

Atolla Modulis

FUNKENSCHLAG

Un gioco di Friedemann Friese

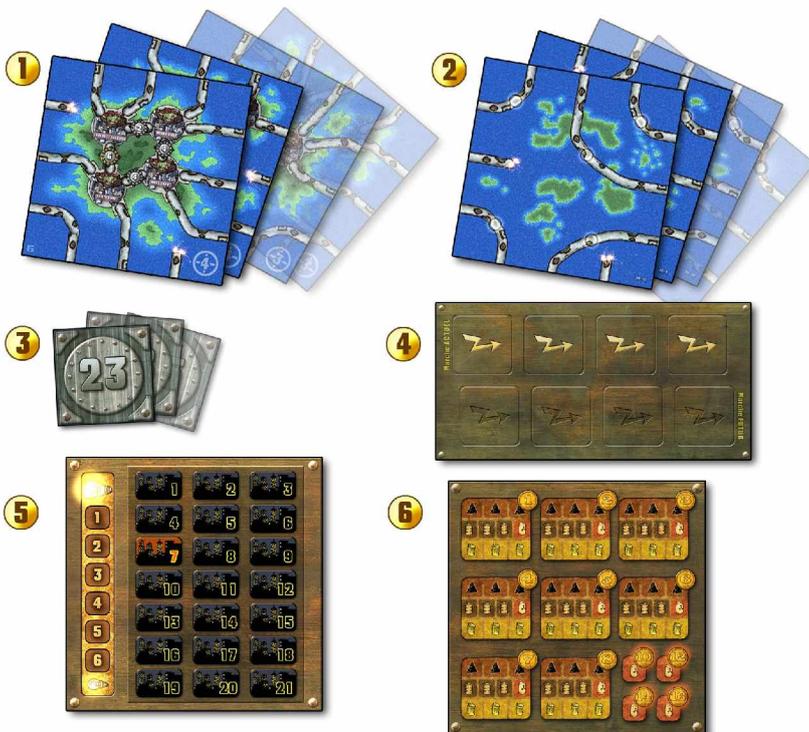
Atolla Modulis è un'espansione gratuita per il gioco di Friedemann Friese che serve, come indica il suo nome, a costruire delle nuove mappe modulari. Il sistema vi permette ogni volta di giocare tanto delle partite differenti, date le combinazioni che si contano per centinaia di migliaia!

Eccetto che per una preparazione del gioco un poco differente, le regole sono esattamente le stesse.

Questa espansione necessita del gioco di base **FUNKENSCHLAG (POWER GRID)**.

MATERIALE :

- 1** 11 Tessere Atollo (da 1 a 7 città)
- 2** 9 Tessere NEUTRE
- 3** 60 Tessere dei Costi (TDC)
- 4** 1 Tabellone delle Offerte (opzionale)
- 5** 1 Tabella Ordine Turno/Punteggio
- 6** 1 Tabella delle Risorse



1. Descrizione dettagliata :

1 Le 11 tessere Atollo.

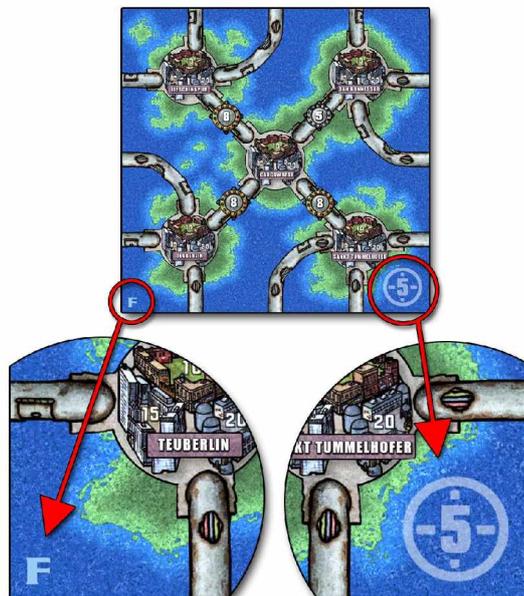
Queste 11 tessere rappresentano diverse isole sparpagiate in un oceano fittizio. Ciascuna di queste isole è composta da 1 a 7 città ed è indicata alfabeticamente da una lettera (da A a K), visibile nell'angolo in basso a sinistra (vedere qui a lato). In basso a destra si trova una cifra che indica, per maggiore chiarezza, il numero di città che compone ogni tessera Atollo (vedere qui a lato).

Ci sono dunque : **2 tessere da 7 città, 2 tessere da 6 città, 2 tessere da 5 città, 2 tessere da 4 città, 2 tessere da 3 città ed 1 tessera da 1 città.**

E preparando 9 di queste, voi potete ottenere una mappa quadrata rappresentante un arcipelago.

Dei costi di connessione sono visibili tra ogni città, ma la differenza con il gioco di base sta nel fatto che i cavi inter-tessera sono vergini. All'inizio della partita vi occorrerà piazzare le Tessere dei Costi (TDC).

Nota: certi cavi sono « tranciati » e non conducono a nessuna città.



2

Le 9 tessere Neutre.

Non utilizzerete mai in una stessa partita le 11 tessere Atollo. Secondo il numero di giocatori, utilizzerete più o meno delle tessere Atollo (spesso meno di nove). Per fare un quadrato 3x3, vi basta completare la mappa con le tessere NEUTRE.

Chiamate da **N-1** a **N-9** (in basso a destra sulle tessere), le tessere Neutre rappresentano diversi incroci di cavi dritti, curve, troncati o tipo forca. Un piccolo cerchio luminoso vi indica dove devono essere disposte le tessere de costi (TDC) all'inizio della partita.

3

Le Tessere dei Costi (TDC).

Le TDC sono in 60, numerate da 1 a 30 ognuna è doppia. Esse saranno disposte all'inizio della partita su ognuno dei cavi che collegano le differenti tessere (vedere l'esempio a lato).

4

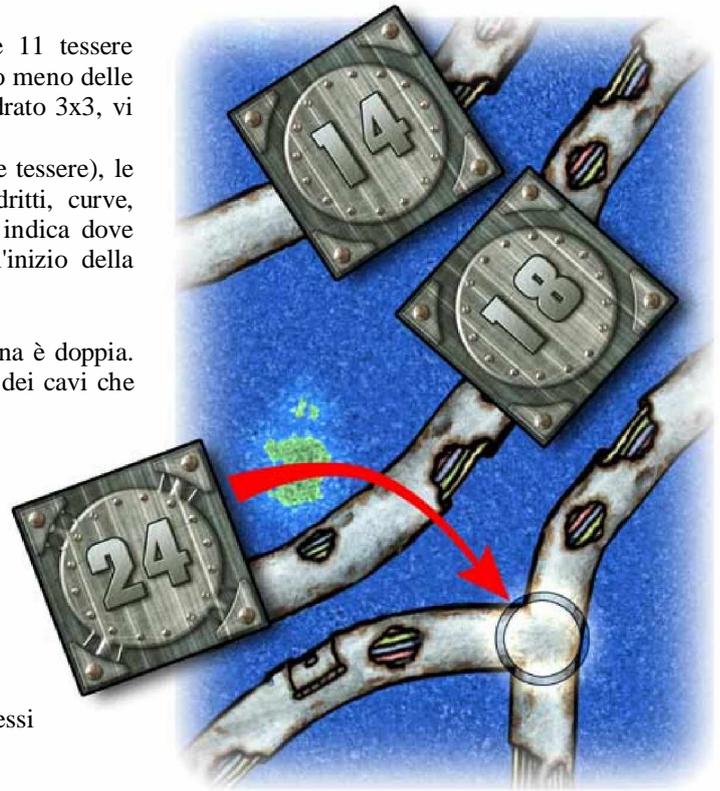
Il Tabellone delle Offerte (Opzionale).

Questo tabellone non è disponibile nella versione base ed è solamente una piccola comodità supplementare per disporre le fabbriche messe alle offerte nei mercati "attuale" e "futuro."

5 6

Il Tabellone Ordine Turno/Punteggio e le Risorse.

Questi due ultimi elementi amovibili sono gli stessi di quelli del gioco originale e vi eviteranno di spiegare il tabellone sul vostro tavolo.



2. Preparativi preliminari:

- Stampare le 11 tessere **Atollo** e le 9 tessere **Neutre** in 300 dpi – 18x18 cm.
- Stampare **DUE** volte le TDC in 300 dpi – 15,25x12,71 cm. poi tagliare ogni tessera (Attenzione alle dita!).
- Stampare il tabellone delle offerte in due parti, sinistra e destra, tutte e due in 300 dpi – 18x18 cm. Unitele se volete un tabellone piegabile.
- Stampare i tabelloni **Ordine del turno/Punteggio** e **Risorse** in 300 dpi – 18x18 cm.

A voi la scelta di incartonare l'insieme.

NB : Le tessere **NEUTRE** sono **indipendenti** e **non seguono il verso delle tessere Atollo** !

3. Regole del gioco:

Il gioco di base propone delle mappe « fisse » (USA – Germania – Francia e Italia) divise in zone colorate. Ciascuna di queste zone comprende sette città.

Il regolamento del gioco base dice:

- per 2 e 3 giocatori: scegliere 3 zone (o 21 città)
- per 4 giocatori: scegliere 4 zone (o 28 città)
- per 5 e 6 giocatori: scegliere 5 zone (o 35 città)

Qui, c'è un po' di differenza. Non si pensa più in « zone » ma in « numero di città ».

Voi avete bisogno di:

- **21 città per 2 e 3 giocatori.**
- **28 città per 4 giocatori.**
- **35 città per 5 o 6 giocatori.**

Utilizzate così, come vi sembra meglio, tante **tessere Atollo** quante necessarie per ottenere il numero di città desiderate. Se volete ottenere una mappa quadrata (o una qualsiasi altra forma), colmate le mancanze con le tessere NEUTRE.

Le tessere possono essere piazzate dove volete. Potete farle anche ruotare nel senso che desiderate.

Le possibilità sono infinite, ma per evitarvi di perdere tempo, alla fine di questo regolamento ci sono numerosi esempi di combinazioni.

ESEMPIO 1:

In quattro, i giocatori hanno bisogno di 28 città.

Le 11 tessere Atollo comprendono 7, 6, 5, 4, 3 o 1 città. Si possono così utilizzare le tessere:

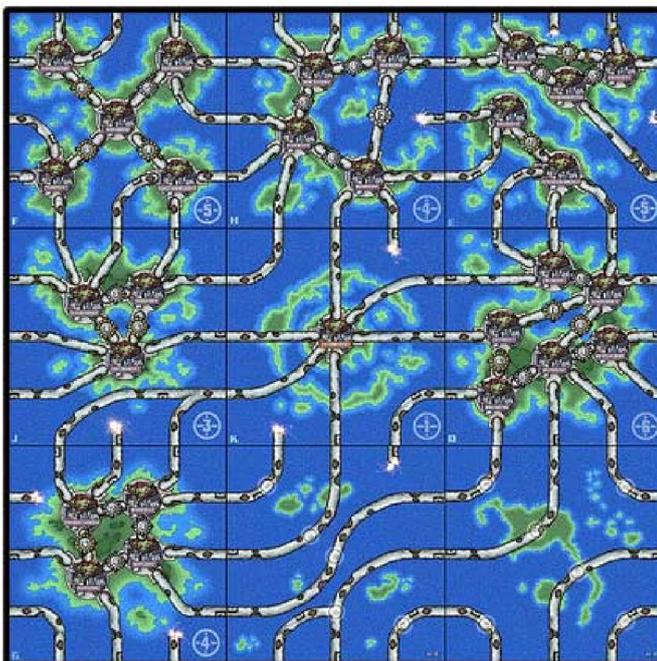
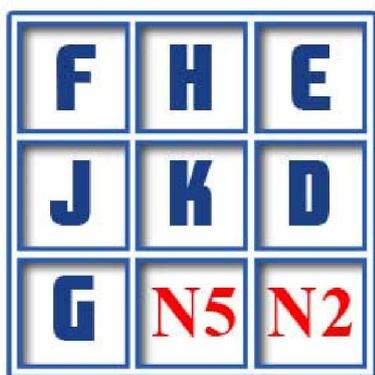
$6+5+5+4+4+3+1 (=28)$ oppure $6+5+4+4+3+3+1 (=28)$... etc. (vedere le soluzioni proposte alla fine del regolamento).

Il numero di tessere utilizzate non ha importanza finché il numero di città è corretto.

Le lettere che compaiono su ogni tessera (da A a K), sono là per facilitare la condivisione di informazioni tra i giocatori.

ESEMPIO 2 :

4 GIOCATORI (28 città) stanno giocando una partita con le tessere D+E+F+G+H+J+K . Essi possono facilmente condividere la loro esperienza per sistemare il posizionamento delle tessere :



Nota : **N5** e **N2** in questo esempio richiedono l'utilizzo di due tessere **NEUTRE**.

Il Piazzamento delle TDC :

Una volta che la vostra mappa è composta, dovrete depositare i costi di connessione (**TDC**). In effetti, una volta che le tessere sono state piazzate, i cavi – così come le tessere **NEUTRE** - che li uniscono sono vergini.

Mescolare le **TDC** coperte. Adesso avete due possibilità:

- A caso: piazzate una ad una, ognuna delle tessere sulle connessioni vergini, poi infine scopritele prima di iniziare la partita.
- A caso & Tattica: Al suo turno, ogni giocatore pesca una tessera, la scopre e la piazza dove desidera ed immancabilmente dove può guastare i piani degli avversari.

Potete riflettere beninteso con tutta calma e potete preparare la vostra mappa come volete. Inoltre, tra i 60 TDC disponibili potete scartare i meno costosi (da 1 a 10) o viceversa ritirare i più costosi (da 20 a 30)...

NB : state attenti a non mettere mai due TDC su un cavo. Ce ne deve essere soltanto UNO per condotto!!!

La partita può cominciare ora con le regole che rimangono esattamente le stesse come nel gioco base.

