

RÈGLES DU JEU

ATLANTES

EAUX GLACÉES



Un jeu de Ivan Tuzovsky



La lutte pour les ressources parmi les Grands Royaumes des Atlantes continue. Le changement climatique apporte de nouveaux courants dans leurs eaux, peuplés des redoutables créatures du grand nord, aussi terribles que mystérieuses. La compétition est plus farouche que jamais et les Rois des Atlantes étendent leurs recherches, quitte à demander l'aide des nombreuses tribus qui sillonnent les fonds marins. Leurs compétences et pouvoirs sont de précieux alliés, pour qui peut s'offrir leurs services...

Table des matières	page
Nouveaux éléments	4
Mise en place	5
Nouveaux personnages	7
Nouveaux lieux	9
Tribus	9
Jouer avec les Tribus	10
Nouveaux Objectifs	11
Mode Solo - Tribus	12
Crédits	15

INTRODUCTION

Atlantes : Eaux Glacées comprend tous les éléments nécessaires pour ajouter un cinquième joueur à la partie, ainsi que de nouveaux personnages de l'océan, rois, lieux et mantas. L'extension propose également une mécanique de jeu alternative qui remplace les objectifs : ce sont les Tribus. Vous pouvez utiliser les nouveaux éléments avec le module des Tribus ou avec la règle des objectifs du jeu de base.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

1 6 cartes Personnage de départ pour le 5^e joueur



2 4 mantas de départ pour le 5^e joueur



3 1 plateau individuel pour le 5^e joueur



4 12 nouvelles cartes Personnage de l'océan
(2 séries de six personnages différents)



5 14 nouvelles cartes Lieu



6 6 nouvelles mantas bonus



7 3 nouvelles cartes Roi



8 2 nouveaux jetons Objectif recto-verso



9 20 cartes Tribu



10 1 plateau Tribu



MISE EN PLACE

Décidez d'abord avec quelle version vous allez jouer : soit les **Objectifs** (comme pour le jeu de base), soit le **module Tribus**. Dans les deux cas, reprenez les étapes de mise en place données dans le jeu de base avec les ajustements suivants :

1. Prenez toutes les cartes Personnage de l'océan du jeu de base et de l'extension. Préparez deux paquets : l'un avec toutes les cartes marquées du symbole ○, l'autre avec toutes les cartes marquées du symbole ◇. Vous devez avoir 15 personnages par paquet.



À 5 joueurs : mélangez les deux paquets.

À 4 joueurs : retirez 5 cartes au hasard dans un paquet puis mélangez les deux paquets.

À 2-3 joueurs : retirez 10 cartes au hasard dans un paquet puis mélangez les deux paquets.

Placez ensuite la pioche des personnages sur l'emplacement prévu à cet effet. Puis piochez les 6 premières cartes et placez-les face visible sur la rangée correspondante du plateau.



Rappel : dans une partie à 2 joueurs, lorsque vous jouez la Matrona, défaussez la carte Personnage la plus à gauche (celle qui coûte 0 🟡).

2. Prenez les cartes Lieu du jeu de base et de l'extension.

À 5 joueurs : formez une seule pioche avec toutes les cartes Lieu.

À 4 joueurs : défaussez au hasard 2 cartes Lieu de chaque type (10 en tout).

À 3 joueurs : défaussez au hasard 4 cartes Lieu de chaque type (20 en tout).

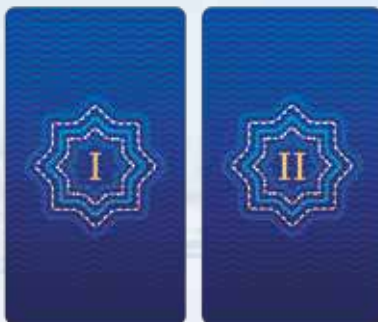
À 2 joueurs : défaussez au hasard 6 cartes Lieu de chaque type (30 en tout).



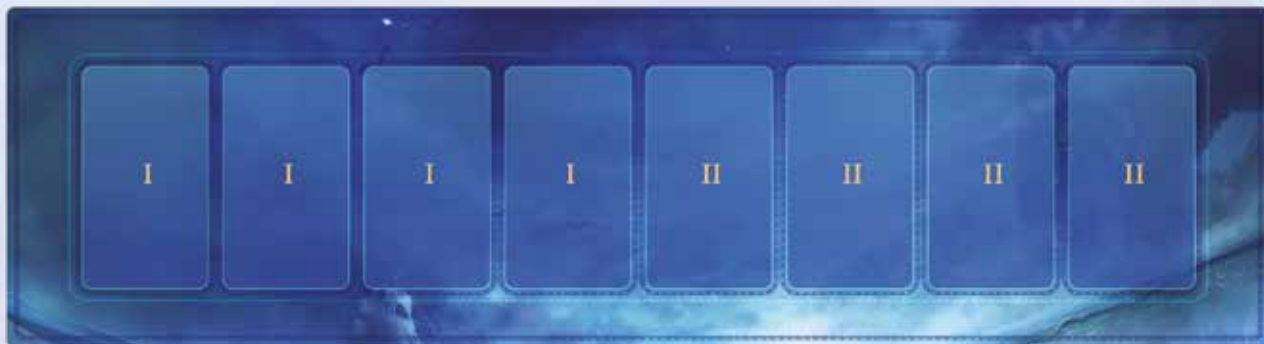
Mélangez les cartes restantes puis placez-les sur l'emplacement prévu à cet effet. Puis piochez les 6 premières cartes et placez-les face visible sur la rangée centrale.

Si vous avez choisi de jouer avec le module Tribus, ajoutez les étapes suivantes :

1. Placez le plateau Tribu de telle sorte qu'il recouvre la zone réservée aux objectifs sur le plateau principal.
2. Triez les cartes Tribu en deux pioches, en fonction de leur dos :



3. Mélangez chaque pioche séparément. Tirez 4 cartes de chaque pioche et placez-les face visible sur le plateau Tribu, aux emplacements qui correspondent à leur numéro. Rangez le reste des cartes : vous ne les utiliserez pas lors de cette partie.



NOUVEAUX PERSONNAGES


Certains personnages parmi les nouveaux disposent d'un **effet différé** qui s'active uniquement lorsqu'ils sont au sommet de votre défausse. Cet effet est indiqué sur le **côté gauche** de leur carte, dans un **cadre violet** (B ci-dessous). Lorsqu'un tel personnage est au sommet de votre défausse, son effet différé s'applique **avant** votre action principale du prochain tour, s'il est toujours au sommet de votre défausse.

1. À votre tour, vous jouez le Grand Méchant Morse et activez son **effet normal** (A).





2. Ensuite, vous le placez au sommet de votre défausse.



3. Lors de votre tour suivant, vous jouez le Négociant. Avant même d'activer son effet, vous activez l'**effet différé** du Morse (B) pour gagner 2 .



4. Vous activez ensuite le Négociant pour gagner 1  et acheter 1 lieu. Puisque vous bénéficiez de l'effet différé du Morse, vous disposez d'un total de 3 .



L'effet différé reste actif tant que cette carte se trouve au sommet de votre défausse. La règle s'applique même si une carte à effet différé a été défaussée suite à une action adverse. L'effet s'active tout de même normalement lors de votre tour. L'effet différé ne s'exerce pas si la carte est recouverte d'une autre carte (par exemple, à cause d'une action adverse).

NOUVEAUX LIEUX

Un cinquième type de carte Lieu fait son apparition dans cette extension : les **profondeurs gelées** . Ces lieux fonctionnent comme ceux du jeu de base. Toutefois, certains d'entre eux proposent de nouveaux effets :



Tous les joueurs **doivent** retourner une de leurs mantas actives.



Copiez l'effet d'une capacité visible, sur n'importe quel niveau de profondeur de votre plateau. Vous ne pouvez pas copier une icône de ressources.

TRIBUS

Le changement climatique a chassé de nombreuses tribus qui vivaient au fond de l'océan. Pour reconstruire leur foyer, ces tribus louent leurs services et leurs talents à quiconque est en mesure de les payer.

CARTES TRIBU

Il existe deux types de Tribus :

I. Les Tribus à fond bleu foncé offrent un bonus permanent (ressource ou capacité) que vous pouvez utiliser une fois par tour, pendant votre tour uniquement. Elles vous rapportent également un bonus fixe de points de prospérité à la fin de la partie.

Bonus de fin de partie ➡

Bonus permanent ➡

Coût de base



II. Les Tribus à fond bleu clair vous offrent un bonus immédiat lorsque vous les recrutez. Elles vous rapportent également un bonus variable de points de prospérité à la fin de la partie, sous certaines conditions.

Bonus de fin de partie ➡

Bonus immédiat ➡

Coût de base



JOUER AVEC LES TRIBUS

Si vous décidez de jouer avec le module des Tribus, vous ne jouez plus pour les objectifs. En échange, vous allez recruter différentes Tribus et y placer vos mantas pour bénéficier de leurs capacités.

Pour qu'une Tribu vous aide, vous devez :

1. Choisir la Tribu que vous voulez recruter depuis le plateau Tribu.
2. Jouer une carte qui vous permet de *Recruter*.
Note : si vous utilisez une telle carte pour recruter une Tribu, vous ne pourrez pas recruter un personnage de l'océan avec la même carte au cours de votre action principale.
3. Calculer le coût de la Tribu choisie, égal à son **coût de base** + 1 or pour chaque manta qui y a été déposée par les autres joueurs (voir plus loin).
4. Payer le coût de la Tribu choisie, de la même manière que si vous achetiez un lieu. Toutefois, si vous le souhaitez, vous pouvez retirer du jeu un ou plusieurs lieux de votre pile de prospérité pour augmenter votre pouvoir d'achat. Chaque lieu retiré du jeu vous fournit autant d'or que sa valeur en points de prospérité. Notez que la carte ainsi payée est perdue et ne comptera pas pour vos points à la fin de la partie !
5. Placez l'une de vos mantas de départ sur la carte Tribu choisie. Vous ne pourrez plus utiliser cette manta.
6. Si la Tribu vous rapporte un bonus immédiat, exercez aussitôt ce bonus.

Tous les bonus qui vous rapportent des points de prospérité ne s'exercent qu'à la fin de la partie.

Vous ne pouvez recruter chaque Tribu qu'une seule fois (chaque Tribu ne peut donc accueillir qu'une seule manta par joueur).

FIN DE LA PARTIE

Lorsque vous jouez avec le module Tribus, la fin de partie se déclenche lorsqu'un joueur révèle la dernière carte de la pioche des cartes Lieu ou lorsqu'un joueur révèle la dernière carte de la pioche des cartes Personnage de l'océan.

Lorsque l'une de ces conditions est atteinte, tous les joueurs, y compris celui qui a déclenché la fin de la partie, rejouent une dernière fois. Appliquez ensuite les règles du décompte final du jeu de base en y ajoutant les points des Tribus, le cas échéant.

Pour le mode standard (objectifs) les conditions de fin de partie ne changent pas.

NOUVEAUX OBJECTIFS

Si vous décidez de jouer le module Objectifs (formule par défaut du jeu de base) plutôt que le module Tribus, vous pouvez combiner les nouveaux objectifs de cette extension avec ceux du jeu de base.

Les nouveaux objectifs sont :



Avoir 5 lieux de valeur différente sur votre plateau individuel.



Avoir au moins 7 lieux dans votre pile de prospérité.



*Avoir 5 lieux sur votre plateau individuel avec des niveaux de profondeur **inexploités** différents. La profondeur en elle-même n'a aucune importance, mais aucune carte ne doit avoir le même nombre de niveaux de profondeur visibles.*



Avoir au moins 4 lieux de valeur inférieure ou égale à 3 dans votre pile de prospérité.

MODE SOLO – TRIBUS

MISE EN PLACE

Suivez les étapes de mise en place du module Tribus (p. 6) mais appliquez les changements suivants :

1. Triez les lieux en 5 piles (une pour chaque type) puis mélangez chaque pile. Prenez 4 cartes au hasard dans chaque pile pour former un paquet de 20 cartes. Rangez les autres cartes dans la boîte.
2. Utilisez uniquement les cartes Personnages de l'océan marqués du symbole O, soit 15 cartes en tout (jeu de base + extension).
3. Placez les Tribus comme indiqué dans la mise en place du module Tribus.

BUT DU JEU

Recrutez toutes les Tribus avant la fin de la partie.

COMMENT JOUER

Lorsque vous jouez le module Tribus en solo, vous jouez contre vous-même (vous n'affrontez pas un joueur fantôme) pour tenter de surmonter un niveau de difficulté de plus en plus élevé à chaque partie. Une fois que vous atteignez le niveau 6, votre but est d'atteindre le plus de points de prospérité possible.


Choisissez votre niveau de difficulté puis ajustez la mise en place et les règles du jeu en fonction des paramètres donnés ci-dessous.

Définissez votre niveau de départ puis gravissez les échelons un par un !

Niveau 1 : Utilisez la règle de base du module Tribus avec un seul ajustement : lorsque vous recrutez une Tribu, vous pouvez soit y placer une de vos mantas de départ, soit retourner la carte Tribu face cachée. Dans ce dernier cas, vous **n'exercez pas le bonus** de la Tribu (mais vous gardez votre manta). Dans les deux cas, vous devez utiliser votre action principale pour *Recruter* la Tribu.

Niveau 2 : Utilisez les règles du niveau 1 avec un ajustement : lors de la mise en place, placez 6 Tribus de type **I** et 2 Tribus de type **II**.

Niveau 3 : Utilisez les règles du niveau 1 avec deux ajustements : pour recruter une Tribu, vous devez placer une manta dessus. Vous pouvez utiliser une manta de départ ou une manta bonus, mais vous n'avez plus le droit de retourner la carte Tribu face cachée. Avant de commencer la partie, assurez-vous que la pioche des lieux contient bien au moins 6 mantas bonus ; si ce n'est pas le cas, créez une nouvelle pioche de lieux.

Niveau 4 : Utilisez les règles du niveau 3 avec un ajustement : lorsque vous recrutez une Tribu, chaque lieu de votre pile de prospérité ne fournit qu'1  au lieu de fournir l'équivalent de sa valeur.



Niveau 5 : Utilisez les règles du niveau 3 avec un ajustement : vous ne pouvez plus défausser un ou des lieux de votre pile de prospérité pour obtenir de l'or et recruter des Tribus.

Niveau 6 : Utilisez les règles du niveau 5 avec un ajustement : lors de la mise en place, placez 2 Tribus de type **I** et 6 Tribus de type **II**.

Comptez vos points comme dans le jeu de base à la fin de votre première partie au niveau 6 (sans oublier de prendre en compte les points apportés par les tribus recrutées). Essayez ensuite d'améliorer votre score.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie se déclenche lorsque la pioche de lieux ou de personnages de l'océan est épuisée. Il restera tout de même 6 lieux et 6 personnages de l'océan sur le plateau. Jouez un dernier tour, puis vérifiez si vous avez bien recruté toutes les Tribus de cette partie. Si oui, vous avez gagné ! Sinon, c'est une défaite.

I	II			Total

CRÉDITS



Ivan Tuzovsky est docteur en études culturelles. Il est l'auteur de deux monographies, une sur la futurologie et une sur l'ère numérique. Il donne toujours des cours universitaires sur la culture graphique et l'histoire de l'art et vise un doctorat en sciences, mais depuis qu'il est passé du côté ludique de la force en 2012, il ne s'y consacre plus autant qu'auparavant.

Je dédicace ce jeu à mon fils Arcady Tuzovsky et à ma femme Helen Tuzovskaya.

Remerciements spéciaux : Galina Kirillova, Leonid Konogorskii, Dzhamil' Isimov.

Nous remercions M. Gushchin, P. Erofeev, A. Zezyukina, M. Krotov, N. Kuzivanov, S. Latyshev, R. Makurin, A. Mironova, E. Mikhailov, M. Pershukov, D. Oborin, J. Sarli.

ÉDITION	Daria Martyshchuk
DÉVELOPPEMENT	Comrade Development studio (Andrey Kolupaev, Ivan Lashin, Ivan Tuzovsky)
PDG	Mikhail Pakhomov
DIRECTEUR ARTISTIQUE	Viktor Zaburdaev
DIRECTEUR DE LA PRODUCTION	Sergei Morozov
RELECTEUR	William Niebling
CHEF ÉDITEUR	Maxim Vereshchagin
CONCEPTION ARTISTIQUE & IDÉES	Daria Martyshchuk
TRADUCTION	Antoine Prono (Transludis)



Cosmodrome Games LLC
28 Old Rudnick Lane, Dover, DE 19901
© Tous droits réservés



/cosmodrome.games
#cosmodromegames



Adaptation et
distribution Françaises :

Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com

MISE EN PLACE

PERSONNAGES DE L'OCÉAN

Prenez toutes les cartes Personnage de l'océan du jeu de base et de l'extension. Préparez deux paquets : l'un avec toutes les cartes marquées du symbole ○, l'autre avec toutes les cartes marquées du symbole ◇. Vous devez avoir 15 personnages par paquet.

À 5 joueurs : mélangez les deux paquets.

À 4 joueurs : retirez 5 cartes au hasard dans un paquet puis mélangez les deux paquets.

À 2-3 joueurs : retirez 10 cartes au hasard dans un paquet puis mélangez les deux paquets.

LIEUX

Prenez les cartes Lieu du jeu de base et de l'extension.

À 5 joueurs : formez une seule pioche avec toutes les cartes Lieu.

À 4 joueurs : défaussez au hasard 2 cartes Lieu de chaque type (10 en tout).

À 3 joueurs : défaussez au hasard 4 cartes Lieu de chaque type (20 en tout).

À 2 joueurs : défaussez au hasard 6 cartes Lieu de chaque type (30 en tout).