

ATLANTIS

Leo Colovini

Giocatori: 2 – 4

Età: dai 10 anni

Durata: circa 30 minuti

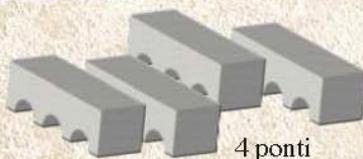
CONTENUTO



84 tessere tesoro
con valore da 1 a 7
42 con dorso 
42 con dorso 



24 tessere mare



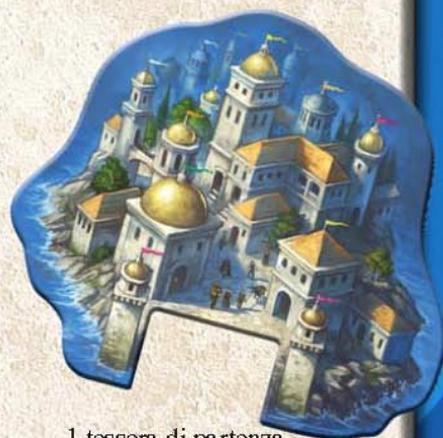
4 ponti



12 segnalini
(3 per colore di 4 colori diversi)



105 carte tesoro (15 carte per ognuno dei 7 colori)



1 tessera di partenza
"Atlantis"

1 tessera di arrivo "Terraferma"



IDEA DEL GIOCO

Il filosofo greco Platone scrisse della leggendaria isola di Atlantide, esistita circa 11.000 anni fa. L'isola principale, secondo la leggenda, affondò in breve tempo, con i residenti indaffarati nel salvare il più rapidamente possibile i loro beni presenti nell'isola. Le tessere tesoro collegano Atlantide alla terraferma e i giocatori muovono le loro pedine giocando le carte corrispondenti. Le carte infatti illustrano i vari tesori presenti nelle tessere nella strada verso la terraferma. È importante usare le carte in maniera opportuna per cercare di ottenere i tesori dal valore più alto per arrivare alla terraferma con il maggior numero di punti.

PREPARAZIONE

Posizionare la **tessera di partenza "Atlantis"** sul tavolo.

Mescolare separatamente le due serie di **tessera tesoro** e creare le 2 parti del percorso come nella figura a fianco. Si posizionano per prime, partendo da Atlantis, le tessere con il dorso nel seguente modo:



A

- un primo segmento formato da 10 pile di 2 tessere ciascuna
- un secondo segmento formato da 10 tessere singole
- un terzo segmento formato da 6 pile di 2 tessere ciascuna



Terminate le tessere con il dorso

si posiziona una **tessera mare**.

Dopodichè si compone la seconda parte del percorso utilizzando le tessere con il dorso specularmente alla prima, ovvero:

- 6 pile di 2 tessere ciascuna
- 10 tessere singole
- 10 pile di 2 tessere ciascuna

Infine si posiziona la **tessera di arrivo terraferma**.

Gli snodi del percorso sono liberamente eseguibili e dipendono dalle dimensioni del tavolo di gioco.

Ogni giocatore sceglie un colore e posiziona i relativi segnalini nella tessera Atlantis. Prende anche un **ponte** e lo pone in fronte a sè.

Si mescola il mazzo di carte. Il giocatore più giovane è il **primo ad iniziare**. Egli riceve **4 carte** da tenere in mano, il **secondo giocatore 5**, il **terzo 6**, ecc.

Le restanti carte e le tessere mare vengono poste vicino al percorso alla portata dei giocatori.



B



SVOLGIMENTO

Inizia il primo giocatore, seguono gli altri in senso orario.

Durante il proprio turno il giocatore esegue le seguenti azioni:

1. Scegliere un proprio segnalino

Il giocatore sceglie liberamente quale fra i 3 segnalini desidera muovere. Un segnalino già arrivato sulla terraferma non può più essere mosso.

2. Giocare una carta e muovere il segnalino in avanti

Il giocatore piazza una delle sue carte sul tavolo, formando così la pila degli scarti come una. Nell'eventualità in cui il mazzo di carte da cui si pesca andrà esaurito si mescoleranno gli scarti reintegrando il mazzo di pesca.

Il giocatore gioca una carta e muove il segnalino scelto in avanti nel percorso fino alla prima tessera del colore corrispondente. Se la tessera è libera il movimento è terminato. Se la tessera è occupata da un altro segnalino (di qualunque giocatore) il movimento non è completato, si **deve giocare un'altra carta** (di qualunque colore) e si prosegue fino alla corrispondente tessera tesoro. Così via fino a che ci si ferma su una tessera libera.

Attenzione: è possibile giocare un'altra carta per poter muovere più distante solo se la carta precedentemente giocata corrispondeva ad una **tessera occupata!**

Se un giocatore non ha la possibilità di giocare nessuna carta deve mostrare la propria mano agli avversari, pescare 2 carte dal mazzo e passare il turno al giocatore successivo.

3. Prelevare una tessera tesoro

Il giocatore preleva dal percorso la prima tessera libera precedente alla tessera d'arrivo del segnalino mosso. Preleva la tessera superiore nel caso si tratti di una pila di 2 tessere. (Si veda l'esempio n° 1)

I giocatori, se prelevando delle tessere creeranno dei buchi nel percorso, rimpiazzeranno le medesime con delle tessere mare.

4. Pescare una nuova carta

Il giocatore **pesca una carta** dal mazzo, indipendentemente dal numero di carte giocate.

Esempio 1:

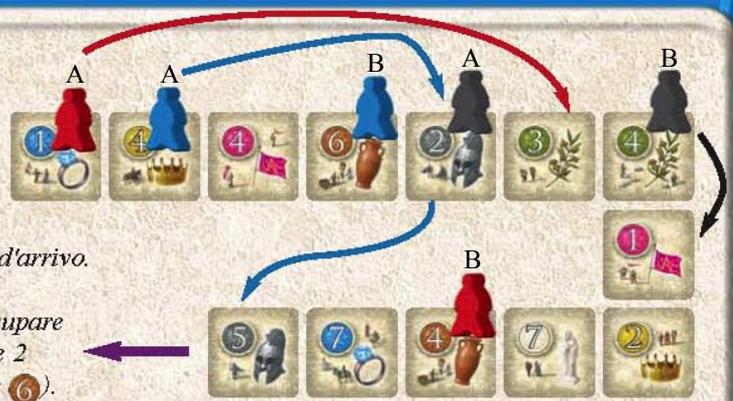
Carlo (Nero) gioca una carta rossa e muove il segnalino B. Avanza fino alla tessera rossa successiva, ovvero la seguente di valore 1

e preleva la tessera verde di valore 4 immediatamente precedente la tessera d'arrivo.

Silvio (Rosso) gioca una carta verde e muove il segnalino A andando ad occupare la tessera verde di valore 3. Poiché le 2 tessere precedenti sono occupate (2 e 6).

Preleva la tessera rossa di valore 4 ovvero la prima disponibile.

Filippo (Blu) vuole giocare una carta nera per muovere velocemente il segnalino A, poiché la prima tessera nera è già occupata da un segnalino. Giocando una seconda carta nera, può arrivare alla successiva tessera nera (5) e prelevare la tessera blu di valore 7. Giocare una seconda carta è possibile se la prima carta giocata fa terminare il segnalino in una tessera già occupata. Le carte successive possono essere anche di colore differente dalla precedente carta giocata.



Acquisto carte

All'inizio del proprio turno, si possono "acquistare" delle carte (pescandole dal mazzo) cedendo una delle tessere precedentemente ottenute. Il cambio è di 1 a 2 per difetto, ovvero si ottengono metà carte rispetto al valore della tessera ceduta, arrotondando per difetto: per esempio, cedendo una tessera di valore 5 si possono pescare 2 carte.

Interruzione del percorso

Atlantis sta franando ed anche il percorso verso la Terraferma sta franando. All'inizio della partita c'è solo un punto d'interruzione a metà percorso, ma durante la partita, i giocatori prelevando diverse tessere creeranno nuove interruzioni.

Queste interruzioni possono essere scavalcate in 2 modi: utilizzando un ponte o pagando il pedaggio di una barca.

A) Ponti

Ogni giocatore ha a disposizione un ponte che può utilizzare quando desidera. I ponti sono piazzati su di una interruzione e permettono il passaggio **gratis a tutti i giocatori**, quindi piazzate i ponti con estrema attenzione.

B) Pedaggio barca

Se si vuole attraversare una interruzione, non avendo ponti disponibili oppure non volendo utilizzare ancora il proprio ponte, si può pagare una barca che trasporti il proprio segnalino sull'altro lato. Il costo è dato dal valore più basso delle 2 tessere ai lati dell'interruzione. Si può pagare con delle carte o restituendo una tessera prelevata. Le tessere hanno il valore raffigurato, mentre ogni carta vale 1 punto. Se non si ha l'esatta somma, si paga in eccesso senza ottenere il resto. Si possono attraversare più interruzioni nello stesso turno sommando i vari costi. Per il pagamento di possono usare solo le carte e le tessere che si avevano all'inizio del turno, non quella acquisita durante il turno stesso. Le interruzioni possono essere formate da una o più tessere Mare, ma questo non ha effetti sui costi, non importa quanto sia lunga l'interruzione.

Esempio 2:

Filippo (Blu) gioca un carta blu e vuole muovere il segnalino A per raggiungere la tessera blu di valore 2.

Per le prime 3 interruzioni pagherà il pedaggio ad una barca: $1 + 4 + 3 = 8$ punti. Mentre per la 4^a interruzione utilizzerà il ponte gratuitamente.

La tessera 5 non può essere prelevata verrà quindi presa la tessera di valore 3.

L'interruzione diventerà quindi una sola, sensibilmente più lunga, ma il ponte posto nell'ultima tessera ne permetterà il passaggio gratuitamente.



Se le interruzioni compaiono all'inizio o alla fine del percorso, si rimedia semplicemente avvicinando le tessere Atlantis o Terraferma.

Terraferma

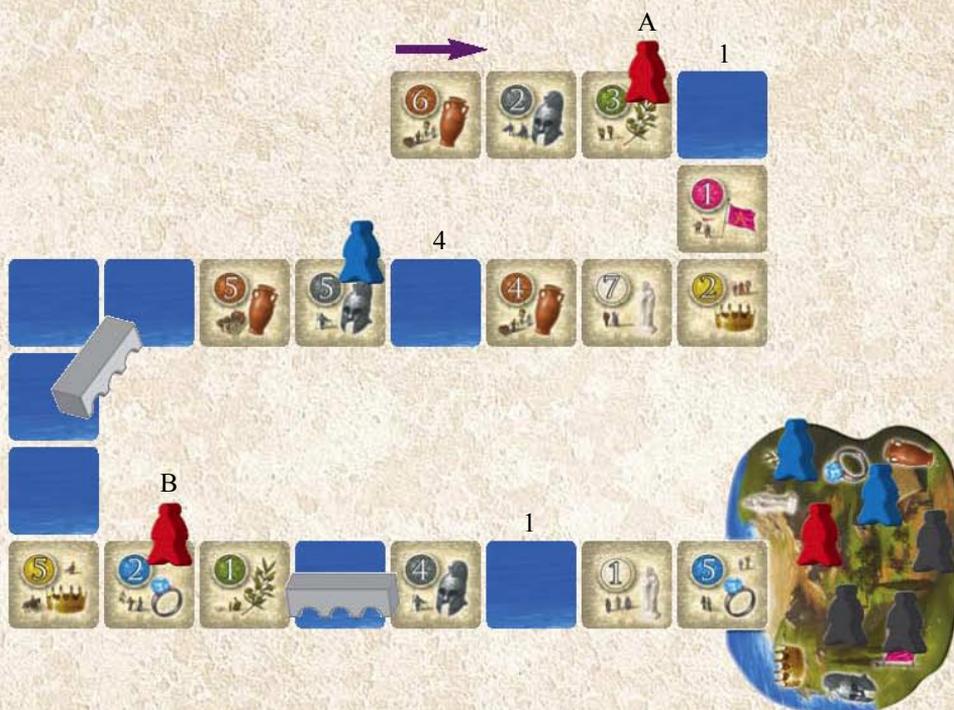
Quando un giocatore gioca una carta di un colore non presente nel percorso, muove il segnalino direttamente sulla tessera Terraferma mettendolo in salvo. Come ricompensa preleva l'ultima tessera libera del percorso.

Importante: dal turno nel quale il giocatore arriva alla Terraferma con il suo 1° segnalino pesca 2 carte dal mazzo invece che una sola. Con l'arrivo del 2° segnalino pesca 3 carte.

Quando un giocatore riesce a portare tutti i suoi 3 segnalini sulla Terraferma, pesca 4 carte, l'ultima tessera disponibile e la partita termina immediatamente.

FINE DELLA PARTITA

Quando la partita è terminata, tutti i segnalini che sono ancora lungo il percorso raggiungono la Terraferma pagando immediatamente tutti gli eventuali pedaggi barca (i ponti avanzati non possono essere giocati).



Esempio 3:

Carlo (Nero) ha raggiunto con tutti i segnalini la Terraferma, così la partita è terminata. Preleva la tessera blu di valore 5 e pesca 4 carte. La tessera della Terraferma viene spostata quindi fino alla tessera 1.

Silvio (Rosso) ha ancora 2 segnalini sul percorso, il costo per portare il segnalino A sulla Terraferma è di: $1 + 4 + 1 = 6$ punti e per portare il segnalino B: 1 punto.

In totale dovrà pagare 7 punti e non riceverà nessuna tessera né nessuna carta.

Filippo (Blu) ha ancora un segnalino sul percorso, paga quindi 1 punto per portare il segnalino sulla Terraferma.

Infine ogni giocatore calcola il valore totale delle tessere raccolte, aggiungendovi il numero delle carte conservate in mano. Il giocatore con più punti è il vincitore.

Traduzione a cura di **Jacon** e **Franchija**
visionata dall'autore del gioco
Impaginazione grafica **Franchija**



**La Tana
dei Goblin**