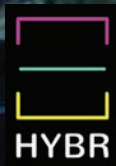


# FINDING ATLANTIS




LIVRET DE RÈGLES





# INTRODUCTION

 Pour un aperçu du jeu, consultez une courte vidéo sur notre site web : [jeuxsynapsesgames.com](http://jeuxsynapsesgames.com)

Une forte rafale vous fait lever les yeux. Sous vos pieds, la coque en acier vibre doucement. La mer est encore calme, mais vous sentez venir la tempête.

Vous vous rappelez les histoires de votre grand-père au sujet de terres lointaines, d'odeurs exotiques et des sept mers. Même s'il semblait que le monde entier avait déjà été exploré, il rêvait d'un endroit mystérieux, le plus légendaire de tous. « Cet endroit renferme des trésors inestimables et des secrets oubliés depuis bien longtemps, défendus par de dangereux gardiens. » Vos yeux brillaient à cette idée.

À cette époque, vous avez juré de trouver l'Atlantide et aujourd'hui, vous possédez quelque chose que votre grand-père n'aurait jamais pu imaginer : un sous-marin.

Vous regardez vers l'est et apercevez le sous-marin de votre adversaire à l'horizon : le capitaine Glue est là !

« Sous l'eau, bande de traîneurs ! La course est commencée ! »

# BUT DU JEU

Finding Atlantis est un jeu d'exploration stratégique et compétitif, avec des cartes uniques de l'océan générées par une application. Le premier joueur qui parvient à trouver et explorer toutes les zones de la cité engloutie de l'Atlantide remporte la partie.

# MATÉRIEL

32 cartes Action



10 cartes Artéfact ✨



8 cartes Capitaine



4 cartes Énigme



16 pions Sous-marin



16 pions Mine



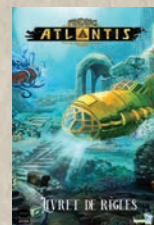
1 bloc-notes carte Marine



4 Paravents



1 Livret de règles



À court de cartes Marines ?  
Scannez ce code QR pour en imprimer d'autres.



## MISE EN PLACE

Chaque joueur prend :

- 1 pion Sous-marin imprimé de sa couleur
- 1 pion Sous-marin de la couleur de chaque autre joueur
- 8 cartes Action de sa couleur
- le Paravent de sa couleur
- 1 pion Mine de chaque couleur (uniquement avec le mode Pirate)
- 2 cartes Capitaine, en choisit 1 et range l'autre dans la boîte
- 1 carte Marine
- 1 carte Énigme
- 1 crayon (non inclus)

Enfin, placez « l'appareil de navigation » (votre téléphone) **10** au centre de la table. Mélangez le paquet de cartes Artéfact **11** et placez-le face cachée à côté de l'appareil de navigation.

Vous êtes désormais prêts pour partir à l'aventure !



### RÉPARTITION DES CARTES ACTION :

- 1 x Sonar
- 1 x Médusoradar
- 1 x Explorer
- 1 x Faire surface
- 1 x Propulsion silencieuse
- 1 x Longue propulsion silencieuse

### CARTES ACTION SPÉCIFIQUES AU MODE PIRATE :

- 1 x Périscope
- 1 x Lâcher une mine

Ce jeu s'accompagne de l'application **Finding Atlantis**. Téléchargez-la depuis votre boutique d'applications ou scannez ce code QR. Un seul appareil est nécessaire pour jouer (quel que soit le nombre de joueurs).



Télécharger dans  
 l'App Store

DISPONIBLE SUR  
 Google Play

Apple® et le logo Apple® sont des marques déposées d'Apple Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.  
Google Play et le logo Google Play sont des marques de Google LLC.

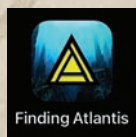


## PRÉPARER L'APPAREIL DE NAVIGATION

### CONSEIL D'AMI : vous pouvez apprendre les règles en jouant !

Lorsque vous démarrez l'application pour la première fois, elle vous demandera si vous souhaitez activer le tutoriel afin de vous guider tout au long de la partie. Dans le cas où l'application et le Livret de règles seraient en contradiction, suivez l'application.

1. Ouvrez l'application **Finding Atlantis** sur votre appareil. Elle vous guidera tout au long de la partie.



2. Appuyez sur **JOUER**.



3. Choisissez votre couleur.



4. Appuyez sur le rectangle qui représente votre place à table.



5. Appuyez sur le capitaine que vous avez choisi.



6. Répétez ce processus pour chaque autre joueur, puis appuyez sur **TOUS À BORD !**



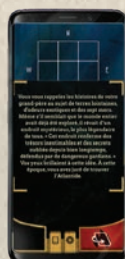
7. Réglez les paramètres de votre partie :
- comportement des monstres marins
  - mode de jeu
  - U-Bot (IA)
  - taille de la carte de l'océan



8. Appuyez sur **COMMENCER LA PARTIE**.



9. Suivez les instructions de l'application. Appuyez au centre de l'écran pour passer à l'étape suivante.

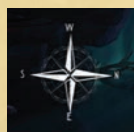
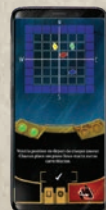


### CONSEIL D'AMI : jouez contre l'IA

Vous pouvez ajouter jusqu'à 3 joueurs U-bots (IA) avec qui rivaliser dans votre quête de l'Atlantide ! Vous pourrez ainsi vivre des parties palpitantes en solo, ou même affronter à la fois vos amis et des U-bots. Il ne peut pas y avoir plus de 4 sous-marins par partie.

### 10. Plongez !

L'application vous place aléatoirement sur la carte. Les positions de départ sont connues de tous. Chaque joueur disparaît ensuite dans l'océan en effectuant 1 déplacement caché. Essayez toujours de garder votre position secrète, afin que les autres joueurs ne puissent pas tirer avantage de vos trouvailles. Utilisez votre pion Sous-marin imprimé pour indiquer votre position sur votre carte Marine. Vous pouvez utiliser les autres pions Sous-marin pour garder une trace de la position des autres joueurs.



**IMPORTANT** : l'appareil doit rester dans le même sens tout au long de la partie. Assurez-vous que la direction cardinale de votre carte Marine corresponde bien à celle de la carte de l'océan figurant sur l'application en écrivant « N » (nord) sur votre boussole.



# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'application détermine le premier joueur. Après son tour, la partie se poursuit dans le sens horaire.



À votre tour, vous effectuez **2 actions**. Pour effectuer une action, scannez **le dos de votre carte Action à l'aide de la caméra avant de votre appareil de navigation**. Toutes les cartes comptent pour 1 action, à moins que la carte ou l'application indiquent que l'action est gratuite.




L'application vous fournira des indications après avoir scanné votre carte. Notez secrètement tous les indices sur votre carte Marine.

Puis, placez **cette carte Action face visible sur votre défausse**.

*Remarque : tous les joueurs peuvent consulter les 2 dernières cartes de n'importe quelle défausse à tout moment.*

Une fois que vous avez effectué vos 2 actions, c'est au tour du joueur suivant.

## ACTIONS EN DÉTAIL


Utilisez vos actions pour **explorer** les fonds marins. Cherchez des traces de civilisation , telles que l'Atlantide  elle-même ou de précieux artefacts .

Vous pouvez également vous **déplacer dans l'océan**. Faites en sorte de cacher votre position aux autres joueurs aussi longtemps que possible, afin qu'ils ne puissent profiter de vos trouvailles. En revanche, essayez évidemment de trouver la position de vos adversaires !

**IMPORTANT** : si une boussole figure sur le dos de votre carte, **assurez-vous que son aiguille pointe vers la bonne direction lorsque vous scannez la carte**. Si une carte ne présente pas de boussole à son dos, son orientation au moment de la scanner n'a aucune importance.

Voici un aperçu des cartes. Vous trouverez une explication des symboles à la page 7.

### SONAR




Le Sonar vous donne des informations sur la topographie des zones qui vous entourent. Découvrez, s'il y en a, où se trouvent les monts sous-marins  dans les **8 zones qui vous entourent**. Si vous êtes au bord de la carte de l'océan, le Sonar peut tout de même vous donner des informations utiles sur les zones qui se trouvent au-delà.






### MÉDUSORADAR

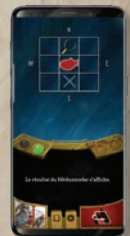


Scannez 2 zones adjacentes situées de part et d'autre de votre sous-marin afin de savoir si elles contiennent des traces de civilisation. FAITES ATTENTION À L'ORIENTATION DE L'AIGUILLE DE LA BOUSSOLE !



Utilisez le Médusoradar pour scanner 2 zones adjacentes situées de part et d'autre de votre sous-marin et essayer de trouver des traces de civilisation . Dans le mode Pirate, le Médusoradar peut confondre les mines  et les traces . **Veillez à bien orienter l'aiguille de la boussole dans la direction souhaitée lorsque vous scannez la carte !**

#### Exemple :

Olivier scanne la carte Médusoradar et oriente les aiguilles au nord et au sud. L'appareil lui indique qu'il y a une trace  au nord, mais rien d'intéressant au sud. Pour savoir s'il a découvert l'Atlantide  ou un artefact , Olivier devrait se déplacer sur la zone indiquée et jouer la carte Explorer.



### EXPLORER

Explorez les fonds marins afin de savoir si votre zone actuelle contient un artefact  ou, encore mieux, l'Atlantide .

Cette action est également nécessaire pour :

- prendre des cartes Artefact  (voir page 7)
- résoudre l'énigme et remporter la partie ! (voir page 8)






## DÉPLACEMENT

Vous pouvez vous déplacer de plusieurs manières dans l'océan :



1. Utilisez **Propulsion silencieuse** ou **Longue propulsion silencieuse** pour vous déplacer en toute discrétion. Choisissez votre direction en secret sur l'appareil de navigation et déplacez votre sous-marin dans cette direction sur votre carte Marine. Vous ne pouvez pas vous déplacer au-delà des bordures de la carte. Toute tentative entraînera immédiatement la fin de votre déplacement.

### 2. Brûlez une carte

Pour 1 action, vous pouvez défausser n'importe quelle carte (à l'exception des cartes Artéfact et de la carte Faire surface) pour vous déplacer de 1 zone dans la direction de votre choix (n'effectuez pas l'action de la carte). Appuyez sur le symbole du brûleur  et scannez le **recto** de la carte que vous souhaitez brûler. Faites attention à l'orientation de l'aiguille de la boussole. Ensuite, défaussez la carte. **Faites cependant attention, car la direction choisie est une information publique !**

*Remarque : certains capitaines peuvent vous offrir d'autres possibilités de déplacement.*

## FAIRE SURFACE

Jouer cette carte est la seule manière de reprendre en main votre carte Capitaine ainsi que toutes vos cartes Action (y compris la carte Faire surface).

**Son point négatif ? Lorsque vous faites surface, tout le monde apprend votre position exacte.**





## CONSEIL D'AMI : prenez l'air

Jouez autant de cartes que possible avant de faire surface. Après avoir fait surface, il est généralement intéressant de jouer votre carte Propulsion silencieuse ou Longue propulsion silencieuse.

## CARTES ACTION SUPPLÉMENTAIRES AVEC LE MODE PIRATE


## PÉRISCOPE



Utilisez le Périscope pour détecter tout danger dans les **8 zones qui vous entourent**. Il détecte les mines  et les monstres marins .

*Remarque : rangez cette carte dans la boîte si vous ne jouez pas avec le mode Pirate.*

## LÂCHER UNE MINE

Cette carte vous permet de lâcher une mine  et de vous déplacer dans la direction indiquée par l'aiguille de la boussole. Utilisez les pions Mine pour indiquer sur votre carte Marine la position de votre mine ainsi que celles de vos adversaires (si vous savez où elles se trouvent). Lorsque vous lâchez une mine, votre mine précédente est détruite. Retrouvez plus d'informations sur l'utilisation des mines à la page 7.


*Remarque : rangez cette carte dans la boîte si vous ne jouez pas avec le mode Pirate.*



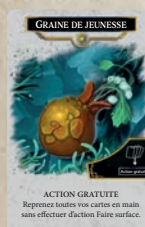
## CARTES CAPITAINE



Chaque capitaine a sa propre capacité spéciale. Ainsi, lisez bien le texte de votre carte.

*Remarque : vous pouvez également défausser  votre carte Capitaine pour vous déplacer (voir « Déplacement »).*

## CARTES ARTÉFACT






Les artéfacts accordent de puissantes capacités à quiconque les trouve. Pour utiliser une carte Artéfact, vous devez la scanner. Ensuite, placez-la dans votre zone de jeu, mais pas dans votre défausse.







# L'ÉNIGME ENGLOUTIE

Votre but est de résoudre le mystère de l'Atlantide. La carte Marine que vous avez sous les yeux semble désespérément vide, mais de nombreux indices se cachent sous la surface !

Chaque énigme de l'application se base sur les mêmes principes :

- L'Atlantide  et les artéfacts  sont placés de façon aléatoire.
- Les zones de l'Atlantide  sont toujours adjacentes orthogonalement ou diagonalement.

La configuration 6 x 6 contient 4 zones de l'Atlantide  et 4 zones contenant des artéfacts .



La configuration 8 x 8 contient 6 zones de l'Atlantide  et 6 zones contenant des artéfacts .



L'appareil de navigation vous indiquera les résultats de vos actions. Voici tous les symboles importants :



## TRACES DE CIVILISATION

Certaines actions révèlent des traces de civilisation. Elles indiquent la présence de l'Atlantide  elle-même ou d'un artéfact .




## ATLANTIDE

Chaque fois que vous trouvez une partie de l'Atlantide, vous vous rapprochez de la victoire. Félicitations ! Cependant, vous ne pouvez l'emporter qu'après avoir trouvé toutes les zones de la cité engloutie et utilisé une action Explorer.











## ARTÉFACTS

Les artéfacts accordent de puissantes capacités à quiconque les trouve. Ils peuvent soit vous aider dans votre recherche de l'Atlantide, soit gêner vos adversaires. Pour pouvoir utiliser un artéfact, vous devez tout d'abord le découvrir à l'aide d'une action Explorer. Lorsque vous le faites, prenez une carte Artéfact et ajoutez-la à votre main. Pour l'utiliser, vous devez la scanner. Cela compte pour 1 action, à moins que la carte indique que l'action est gratuite. Après l'avoir utilisée, placez la carte Artéfact dans votre zone de jeu, mais pas dans votre défausse (elle continue de vous appartenir; par contre, en mode Pirate, elle peut être volée). Malheureusement, explorer les fonds marins et trouver des artéfacts attise la colère de l'océan. **Un monstre marin  se réveille dans cette même zone.** Celui-ci n'attaque pas d'emblée le joueur l'ayant sorti de son sommeil. Tout sous-marin qui entre dans une zone **déjà** occupée par un monstre marin se verra attaqué.

*Remarque : lorsqu'un artéfact est récupéré au cours de la partie, le mont sous-marin sur lequel il se trouvait reste à sa place.*



## MONT SOUS-MARIN

Si vous atteignez une zone comportant un mont sous-marin , cela signifie qu'une trace  se trouve à proximité ! L'Atlantide  et les artéfacts  peuvent uniquement être trouvés sur un . Les 4 zones adjacentes orthogonalement à l'Atlantide  ou aux artéfacts  comportent toujours un .




## AUCUNE TRACE

Les zones dénuées de traces peuvent également vous fournir des informations utiles. Barrez-les sur votre carte Marine.




## PROFONDEURS

Les zones profondes de l'océan dépourvues de mont sous-marin  vous fournissent également des informations utiles. Noircissez-les sur votre carte Marine.




## MONSTRES MARINS

Aaaah ! Les monstres marins  sont des créatures imprévisibles. Si vous en rencontrez un, l'appareil de navigation vous indiquera la démarche à suivre. Vous vous en doutez, cela n'engage jamais rien de bon...



## MINE

Boom ! Lorsque vous atteignez une zone comportant une mine, vous devez donner 1 de vos cartes Artéfact  au joueur qui l'a placée. Si vous n'avez pas d'artéfact, vous devez défausser jusqu'à 2 cartes Action de votre main (autres que votre carte Faire surface). Si cela vous est impossible, rien ne se passe.



## DANGER

Certaines actions (comme le Périscope) vous avertissent d'un danger, représenté par des monstres marins  ou des mines .



## FIN DE LA PARTIE

Si vous pensez avoir découvert la position exacte de toutes les zones de l'Atlantide, vous devez utiliser l'action Explorer sur l'une de ces zones. Appuyez ensuite sur RÉVÉLER L'ATLANTIDE : RÉSOUDRE LA PARTIE sur votre appareil de navigation et saisissez les zones de l'Atlantide sans les cacher aux autres joueurs.

Si vous avez saisi les bonnes zones, la partie prend fin immédiatement et vous l'emportez !

Si vous vous êtes trompé, l'application vous téléportera dans une zone aléatoire de l'océan et il vous faudra retrouver votre position. Dans ce cas, la partie se poursuit normalement.

## CRÉDITS

Auteur : Andreas Wilde

Développeur back-end de l'application : Jonas Kopcsek

Développeur front-end de l'application : Bartłomiej Zalewski

Illustratrice de la couverture : Klaudia Bezak

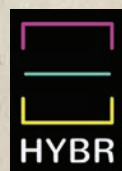
Illustratrice des cartes : Eva Welzbacher

Graphistes : Andreas Wilde et Marie-Elaine Bérubé

Traductrices : Ambre Poilvé et Pauline Fuchs pour The Geeky Pen

Éditeur : Jeux Synapses Games Inc.

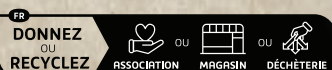
Un grand merci à Johannes Fett, Carolin Hesse, Max Korn, Duc et Hieu Bui Tien, Mario Wilde et tous les autres testeurs assidus.



©HYBR Games GmbH,  
Dresden, août 2022



© 2024 Jeux Synapses Games Inc.  
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans l'autorisation écrite de Jeux Synapses Games Inc.  
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,  
QC J0P 1M0, Canada  
[www.jeuxsynapsesgames.com](http://www.jeuxsynapsesgames.com)  
f @jeuxsynapsesgames



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)