

Survive – Escape from Atlantis !

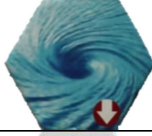
Mise en place

- Les 5 serpents de mer → le plateau.
- Les 40 tuiles terre, face plage 🟡, forêt 🟢 ou montagne ⚫ visible → l'île centrale.
- Les 10 pions personnage d'une même couleur, valeur 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6 → à chaque joueur.
2 bateaux → à chaque joueur.
Placer chacun son tour 1 pion sur une tuile terre 🟡🟢⚫ libre, tant que des pions à placer.
Placer chacun son tour 1 bateau sur une case mer 🔵 libre adjacente à l'île centrale, tant que des bateaux à placer.
- Les autres bateaux + les 6 requins + les 5 baleines + le dé rouge 🔴 → à côté du plateau.

Tour de jeu

1	Jouer 1 tuile de sa main.															
2	Déplacer un de ses pions, ou un bateau contrôlé par le joueur, ou un bateau vide. Contrôler un bateau = Etre majoritaire sur le bateau, ou à égalité. 3 déplacements max / tour. 1 déplacement max / nageur. Nageur = pion sur une case ●. 3 pions max / bateau. 1 bateau max / case ●. Revenir sur l'île centrale est interdit. <table><tr><th colspan="2">Déplacement d'un pion sur un bateau</th></tr><tr><td>tuile terre ↔ bateau bateau ↔ bateau</td><td>Case adjacente</td></tr><tr><td>case ● ↔ bateau</td><td>Même case</td></tr></table>				Déplacement d'un pion sur un bateau		tuile terre ↔ bateau bateau ↔ bateau	Case adjacente	case ● ↔ bateau	Même case						
Déplacement d'un pion sur un bateau																
tuile terre ↔ bateau bateau ↔ bateau	Case adjacente															
case ● ↔ bateau	Même case															
3	Prendre 1 tuile terre, la plus basse possible, et si possible adjacente à au moins 1 case ●.															
4	Lancer le dé ■, déplacer 1 créature du type indiqué par le dé. Le déplacement prend fin si une créature attaque.	<table><tr><th>Créature</th><td></td><td></td><td></td></tr><tr><th>Se déplace de</th><td>1 ●</td><td>1 à 2 ●</td><td>1 à 3 ●</td></tr><tr><th>Attaque</th><td>o 1 bateau occupé + les occupants o Les nageurs</td><td>Les nageurs</td><td>1 bateau occupé</td></tr></table>	Créature				Se déplace de	1 ●	1 à 2 ●	1 à 3 ●	Attaque	o 1 bateau occupé + les occupants o Les nageurs	Les nageurs	1 bateau occupé		
Créature																
Se déplace de	1 ●	1 à 2 ●	1 à 3 ●													
Attaque	o 1 bateau occupé + les occupants o Les nageurs	Les nageurs	1 bateau occupé													

Prendre 1 tuile terre

Les pions présents sur la tuile → à la place de la tuile.				nb tuiles		
Jouer immédiatement		1 bateau → à la place de la tuile. Les pions présents → le bateau.		1	3	0
		1 requin ou 1 baleine → à la place de la tuile. Le requin attaque les nageurs.		3 3	2 2	1 0
		Le tourbillon détruit <u>tout</u> sur la case 🔵 découverte, et les cases 🔵 adjacentes.		0	2	4
Prendre en main face cachée		<u>Déplacer</u> 1 créature sur 1 case 🔵 libre quelconque.		1 1 1	1 1 1	0 0 0
		Déplacer de 1 à 3 cases 🔵 <u>1</u> de ses nageurs, ou <u>1</u> bateau contrôlé par le joueur.		3 2	1 0	0 0
		Protéger ses nageurs ou 1 bateau contrôlé par le joueur, en retirant 1 requin ou 1 baleine du plateau.		1 0	1 2	1 1
Ecarter les tuiles jouées.						

Fin du jeu : si la tuile volcan apparaît.

Décompte : Additionner les valeurs inscrites sous les pions qui ont atteint les îles refuge.