** en la retournant de sa face non construite (parchemin) vers sa face construite (bleue). Certains composants offrent un avantage à usage unique une fois construits. D'autres fournissent de nouveaux emplacements Action où des Atlantes pourront être placés lors des manches ultérieures.

Les composants D disposent d'emplacements doubles Action nécessitant deux Atlantes pour être activés.

Le Cœur Énergétique

L'île n'en a plus pour longtemps désormais. Afin de sauver votre peuple d'une Atlantide condamnée, vous devez fournir de l'énergie au Portail Cosmique et le franchir.

Le Cœur Énergétique est l'élément le plus essentiel à votre fuite. Des règles dédiées s'appliquent à sa construction, définissant notamment qui peut y contribuer, quand elle a lieu et quels Atlantes doivent y participer.

Vous ne pouvez pas construire le Cœur Énergétique tant que vous n'avez pas construit tous les autres composants de la rangée des Plans. Lorsque c'est fait, l'ensemble forme un cercle sur le plateau Portail Cosmique, à l'intérieur duquel peut être inséré le Cœur Énergétique.

Le Chef de chaque joueur doit être placé sur un même emplacement Construction au centre du Portail Cosmique, et chaque joueur doit contribuer au coût de construction du Cœur Énergétique d'au moins une ressource ou énergie mystique. Si un joueur n'est pas en mesure de le faire, le Cœur Énergétique ne peut pas être construit lors de cette manche.



VOLONTAIRES ATLANTES



Au cours de la partie, des capacités, des cartes et des composants peuvent procurer des volontaires. Les volontaires sont des Atlantes particuliers qui ne sont utilisables que pendant une seule manche, avant d'être remis dans la réserve générale d'Atlantes. Pendant cette manche, ils appartiennent au joueur qui les a recrutés. Ils effectuent des actions comme tout autre Atlante, mais ne sont ni des Chefs ni des disciples et ne peuvent donc pas bénéficier des effets destinés à ces types d'Atlantes.



RESSOURCES

Si un effet fait référence aux ressources, il affecte uniquement l'atlantium, le cristal, l'or et le minéral. L'énergie mystique n'est pas une ressource, bien qu'elle soit nécessaire à la construction du Portail Cosmique. Les ressources et l'énergie mystique ne sont pas limitées par le matériel de jeu. En cas d'épuisement, utilisez le substitut de votre choix.



CONFIGURATIONS ET DIFFICULTÉ

14

AJUSTEMENTS SELON LE NOMBRE DE JOUEURS

4-7 joueurs

Aucun changement de mise en place ou dans le déroulement de la partie.

3 joueurs

Pour une partie à trois joueurs, appliquez les modifications suivantes : lors de la mise en place, chaque joueur reçoit quatre Atlantes de sa couleur (3 disciples et 1 Chef) et en place trois autres dans la réserve générale. Chaque joueur peut donc contrôler jusqu'à six disciples au total.

Lors de la phase des Calamités, après que chaque joueur a pioché et résolu une calamité, le premier joueur pioche et résout une calamité supplémentaire.

2 joueurs

Pour une partie à deux joueurs, appliquez les modifications suivantes : lors de la mise en place, chaque joueur reçoit cinq Atlantes de sa couleur (4 disciples et 1 Chef) et en place trois autres dans la réserve générale. Les joueurs peuvent donc contrôler jusqu'à sept disciples au total.

Lors de la mise en place, le premier joueur prend le pion **Hologramme** en plus de ses disciples de départ. Voir ci-contre pour les règles de l'Hologramme.

Lors de la phase des Calamités, le premier joueur pioche et résout deux calamités, l'une après l'autre, puis le second joueur fait de même, au lieu de ne résoudre qu'une calamité chacun.

Selon le nombre de joueurs, certaines couleurs de jetons ne peuvent pas être choisies. Ainsi, dans une partie de 1 à 3 joueurs, seuls les jetons de couleurs ROUGE, BLEU et JAUNE sont disponibles.

L'HOLOGRAMME



Lors de la mise en place d'une partie solo ou à deux joueurs, mélangez et créez une pile avec les plateaux Conseiller inutilisés, appelée pile des conseillers. À chaque manche, le premier joueur reçoit l'Hologramme.

L'Hologramme est un Chef spécial qui est également considéré comme un de vos Atlantes pour la manche. Pour déterminer la capacité spéciale de l'Hologramme pour la manche, le premier joueur révèle les deux premiers plateaux de la pile des conseillers. Il choisit l'une d'elles, et place l'autre dans une pile de défausse des conseillers. À la fin de la manche, placez le plateau du conseiller choisi dans la défausse des conseillers. Si la pile des conseillers est épuisée, mélangez la défausse des conseillers pour en former une nouvelle.

L'Hologramme effectue des actions normalement et possède la capacité spéciale du conseiller choisi (mais pas celle de votre propre conseiller).

Si l'Hologramme collecte des ressources, de l'énergie mystique ou des cartes Bibliothèque, elles sont récupérées par le joueur qui contrôle l'Hologramme et placées dans sa réserve personnelle.

VARIANTE SOLO

Pour une partie solo, appliquez les modifications suivantes : lors de la mise en place, prenez cinq Atlantes d'une même couleur (4 disciples et 1 Chef) et placez-en trois autres dans la réserve. Vous pouvez donc contrôler jusqu'à sept disciples au total.

Prenez les pions **Hologramme** et **Automate** et placez-les avec le reste de vos Atlantes de départ. Utilisez les règles ci-dessus pour l'Hologramme. Voir page suivante pour les règles de l'Automate.

Placez 1 énergie mystique sur chaque case manche de la piste Colère des Dieux : au début de chaque manche (y compris la première), prenez l'énergie mystique de cette manche.

Pendant la phase des Calamités, piochez et résolvez quatre calamités, l'une après l'autre.

L' AUTOMATE



L'Automate est un Atlante spécial qui est considéré comme l'un de vos Atlantes, mais pas comme un disciple. Contrairement aux autres Atlantes, il n'effectue pas d'actions, et ne récupère donc jamais ni ressources, ni énergie mystique, ni cartes Bibliothèque. À la place, il possède la capacité spéciale d'accorder un +2 aux lancers de dé des autres Atlantes placés sur la même tuile que lui.

L'Automate ne peut donc jamais être placé seul sur une tuile et doit toujours être accompagné d'au moins un autre Atlante. Il peut être utilisé pour activer un emplacement double Action, aidant ainsi l'autre Atlante à effectuer l'action (toujours en lançant deux dés dans les Cités).



AJUSTEMENT DE LA DIFFICULTÉ

Pour ajuster la difficulté du jeu, les joueurs peuvent modifier la mise en place comme indiqué ci-dessous.

Sélectionnez ou choisissez aléatoirement des composants de chacun des types indiqués, en plus du Cœur Énergétique. Pour votre première partie, consultez l'étape 6 de la mise en place à la page 4. Les joueurs plus expérimentés peuvent commencer à un niveau de difficulté plus élevé.

	Niveau 1				Niveau 2				Niveau 3				Niveau 4				Niveau 5			
Types de Composants	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
Nombre de Composants	5	2	2	0	3	3	3	0	3	3	0	3	3	0	3	3	0	3	3	3
Mer calme	9				9				6				3				0			
Inondation contrôlée	3				6				6				9				9			
Énergie mystique de départ	2 par joueur				1 par joueur				1 par joueur				1 par joueur				Aucune			

CRÉDITS

Auteur original :

Galen Ciscell

Conception de l'édition révisée :

Galen Ciscell et Brent Dickman

Développement et production :

Brent Dickman

Illustrations :

Vincent Dutrait

Graphisme :

Peter Gifford (Universal Head)

Relecture :

Donny Behne, Travis D. Hill et Sam Hillier

Version française :

MeepleRules.fr (traduction et PAO)

Siegfried Würtz (responsabilité éditoriale)

Elf Creek tient à remercier les familles de tous ceux qui ont participé au développement du jeu, ainsi que les principaux testeurs et bénévoles :

Tom Ackerman, Miles Bensky, Kaity Bequette, Nathan Bogue, David Bostwick, Chelsie Taresh Ciscell, Molly Cooper, Amber Dickman, Andrew Dudich, Joel Fletcher, Cody Fueyo, BJ Gailey, Steven Hand, Bobbi Hardy, Mark Hardy, Mark Hewitt, Max Isenholt, Zack Kiedysz, Jason Kingsley, Michelle Kohler, Kyle McKay, Alexander Moore, David Michael Moore, Amanda Morgan, James Munger, Ben Moy, Christopher Needham, Kate Norcross, AJ Nowaczyk, John Reside, David Sanders, Andrew Stengele, Brian Suhre, Caleb Wilson, Lisa Wilson et tous les testeurs et fans de la première édition.



FR

ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + LIVRET



FR

DONNEZ OU RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



LIVRAISON



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

FOIRE AUX QUESTIONS

Q. Comment des effets tels que l'Atlas Antique, le Séisme et la capacité spéciale de l'Explorateur interagissent-ils ?

R. Appliquez les effets dans l'ordre où ils se produisent. La capacité spéciale de l'Explorateur est appliquée au moment du lancer des dés. En ce qui concerne le *Séisme*, notez qu'il est possible d'augmenter un résultat au-dessus de 6. Si cela se produit, vous devrez dépenser de l'énergie mystique ou trouver un autre moyen d'augmenter le résultat du lancer de dés. Si une valeur est réduite à moins de 1, votre Atlante réussit automatiquement.

Q. Comment fonctionnent les cartes Expertise Cryptographique et Énigme de l'Engouement lorsqu'un Chef est placé sur un emplacement double ?

R. Le Chef effectue son action à nouveau, tout comme l'Atlante avec lequel il a été placé, en activant donc cet emplacement une fois de plus.

Q. Le Sceau Spirituel et le Terraformeur d'Âme font tous deux référence aux disciples, plutôt qu'aux Atlantes. Puis-je utiliser des volontaires ou des Chefs sur ces emplacements Action ?

R. Le Sceau Spirituel ne peut être activé qu'en utilisant des disciples atlantes. Les volontaires, les Chefs, l'Hologramme et l'Automate ne peuvent pas activer cet emplacement Action. Pour le Terraformeur d'Âme, au moins l'un des deux Atlantes l'activant - celui qui est retiré du jeu - doit être un disciple. L'autre peut être de n'importe quel type d'Atlante.

Q. Si j'active le Caisson Amplificateur, puis-je gagner les ressources moi-même ?

R. Oui.

Q. Comment le Prêtre fonctionne-t-il dans les Cités ?

R. Si le Prêtre est présent sur une tuile Cités et que l'action échoue, le joueur qui contrôle le Prêtre peut décider de relancer un dé ou les deux, mais ne peut tenter l'action qu'une seule fois de plus.

Q. L'Émissaire peut-il autoriser un troisième Atlante à se rendre dans les Cités ?

R. Oui, mais seuls deux dés sont lancés. Si trois joueurs sont présents sur cet emplacement, ils peuvent choisir le nouveau disciple pour n'importe lequel d'entre eux.

Q. Comment fonctionne l'inondation avec le Navigateur et l'Aquanaute ?

R. Quand la tuile d'une péninsule sur laquelle vous avez placé ces Chefs est inondée, retournez la tuile non inondée suivante de cette péninsule comme à l'accoutumée. Puis traitez la tuile où se trouve votre Chef comme si elle était également inondée, ce qui signifie généralement que les Atlantes présents sur cette tuile perdent leur action pour cette manche et sont remis dans leur réserve.

Q. Que faire si l'Érudit est choisi pour l'Hologramme ?

R. Piochez aléatoirement deux des cartes Artéfact non utilisées avec le symbole Érudit et choisissez-en une que vous lui affectez pour cette manche. Pendant les manches suivantes, à chaque fois que l'Érudit sera à nouveau choisi pour l'Hologramme, vous choisirez à nouveau un artéfact parmi les cartes inutilisées pour cette partie, y compris les artéfacts déjà utilisés précédemment par l'Hologramme Érudit.

Q. Quelles sont les influences culturelles et iconographiques de l'Atlantide dans ce jeu ?

R. Nous avons imaginé notre Atlantide comme une civilisation avancée qui aurait connu sa chute à l'aube de l'âge de bronze (~3300 av. J.-C.). Située dans l'océan Atlantique, elle aurait attiré des populations du monde entier. Tout au long de l'histoire, chaque fois qu'une civilisation disparaît, sa culture influence les civilisations qui s'élèvent à sa place. Dans le cas de notre Atlantide, nous sommes inspirés de l'ancienne civilisation minoenne, que de nombreux érudits soupçonnent justement d'avoir inspiré son Atlantide à Platon. Les vêtements, les bijoux, l'art et l'architecture sont tous largement influencés par les vestiges de cette civilisation bien réelle de l'âge de bronze.

Pour plus d'informations, rendez-vous sur notre site : www.luckyduckgames.com/fr