

Leo Colovini

ATLANTIS



Giocatori: 2 – 4

Età: dai 10 anni in su

Durata: circa 30 minuti

CONTENUTO



84 Tessere Percorso
(con numeri da 1 a 7)
42 con dorso 
42 con dorso 



24 Tessere Mare



4 Ponti



12 Pedine (4 set da 3)



1 Tessera Atlantide



105 Carte (15 carte per ognuno dei 7 colori)




1 Tessera Terraferma

OBIETTIVO E IDEA DEL GIOCO

Il filosofo greco Platone racconta dell'esistenza, 11.000 anni fa, dell'impero della leggendaria Atlantide. L'isola principale, secondo la leggenda, sprofondò negli abissi in breve tempo, mentre gli abitanti cercavano di salvare il più rapidamente possibile i loro beni e le loro ricchezze. Nel gioco, Atlantide inizia a sprofondare e l'unica strada per salvarsi è uno stretto passaggio che la unisce alla Terraferma. I giocatori muovono le proprie pedine giocando le carte che hanno a disposizione. Le carte riportano il tipo e il colore dei tesori che si trovano sulle tessere Percorso che i giocatori cercano di raccogliere nel loro viaggio verso la Terraferma. È importante utilizzare le carte nella maniera più opportuna per arrivare sulla Terraferma con il tesoro di maggior valore.

PREPARAZIONE



Per prima cosa piazzate la **tessera Atlantide** sul tavolo da gioco.

Dividete le **tessere Percorso** in due gruppi, secondo il dorso, e mescolate ogni gruppo separatamente. Piazzate a caso le tessere col dorso  iniziando accanto alla tessera Atlantide secondo lo schema seguente:



A

- 10 coppie di tessere Percorso sovrapposte.
- 10 tessere Percorso singole.
- 6 coppie di tessere Percorso sovrapposte.

Terminate le tessere col dorso , si piazza una **tessera Mare**. Dopodiché piazzate a caso le tessere col dorso  in maniera speculare alle prime, iniziando accanto alla tessera Mare, secondo lo schema seguente:



B

- 6 coppie di tessere Percorso sovrapposte.
- 10 tessere Percorso singole.
- 10 coppie di tessere Percorso sovrapposte.

Infine, si piazza la **tessera Terraferma**.

Potete decidere l'orientamento e gli snodi del percorso liberamente, secondo la forma e la dimensione del tavolo da gioco. L'unica cosa realmente importante è l'ordine delle tessere e la loro quantità in ogni posto.



Ogni giocatore sceglie un colore, prende le **tre pedine** corrispondenti e le piazza sulla tessera Atlantide. Ognuno prende un **Ponte** e lo conserva davanti a sé.

Mischiate le carte e formate un mazzo accanto al percorso. Inizia la partita il **giocatore più giovane**. Il **primo giocatore prende quattro** carte, il **secondo cinque**, il **terzo sei** e il **quarto sette**. Piazzate le rimanenti tessere Mare accanto al percorso.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori si alternano in senso orario.

Il giocatore di turno compie le seguenti azioni:

1. Sceglie una pedina

Il giocatore sceglie (e dichiara) quale pedina intende muovere. Una pedina già sulla Terraferma non può essere più mossa.

2. Gioca una carta e muove la pedina scelta

Il giocatore mostra la carta che intende utilizzare e poi la scarta, formando uno scarto accanto al mazzo. Quando il mazzo si esaurisce, i giocatori mischiano lo scarto per formare un nuovo mazzo.

Il giocatore sposta in avanti la pedina scelta fino alla prima tessera col colore corrispondente alla carta giocata. Se la tessera su cui arriva è libera, il movimento è terminato. Se c'è una pedina, il giocatore **deve** giocare immediatamente un'altra carta, anche di colore differente dalla prima, e proseguire fino alla tessera Percorso corrispondente. Se anche questa è occupata, deve giocare un'altra carta. Questa fase termina solo se la pedina arriva su una tessera libera o sulla Terraferma.



Attenzione: Si può giocare un'altra carta solo se la tessera su cui è arrivata la pedina è già occupata!

Se il giocatore **non può giocare alcuna carta**, deve mostrare la propria mano agli avversari e può pescare **due carte dal mazzo**. Poi il suo turno termina e tocca all'avversario alla sua sinistra. Prima di mostrare la mano può decidere di acquistare alcune carte (vedi pag. 4 Acquistare carte) nella speranza di pescare quelle giuste per muovere. Se nemmeno così può muovere, mostra le carte e pesca due carte dal mazzo.

3. Raccoglie una tessera Percorso

Il giocatore prende la prima tessera Percorso **libera** precedente (più vicina ad Atlantide) la tessera di arrivo della pedina mossa. Se si tratta di una pila, prende quella di sopra (vedi pag. 4 Esempio 1).

Quando un giocatore prende una tessera, può creare un buco: questo deve essere riempito con una tessera Mare.

4. Pesca una carta

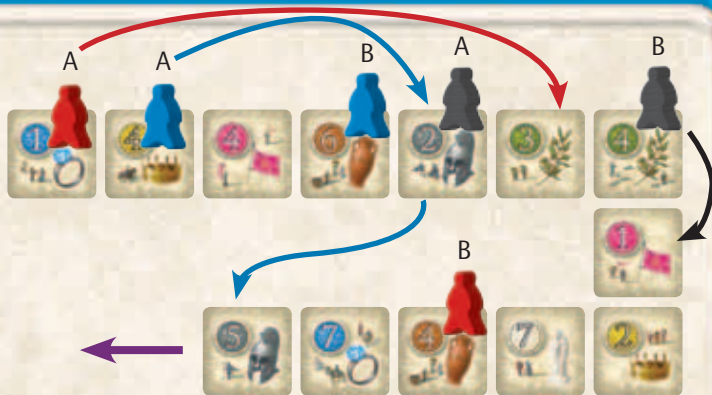
Indipendentemente dal numero di carte giocate, il giocatore di turno pesca una carta e il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

Esempio 1:

Angelica (nero) decide di spostare la sua pedina B e gioca una carta rossa. Arriva sulla prima tessera rossa disponibile (1) e prende la tessera verde che la precede (1). Stefano (rosso) sposta la pedina A e gioca una carta verde. La prima tessera verde è (3). Poiché le due tessere precedenti (5) e (2) sono occupate, prende la tessera rossa (4).

Pino (blu) ha solo carte grigie.

Gioca una carta e sposta la propria pedina A sulla stessa tessera della pedina A di Angelica (nero). Poi, gioca un'altra carta grigia ed arriva su (5). Infine, prende la tessera precedente (7). Anche se ha giocato più carte, prende solo una tessera.



Acquistare carte

All'inizio del proprio turno un giocatore può acquistare nuove carte. Per farlo, deve scartare una tessera Percorso presa in precedenza. Ottiene un numero di carte pari alla metà del valore (arrotondato per difetto) della tessera scartata. Può utilizzare in questo modo solo una tessera Percorso a turno. Se, ad esempio, scarta una tessera di valore 5, pesca due carte.

Buchi nel percorso

Già all'inizio della partita al centro del percorso c'è un buco in cui è inserita una tessera Mare. I giocatori, prelevando le tessere, ne creano altri. Questi vuoti possono essere superati in due modi:

A) Pagare un pedaggio

Per attraversare un buco il giocatore di turno può pagare un pedaggio ad una barca. Il costo del pedaggio è uguale al valore più basso delle tessere Percorso ai due estremi del vuoto. Per pagare può usare le tessere e/o le carte; le tessere hanno il loro valore e ogni carta vale uno. Se una tessera supera il valore richiesto, non riceverà resto. Si possono attraversare più buchi contemporaneamente, pagando la somma dei pedaggi.

Si possono utilizzare solo carte e tessere che si possedevano all'inizio del turno. Il numero di tessere Mare che formano un'interruzione non influisce sul pedaggio (vedi pag. 5 Esempio 2).

B) Piazzare un Ponte

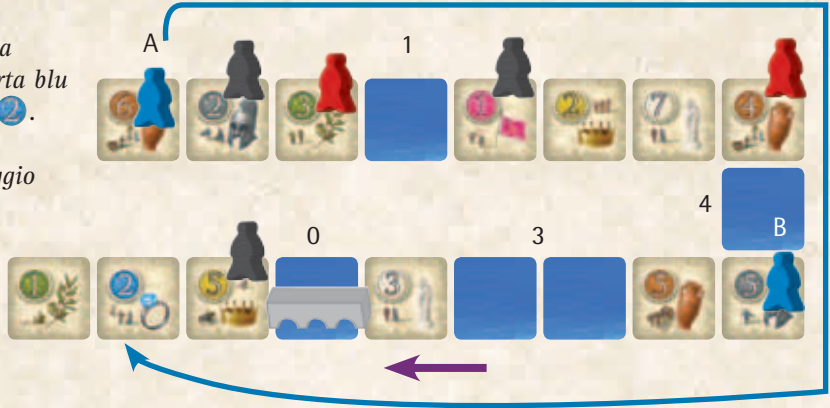
Per attraversare un buco il giocatore di turno può piazzare il proprio Ponte gratuitamente. Tutti i giocatori possono utilizzare il Ponte gratuitamente. Questo resta fino alla fine della partita e funziona indipendentemente dal numero di tessere Mare che formano l'interruzione, anche se aumentano.

Esempio 2:

Pino (blu) muove la propria pedina A giocando una carta blu per raggiungere la tessera 2.

Per compiere questo spostamento paga il pedaggio per le prime tre interruzioni attraversate:

1+4+3=8 e supera gratuitamente la quarta utilizzando il Ponte presente. Prende la tessera 3 perché la tessera 5 è occupata. In questa maniera le ultime due interruzioni si uniscono e possono essere attraversate gratuitamente grazie al Ponte.



Eccezione: Se si crea un'interruzione all'inizio o alla fine del percorso, i giocatori la richiudono avvicinando la tessera Atlantide o la tessera Terraferma.

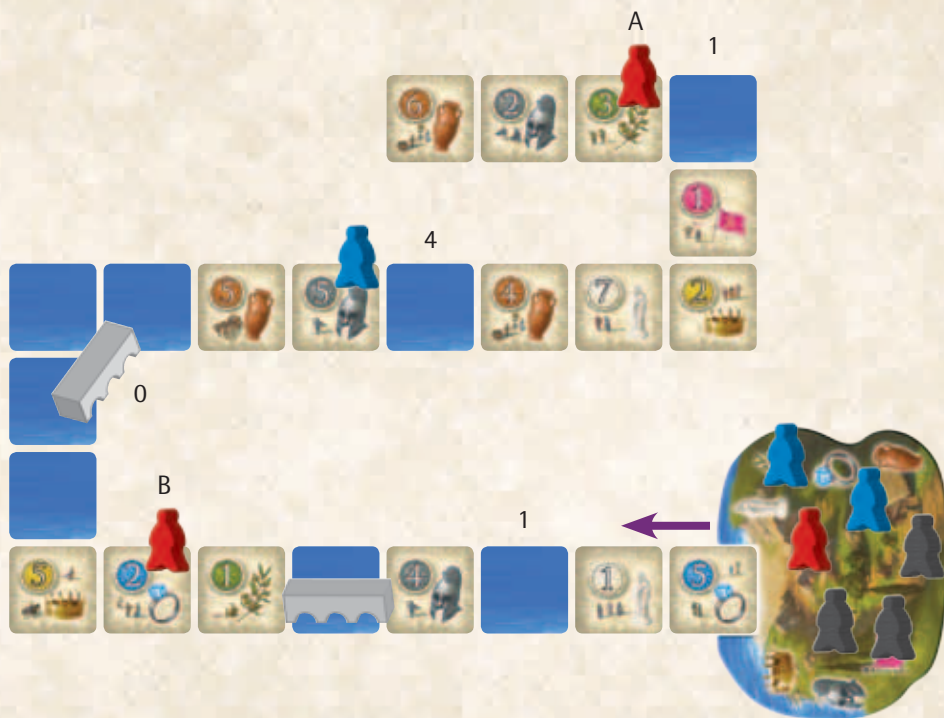
Terraferma

Se un giocatore sposta una pedina giocando una carta il cui colore non è presente tra le tessere che vanno dalla pedina alla Terraferma, muove la pedina sulla Terraferma e prende l'ultima tessera Percorso libera.

Importante: Dal turno in cui un giocatore arriva con la sua **prima pedina** sulla Terraferma, pesca **due carte** alla fine del turno. Da quando arriva con la sua **seconda pedina**, pesca **tre carte**. Quando arriva con la **terza pedina** sulla Terraferma, pesca **quattro carte** e la **partita termina immediatamente**.

FINE DELLA PARTITA

Quando la partita termina, tutte le pedine che sono ancora lungo il percorso raggiungono la Terraferma immediatamente. Per farlo, i proprietari devono pagare tutti i pedaggi necessari (non si possono piazzare Ponti in questa fase). Nessuna di queste pedine farà pescare carte al proprietario, non potrà prendere nemmeno l'ultima tessera. Se un giocatore non può pagare uno o più pedaggi, avrà un punteggio negativo alla fine del conteggio.



Esempio 3:

Angelica (nero) ha portato per prima la sua terza pedina sulla Terraferma. Prende la tessera 5 e la Terraferma è spinta verso la tessera 1. Poi pesca quattro carte dal mazzo e la partita finisce. Stefano (rosso) deve ancora portare due sue pedine sulla Terraferma. Per farlo, deve pagare un valore di $1+4+1=6$ per la pedina A e un valore di 1 per la pedina B. Il valore totale dei pedaggi è 7; Stefano scarta una tessera Percorso di valore 7. Pino (blu) deve portare la sua ultima pedina sulla Terraferma e paga il pedaggio con una carta. Stefano e Pino non ottengono alcuna tessera né tanto meno le carte.

Infine, i giocatori sommano i valori delle tessere Percorso che posseggono e aggiungono il numero di carte che hanno ancora in mano. Chi raggiunge il totale maggiore, vince. In caso di parità si ha una vittoria condivisa.

Autore: Leo Colovini
Illustrazioni: Michael Menzel
Versione italiana: Pierluigi Colutta
Grafica italiana: Giuseppe Masone

© 2009 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
 © 2010 Giochi Uniti per l'Italia

Tutti i diritti sono riservati
 Made in EU



Edito e distribuito in Italia da:

Giochi Uniti

www.giochiuniti.it
 info@giochiuniti.it