

The classic game of aquatic survival by Julian Courtland-Smith

SURVIVE **ESCAPE FROM ATLANTIS!**

Vin d'jeu d'aide

Tour d'un joueur

1) Jouer une tuile de sa main (facultatif)

A jouer immédiatement :



Prendre 1 requin en réserve & le poser sur la tuile juste retirée. **Nageurs** -> out



Prendre 1 baleine en réserve et la poser sur la tuile juste retirée.



Pion **barque** -> tuile juste retirée. Pions **persos** dans la mer → **dans la barque** (si de trop, le joueur actif décide)



Retirer tous les perso, serpents de mer, requins, baleine et calamars géants (ext) dans l'hex de mer libéré & dans les **6 hex adjacents**.



Fin de la partie immédiate (le plus de points gagne)

A jouer au début de votre tour : (1 fois jouée, la retirer du jeu)



Déplacer 1 de vos **nageurs** de **3 hex** max (on ne peut pas l'utiliser pour monter sur une île refuge)



Déplacer 1 de vos **barques** de **3 hex** max



Déplacer 1 **serpent de mer** présent sur le plateau vers **1 hex** inoccupé



Déplacer 1 **requin** présent sur le plateau vers **1 hex** inoccupé



Déplacer 1 **baleine** présente sur le plateau vers **1 hex** inoccupé

A jouer n'importe quand de façon défensive : (1 fois jouée, la retirer du jeu)



Lorsqu'un autre joueur **déplace 1 requin** dans 1 **hex** contenant 1 de vos **nageurs** : **retirer** ce requin **du jeu** avant qu'il ne mange les nageurs.



Lorsqu'un autre joueur déplace 1 **baleine** dans 1 hex contenant 1 de vos **barques** : **retirer** cette baleine **du jeu** avant qu'il ne chavire la barque.



The classic game of aquatic survival by Julian Courtland-Smith

2) Bouger vos pions perso ou vos pions barques (facultatif / phase passée si plus de perso en jeu))

Max 3 hex

Personnages :

- D'1 hex terre à 1 hex terre adjacent
- D'1 hex terre à 1 barque d'une zone de mer **adjacente** (si 1 des 3 places = libre)
- D'1 barque vers 1 barque adjacente (si 1 des 3 places = libre)
- D'1 barque vers 1 hex d'une île refuge

Interdit de revenir sur l'île centrale si on l'a quittée (sauf si dans le lagon central avec aucune connexion à la mer)

Nageurs :

- Max 1 hex / tour
- D'1 hex terre vers 1 hex mer & D'1 barque vers 1 mer est 1 **mvt de nageur**
- 1 nageur peut monter sur une barque sur le même hex (= mvt d'un nageur)
- 1 nageur peut aller sur 1 île refuge = 1 mvt
- Si dans 1 hex avec **serpent de mer** ou **requin** : **retiré** du jeu

Barques :

- N'importe quel joueur peut déplacer n'importe quelle barque **inoccupée**
- **Max 1 barque / hex** de mer
- Contient **max 3 perso**s
- **Contrôle :**
 - Celui qui a la **majorité** des perso : seul lui peut déplacer la barque
 - Si pas de majorité : chacun à son tour
- Dans hex **serpent de mer** : **barque & perso**s **retirés** du jeu
- Dans hex **baleine** : **barque** **retirée** du jeu & **perso**s = **nageurs**

3) Supprimer 1 tuile terre (obligatoire)

Priorités :

- 1° : 1 tuile plage avec 1 tuile mer adjacente
 - 2° : 1 tuile plage
 - 3° : 1 tuile forêt avec 1 tuile mer adjacente
 - 4° : 1 tuile forêt
 - 5° : 1 tuile montagne avec 1 tuile mer adjacente
- Pions perso → en mer
 - Regarder le **dos de la tuile** (la garder, la jouer immédiatement)

4) Lancer le dé rouge (obligatoire) & déplacer 1 créature (facultatif)

	Déplacer 1 serpent de mer d'1 hex : <ul style="list-style-type: none">→ Barque + nageurs = retirés du jeu→ Nageurs = retirés du jeu→ Barque sans nageur : rien
	Déplacer 1 requin de 1 ou 2 hex : s'arrêter dès qu'il rencontre des nageurs → retirés du jeu
	Déplacer 1 baleine de 1 à 3 hex : s'arrête dès qu'elle rencontre 1 barque occupée par des perso (n'affecte pas 1 barque vide): <ul style="list-style-type: none">→ retirer la barque du jeu→ Les perso = nageurs

