

Nautilus

SCOPO DEL GIOCO

- 1) Tentare di recuperare il maggior numero di scoperte marine possibile, ognuna delle quali vi darà punti vittoria.
- 2) Per vincere è però necessario moltiplicare questi punti, il fattore di moltiplicazione è dato dal numero dei vostri centri di ricerca.

Potete ottenere ulteriori punti vittoria, nonché denaro, attraverso la scoperta delle rovine di Atlantide. Alla fine chi ha più punti sarà dichiarato vincitore.

DOTAZIONE DI GIOCO:

1. La plancia di gioco mostra il mare diviso in 4 profondità: laguna (la zona più chiara al centro), declivio (l'area più scura intorno alla laguna), blu profondo (la zona ancora più scura vicino al declivio e in 2 angoli) e le fosse (la parte più scura). Più è profondo il mare, più sarà costoso costruire delle stazioni di ricerca lì, ma, in ogni caso, è proprio nelle regioni più profonde che si trovano gli oggetti più preziosi.
2. Le tessere delle scoperte marine vengono piazzate sulla plancia in accordo con il colore della profondità a cui si trovano. Potete recuperare queste reliquie (raccogliendole dalla mappa) se muovete un sottomarino sullo spazio in cui si trovano.

60 scoperte marine (incluse le 15 scoperte Atlantidee)

3. La base iniziale è la prima ad essere piazzata e sarà il punto di partenza per la vostra città sottomarina.

1 base iniziale

4. I giocatori acquistano le basi per costruire la città sottomarina. Ve ne sono di due tipi:

Basi Residenziali: non danno punti vittoria, ma sono essenziali per portare i ricercatori nella vostra città. Ci sono quelle verdi (con corridoi perpendicolari) e quelle blu (con corridoi diagonali).

Basi di Ricerca: danno punti vittoria alla fine del gioco. I giocatori possono usare qualsiasi stazione di ricerca, indipendentemente da chi l'ha costruita, pagando un canone al suo proprietario. Più stazioni di ricerca di un tipo avete meglio è; ne esistono di 5 tipi ognuna con particolari vantaggi.



20 basi residenziali; 20 basi di ricerca
80 Segnalini tondi per le basi (20 per colore)

5. I ricercatori si muovono nelle basi sottomarine utilizzando i passaggi di collegamento colorati. Sono essenziali per far sì che le città sottomarine siano operative e quindi possano fornire i loro bonus ed i punti vittoria finali. I ricercatori sono inoltre necessari per utilizzare i sottomarini.

60 Ricercatori (15 per colore)

6. Con i sottomarini i giocatori possono esplorare i fondali e recuperare le varie scoperte che in seguito vi possono fornire punti vittoria.

12 sottomarini (3 per colore)

1 disco “primo-giocatore”

7. Vi sono delle tessere speciali per le scoperte sottomarine le “**Scoperte Atlantidee**”. Se ne trovate vanno posizionate sulla mappa delle “**Rovine di Atlantide**” con un segnalino del giocatore che ha effettuato la scoperta. Più scoperte atlantidee fate, più punti vittoria totalizzerete. Se tutte le scoperte atlantidee vengono recuperate, la partita termina.

1 plancia “Rovine di Atlantide”
15 tessere “Scoperte Atlantidee”

8. Le carte con il vostro obiettivo speciale vengono distribuite ai giocatori all’inizio della partita e vengono conservate sino al termine. Le “**Scoperte Atlantidee**” riportate sulla carta possono aumentare di valore alla fine del gioco.

4 obiettivi speciali

9. Per acquistare ed espandere le basi sottomarine e recuperare le “**Scoperte Atlantidee**” dovete avere i Nemo (soldi). Il loro quantitativo è limitato e non potrete reintegrare le vostre scorte a meno di fatti eccezionali (altri giocatori che vi pagano per l’uso dei vostri laboratori o scoperte marine); quindi utilizzateli saggiamente poiché potrebbero essere fondamentali per il raggiungimento del vostro obiettivo speciale.

40 monete da 1 Nemo , 40 monete da 5 Nemo

10. I punti vittoria ottenuti alla fine del gioco vengono moltiplicati per il numero di laboratori di ricerca che possedete, pertanto è importante sviluppare anche la ricerca e non limitarsi all’esplorazione.

30 segnalini quadrati (20 x 0 / 1, 5 x 3 / 3,5 x 1-5)
4 quick reference



PREPARAZIONE DEL GIOCO:

1. La plancia di gioco viene posizionata al centro del tavolo e mostra l'oceano con le sue diverse profondità.
2. La base sottomarina di partenza, con gli 8 corridoi, viene posizionata in un qualunque spazio di laguna (per la prima partita fate riferimento alle indicazioni a pag. 2 del regolamento); orientatela in modo che la croce argentata al centro della base abbia le punte rivolte verso i bordi della mappa ed i passaggi marroni verso gli angoli.
3. Dividete i vari tipi di base in 7 diverse pile disponendole con la faccia verso l'alto.
 - 10 basi residenziali blu
 - 10 basi residenziali verdi
 - 4 stazioni sonar
 - 4 basi di addestramento
 - 4 laboratori di ricerca
 - 4 basi tecnologiche
4. Le 60 tessere di "scoperte marine", incluse quelle Atlantidee, vengono divise in base al colore del retro; si formano così 3 gruppi:
 - 26 tessere per il declivio (aranci);
 - 20 tessere per il blu profondo (rosso);
 - 14 tessere per le fosse oceaniche (porpora).Tutte le tessere, divise per gruppi, vengono mischiate ed organizzate in una piala a faccia in giù negli spazi prefissati sulla plancia di gioco (riconoscibili dal colore). Nella laguna non sono previste scoperte marine. Alla fine del regolamento è riportata una tabella con la distribuzione delle scoperte marine.
5. Lo spazio per le "Scoperte Atlantidee" è piazzato a lato della plancia di gioco. Le seguenti pedine di segnalazione vanno piazzate al lato del suddetto spazio in relazione al numero di giocatori:
 - 4 giocatori: 5, 4, 2, 1;
 - 3 giocatori: 5, 3, 1;
 - 2 giocatori: 4, 2.Questi segnalini indicano il numero di punti ottenuti per il recupero di scoperte atlantidee. Più ne fate maggiore sarà il vostro punteggio.
I segnalini che non usate vanno rimessi nella scatola.
6. I 5 segnalini con scritto "3", nei 5 diversi colori delle stazioni di ricerca, vanno messi a lato della plancia. Questi punti andranno assegnati, alla fine del gioco, a ciascun giocatore con il maggior numero di basi operative in ogni colore.
7. Ogni giocatore riceve:
 - I pezzi da gioco di un colore (15 ricercatori, 3 sottomarini, 20 segnalini di stazionamento e le monete come riportato nella seguente tabella:
 - 4 giocatori: 45 Nemo;
 - 3 giocatori, 50 Nemo;
 - 2 giocatori, 55 Nemo.Le restanti monete "Nemo" formeranno la banca.



Posizionate quindi:

la tabella riassuntiva e le 5 pedine colorate che vanno messe con la faccia riportante lo “0” verso l’alto nello spazio del colore corrispondente sul tabellone all’altezza della prima colonna “Basic Value” [Grundwert].

1 carta speciale “Goal”. Le 4 carte speciali “Goal” vanno mischiate e quindi pescate da ogni giocatore in modo che non vengano viste; eventuali carte residue vengono rimesse nella scatola senza essere guardate. Ogni giocatore guarda la sua carta speciale quindi la tiene a faccia in giù di fronte a se.

Il primo giocatore sarà chi riesce a restare sott’acqua per più tempo (se non siete in grado di stabilirlo inizierà il più anziano).

TABELLE RIASSUNTIVE

Punti per le scoperte

Punti per le basi di ricerca

Regolamento breve

La metà di sinistra mostra quante basi di ricerca ha piazzato il giocatore. All’inizio tutti i segnalini vengono posti con lo “0” rivolto verso l’alto nella prima colonna (valore base) dato che nessuno ha ancora attivato in gioco un laboratorio di ricerca. Se un giocatore posiziona un ricercatore in un laboratorio di ricerca sposta il suo segnalino di uno spazio a destra. Se sposta un ricercatore in un secondo laboratorio dello stesso tipo, sposta il segnalino di un ulteriore spazio a destra e lo capovolge sul valore “1”; da adesso in poi le sue ricerche valgono 1 punto. Inoltre se ha occupato il maggior numero di laboratori di ricerca dello stesso tipo, prende il segnalino di valore “3”, relativo a quel colore, e lo posiziona sulla scheda, da questo momento in poi la sua ricerca vale 3 punti. Il segnalino di valore “3” viene perso se un altro giocatore occupa un numero di laboratori superiore dello stesso tipo.. Non appena un giocatore occupa tutte e 4 i laboratori di ricerca di un tipo, non può più perdere il segnalino di valore “3”. La posizione di questi segnalini indica inoltre quali particolari abilità ha acquisito con i suoi laboratori di ricerca un giocatore. Se il segnalino per la stazione tecnologica di un giocatore si trova nella colonna “2” (es.: due laboratori di ricerca operativi), questo potrà muovere 6 spazi. Se possedete 1 base di addestramento, potete muovere due ricercatori di 4 spazi.

Sul lato destro della tabella, vengono posizionate le scoperte marine. Se un giocatore recupera con i suoi sottomarini una qualche scoperta, la deve posizionare nello spazio corrispondente; il numero accanto alla scoperta indica quanti punti vittoria si guadagnano con quella particolare scoperta. Sugli spazi accanto al “?” vengono messe le scoperte atlantidee. Più scoperte atlantidee recuperate, più punti vittoria ricevete.

Troverete anche un quick reference delle fasi di gioco con i dettagli salienti di ognuna. Leggendole durante il gioco eliminerete la necessità di consultare il regolamento.



SEQUENZA DI GIOCO

Riassunto

Si gioca in round di 3 fasi ciascuno.

Il primo giocatore inizia il round portando a termine tutta la fase 1, quindi tutti gli altri, in senso orario, eseguono la fase 1.

Procedete allo stesso modo con la fase 2 e quindi con la 3.

Dopo che tutti i giocatori hanno terminato la fase 3 il round ha termine.

Al termine del round il primo giocatore diventa quello alla sinistra del precedente e si prosegue come sopra indicato.

FASE 1: SVILUPPO DELLE CITTÀ SOTTOMARINE

In questa fase le città sottomarine si espandono posizionando unità residenziali o laboratori. Per prima cosa occorre acquistare le stazioni, quindi le si posiziona per espandere le città.

a) Acquisto dei moduli

Il giocatore di turno può acquistare al massimo un modulo.

Un qualunque modulo di ricerca costa 1 Nemo che va pagato alla banca.

Un modulo residenziale è gratuito anche se va comunque riempito con dei ricercatori:

Per ogni ricercatore si paga 1 Nemo alla banca; i ricercatori così acquistati vengono immediatamente posti nel modulo residenziale.

Nella partita a 2 o 3 giocatori ogni modulo residenziale può contenere massimo 3 ricercatori, con 4 giocatori potete posizionare fino a 4 ricercatori.

L'unità acquistata viene posta di fronte al giocatore per essere posizionata in seguito.

b) Espansione delle stazioni

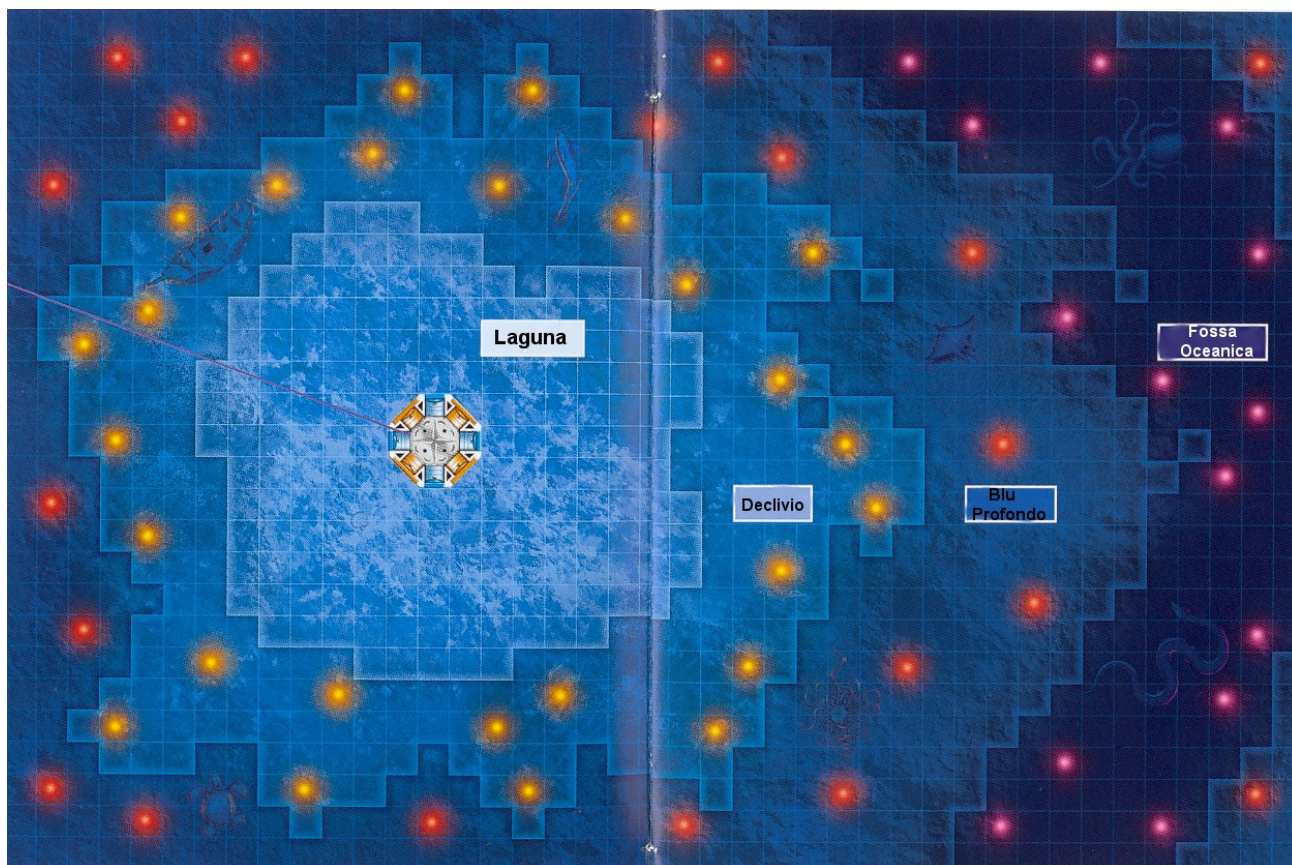
Se 1 giocatore ha uno o più moduli davanti a lui (accumulati in questo o in round precedenti), può utilizzarli nella seconda parte di questa fase per espandere la sua città sottomarina. Il giocatore può in ogni caso tenere i moduli ed espandere la sua città in seguito.

- Il giocatore di turno prende una base e la piazza sulla plancia di gioco.
- Ruota la stazione in modo da far sì che il corridoio con uno di colore identico della base o di un'altra stazione. *Per aiutarvi nell'orientamento ogni stazione ha una croce con 4 frecce, queste devono puntare sempre verso i lati della mappa e mai verso gli angoli.*
- Se un giocatore espande più di una stazione, la seconda, ed ognuna di quelle successive devono essere collegate ad una stazione che è stata implementata in questa fase, pertanto le stazioni che un giocatore espande devono essere collegate tra loro.
- Se un giocatore ha implementato la città con uno o più laboratori di ricerca, piazza immediatamente il segnalino della stazione del suo colore sui laboratori così sviluppati. Le sezioni residenziali non vanno segnate.

Espandere le basi ha un costo in monete (Nemo) che va pagato alla banca.



- Il costo totale dipende dal tipo di terreno sottomarino su cui piazzate la stazione.
- Se una base si trova su diverse tipologie di terreno (anche solo con un angolo), dovrete pagare l'importo relativo al costo più elevato.
- Se piazzate più basi contemporaneamente il costo d'espansione viene pagato **una sola volta**, ovviamente pagherete quello più elevato in caso di tipologia di terreno mista.



Tipologia terreno:	Laguna	1 Nemo
	Declivio	2 Nemo
	Blu profondo	3 Nemo
	Fossa oceanica	4 Nemo

Peculiarità delle espansioni delle basi:

- Le basi devono sempre avere almeno un accesso ad una stazione vicina utilizzando un corridoio dello stesso colore. E' comunque possibile piazzare una sezione in modo che abbia un corridoio posizionato in maniera corretta ed un altro contro una paratia od una sezione illegale che lo blocchi. L'importante è che almeno uno dei corridoi sia percorribile.
- Le basi non possono essere posizionate su spazi che contengono un sottomarino anche se si dovesse trattare di una minima parte.



- Quando un'espansione di una base copre totalmente o parzialmente una "scoperta sottomarina", la pedina della scoperta viene rimossa e messa da parte. Se si tratta di una rovina atlantidea, questa viene scoperta e messa nella zona "Rovine di Atlantide". Nessuno potrà piazzare un segnalino stazione sulla tabella ovviamente.
- I giocatori possono costruire delle basi e tenerle pronte di fronte a loro per piazzarle in seguito tutte insieme. In ogni caso non si possono comunque accumulare più di 3 basi.
- Se un giocatore desidera espandere una o più basi deve farlo tutto in una volta, se non desidera utilizzare una o più basi di quelle che aveva preparato, quelle che non vengono piazzate vanno scartate e rimesse in fondo ai rispettivi mazzi per poter esse riacquistate in seguito. Ovviamente quelle che avete già pagato viene perso (non vi è alcun rimborso).
- Se un giocatore che è di turno non compra né espande le sue basi, ma ha comunque a disposizione delle sezioni di fronte a se, deve obbligatoriamente scartarle. Questa regola impedisce tattiche particolarmente ostruzionistiche, quindi ho piazzate le basi che avete preparato o ne preparate di nuove, ma non potete passare il turno senza fare né l'uno, né l'altro..

Una volta che avete terminato questa fase il turno passa al giocatore seguente che compie questa fase e così via. Quando tutti hanno completato la fase 1, si passa alla 2.

Esempi di espansione delle basi

Espandere una stazione residenziale blu, costa al giocatore Arancione 1 Nemo. L'Arancione ha già pagato 4 Nemo per la sua base residenziale visto che è occupata da 4 ricercatori.



Per espandere le due basi di addestramento e la zona residenziale verde, il giocatore Viola deve pagare 2 Nemo dato che sta costruendo su un Declivio. Anche se avesse costruito una sola sezione di addestramento insieme a quella residenziale, avrebbe comunque pagato 2 Nemo dato che la parte residenziale si trova parzialmente nella zona di Declivio.



Il giocatore Rosso può piazzare il laboratorio di ricerca blu dato che può essere sistemato accanto al corridoio marrone della base; il fatto che non ci sia un passaggio aperto verso la stazione di addestramento verde non ha alcuna importanza (è sufficiente che ci sia anche un solo collegamento valido).



FASE 2: UTILIZZO DEI RICERCATORI

I ricercatori nelle zone residenziali non hanno alcuna utilità. I ricercatori entrano in gioco nelle zone residenziali, ma devono essere spostati nei laboratori per essere utilizzati.

Movimento dei ricercatori

- Durante il turno un giocatore può muovere 1 o 2 ricercatori di sua proprietà.
- Il giocatore ha a disposizione 3 mosse complessive da distribuire tra i suoi due ricercatori con la possibilità di utilizzarle tutte e tre con un solo ricercatore (lasciando l'altro fermo). Non siete obbligati ad effettuare tutte le mosse.
- Se il giocatore ha una stazione di addestramento, potrà distribuire tra i suoi due ricercatori un totale di 4 mosse, con due stazioni di addestramento 5 mosse. Il bonus al movimento può essere utilizzato immediatamente non appena approntato il centro di addestramento. Se il giocatore non ha ancora mosso il suo secondo ricercatore ed ha attivato con il primo il centro di addestramento, può utilizzare immediatamente il bonus.
- I ricercatori si possono muovere liberamente attraverso le varie sezioni delle basi indipendentemente dalla tipologia della sezione e dalla sua proprietà.
- Se il ricercatore termina il movimento in un laboratorio dove non ci sono altri ricercatori del suo stesso colore, attiva automaticamente il laboratorio; non importa se il laboratorio è stato piazzato dal giocatore che controlla il ricercatore o da un altro.

Il giocatore Viola muove un ricercatore a sinistra ed uno a destra dentro i suoi centri di addestramento. Dato che ha mosso tutti e due i suoi ricercatori, il bonus al movimento viene perso.



- Se fermate un ricercatore in un laboratorio di proprietà di un altro giocatore, dovrete pagare 1 Nemo al proprietario del laboratorio quale affitto della struttura.

Il giocatore Viola muove un ricercatore nel centro di addestramento a sinistra; in seguito a questo movimento guadagna un movimento extra. Con i restanti 4 movimenti sposta un ricercatore nel laboratorio del giocatore Rosso. Il Viola deve effettuare una deviazione in questa stazione poiché non ha un passaggio verso le stazioni vicine utilizzando il passaggio di sinistra (N.d.R. – l'esempio sembrerebbe presumere che il giocatore Viola abbia già una stazione di addestramento operativa).



- Se un giocatore ha un solo ricercatore in un laboratorio, questo ricercatore **non può** essere mosso.
- Non è permesso “parcheggiare” un ricercatore in un laboratorio non utilizzando tutto il movimento e quindi muoverlo nel round successivo sommando il movimento residuo a quello del nuovo turno (in pratica non potete utilizzare il movimento avanzato da un turno precedente).
- Se un giocatore ha più ricercatori in un laboratorio, tutti tranne uno possono essere mossi.
- In ogni stazione, indipendentemente dalla sua natura di base o laboratorio, possono stazionare un numero **illimitato** di ricercatori.

Laboratori operativi

Un laboratorio si considera operativo se un ricercatore entra al suo interno.

Nota Bene: ogni laboratorio può essere utilizzato da più giocatori.

Attivazione di un singolo laboratorio

- Un laboratorio che sia stato costruito/ampliato da un giocatore si considera di quel giocatore e viene marchiato con un apposito segnalino che ne indica la proprietà.
Se un ricercatore viene mosso in un laboratorio al cui interno non siano presenti ricercatori del colore del proprietario di quel laboratorio, questo attiverà il laboratorio. Il ricercatore che ha compiuto questa azione non potrà più lasciare il laboratorio.
- Se il ricercatore sta utilizzando un laboratorio non di sua proprietà, dovrà pagare 1 Nemo al suo proprietario quale “affitto”. Se più tardi dovesse entrare con un altro ricercatore nella stessa stazione non dovrà pagare nuovamente. Inoltre tutti gli altri giocatori che dovessero entrare nel laboratorio per la prima volta, dovrebbero parimenti pagare 1 Nemo al proprietario



- Nella fila del ricercatore corrispondente, sulla scheda del proprietario, il segnalino viene spostato di uno spazio a destra. Questo indica che il giocatore ha messo in opera una stazione tecnologica di quel tipo.
- La ricerca in un singolo laboratorio non frutta alcun punteggio, infatti il segnalino indica ancora 0.
- Se un giocatore ha più ricercatori in un laboratorio, questo non ha alcun effetto sul punteggio della ricerca sulla tabella, anche se la presenza di 2 ricercatori è un requisito fondamentale per l'utilizzo di un sottomarino (vedi in seguito).

Attivazione di più laboratori dello stesso tipo

Non appena un giocatore ha ricercatori in più di un laboratorio dello stesso tipo, le sue possibilità di successo migliorano.

- Un giocatore attiva un secondo laboratorio non appena vi posiziona uno dei suoi ricercatori. A questo punto il segnalino avanza di un altro spazio sulla destra. Il segnalino si troverà ora sotto la colonna "2" ed il segnapunti segnerà "1".

Forschungs Stationen		0	1	2	3	4
Anzahl der Forschungs-Stationen		Grundwert				
Forschungs-Station	Anzahl Schiffe, Anzahl Luft-2 Errecher, Vertikal-errecher	0	1	2	3	4
Technik-Station	Anzahl Flug-errecher, Luft-2 Errecher, Vertikal-errecher	0	1	2	3	4
Echo-Station	Errecher, welche nicht mit dem Luft-2 Errecher verbunden sind	0	1	2	3	4
Versuchs-Station	Anzahl Meeres-errecher, Luft-2 Errecher, Vertikal-errecher	0	1	2	3	4
Analysen-Station	Anzahl Meeres-errecher, Luft-2 Errecher, Vertikal-errecher	0	1	2	3	4

La linea rossa serve a ricordare che il segnalino è ora girato dato che ci sono due laboratori operativi.

- Se un giocatore ha almeno 2 laboratori uguali operativi ed è quello con il maggior numero di laboratori operativi di quel tipo, aumenta a "3" il suo punteggio. Il giocatore prenderà quindi il segnalino con il valore 3 e lo posizionerà sopra quello con il valore 1.
- Se il segnalino con il "3" è in uso da un altro giocatore, questo passerà di mano (ed il giocatore che lo aveva tornerà al valore "1").
- In caso di pareggio il segnalino da "3" non cambia di proprietario.
- Non appena un giocatore ha operativi tutti e quattro i laboratori dello stesso tipo, non potrà più perdere il possesso del segnalino da "3", ovviamente.

Le stazioni di ricerca

Ci sono cinque diversi tipi di laboratori ognuno rappresentato dalle proprie tessere dei laboratori di ricerca; ognuno di questo fornisce specifici vantaggi nel gioco.



Il centro d'addestramento

Servono ad aumentare le abilità psicofisiche dei ricercatori; Senza di questi due di loro possono muovere di soli 3 spazi, ma con un centro di addestramento possono muovere di 4 e con due di 5. Non è possibile effettuare movimenti superiori ai 5 spazi per round. Il vantaggio fornito dai centri di addestramento è immediatamente disponibile non appena vengono attivati; se il giocatore non ha ancora mosso il suo secondo ricercatore (dopo che il primo ha attivato il centro), questo potrà muovere subito uno spazio in più.

Le stazioni tecnologiche

Chiunque può muovere un sottomarino di 4 spazi senza le stazioni tecnologiche, ma attivandole l'intero livello tecnologico dei sottomarini aumenta. Con una stazione potrete muovere di 5 spazi e con due di 6.

Il ripetitore sonar

Il ripetitore sonar aumenta la "vista" sottomarina. Un giocatore che voglia esaminare le tessere delle scoperte in anticipo, potrebbe vedere soltanto quelle a massimo 4 spazi di distanza. Con un sonar può vedere fino a 5 spazi e con due arriva a 6. Anche se avete un sonar attivo, dovrete comunque pagare 1 Nemo per il suo utilizzo (vedi sezione appropriata).

Laboratori di ricerca

I laboratori possono essere utilizzati soltanto se avete recuperato delle scoperte sottomarine. Con il recupero di un "mussel" [mitile] o di una "snail" [lumaca di mare] (di valore 0), il laboratorio può immediatamente effettuare una scoperta. Il giocatore può guardare una qualsiasi scoperta a faccia in giù sulla plancia di gioco e se ha due laboratori ne può guardare 2, ma in questo caso devono essere, se possibile, a profondità differenti.

Laboratorio di analisi

Con questi laboratori si possono analizzare meglio i tesori recuperati e guadagnare di più. I tesori normalmente hanno un valore di 2 Nemo, ma con un laboratorio di analisi attivo salgono a 3 e con due a 4.

FASE 3 – UTILIZZO DEI SOTTOMARINI

Una volta che tutti i giocatori hanno completato la fase di ricerca, si può procedere all'invio dei sottomarini.

Lancio dei sottomarini

I sottomarini possono essere lanciati secondo le seguenti condizioni:

1. avere almeno 2 ricercatori in un laboratorio di ricerca;
2. il laboratorio di ricerca deve avere almeno un corridoio blu che porti in mare.

Quando lanciate un sottomarino dovete:

- rimuovere uno dei vostri ricercatori dal laboratorio (rimettetelo nella riserva);
- piazzare il sottomarino in un'area di mare libera adiacente ad un corridoio blu accanto al laboratorio di ricerca.





Il giocatore Arancio mette in gioco un sottomarino.

Il giocatore di turno deve prima piazzare in gioco tutti i sottomarini che intende varare, quindi li muoverà.

Impulsi sonar

Un giocatore che abbia uno o più sottomarini in gioco, può utilizzare il sonar per cercare delle scoperte sottomarine entro la sua portata. Il sonar può essere utilizzato soltanto **prima** dei movimenti dei sottomarini.

- Se un giocatore desidera usare il sonar di uno dei suoi sottomarini, deve pagare 1 Nemo.
- Il giocatore che usa il sonar (e solo lui) può guardare tutte le scoperte sottomarine che si trovano entro il raggio d'effetto del sonar.
- Il raggio d'effetto di un sonar (senza un apposito ripetitore) è di 4 caselle, da non misurarsi in diagonale. Con un ripetitore il raggio aumenta a 5 e con due a 6.
- Il costo di uso del sonar va pagato per ogni sottomarino che lo utilizza.
- Le scoperte sottomarine nelle fosse, possono essere esaminate soltanto se il sottomarino si trova in una casella della fossa.



Se un giocatore non ha ripetitori sonar attivi, potrà esaminare soltanto le scoperte sottomarine contrassegnate da una "X". Se, invece, controlla già un ripetitore non solo aumenta il raggio d'efficacia del suo sonar, ma può esaminare anche le scoperte con la "Y".

Movimento dei sottomarini

Nel proprio turno un giocatore può muovere tutti i suoi sottomarini presenti in mappa.

- Ogni sottomarino in media muove di 4 spazi.
- Se un giocatore dovesse avere una stazione tecnologica in gioco potrebbe muovere di 5 spazi, mentre con due di 6.
- I sottomarini muovono per linee ortogonali e non diagonali (quindi in linea retta con virate di 90°).
- I sottomarini **non** sono obbligati ad utilizzare tutti i punti movimento a loro disposizione.
- I sottomarini possono attraversare liberamente spazi con altri sottomarini, ma non spazi con delle scoperte.
- Il movimento **deve** terminare sempre terminare in uno spazio libero o su una scoperta.
- I sottomarini **possono** muovere sopra gli spazi delle stazioni subacquee. Gli spazi coperti dai moduli della stazione vanno conteggiati normalmente.



Il giocatore Arancio non ha laboratori tecnologici attivi, quindi potrà terminare il suo movimento in uno qualunque degli spazi segnati con il puntino.

Le fosse oceaniche

Le fosse, la zona più scura della plancia di gioco, sono l'area più a rischio del mare. Soltanto se avete 5 stazioni di ricerca attive potete avventurarvi in quella zona con un sottomarino. Non appena il primo giocatore entra in una fossa, anche gli altri possono entrare con i loro sottomarini nelle fosse pur non avendo 5 laboratori attivi.

Suggerimento: Se la base sottomarina dovesse espandersi tanto da consentire la costruzione di un sottomarino direttamente in una fossa oceanica, da quel momento in poi tutti i giocatori potrebbero nella fossa pur non avendo i 5 laboratori attivi.

Recupero delle scoperte sottomarine

Se un sottomarino passa su uno spazio contenente una tessera di scoperta sottomarina, questa deve essere recuperata immediatamente. Il movimento termina per questa fase.



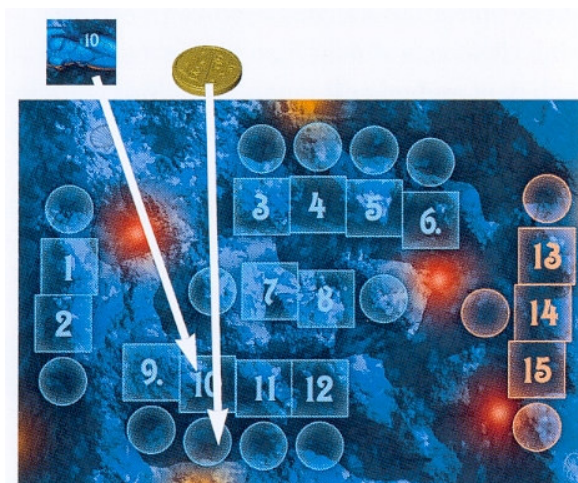
- Il recupero di uno “speed chip” [chip della velocità] o di una “treasure chest” [cofano del tesoro] (Le tessere con lo sfondo beige) è gratuito.
- Il recupero di qualunque altra scoperta sottomarina (sfondo blu) deve essere pagato in ragione della profondità:
 - nei declivi e nel blu profondo 1 Nemo per scoperta;
 - nelle fosse 2 Nemo per scoperta.
- Recuperando uno “speed chip” si può immediatamente muovere un sottomarino di altri 3 spazi. Questo movimento extra, che può portarvi su un’ulteriore scoperta da recuperare, può essere utilizzato anche da un sottomarino che abbia già effettuato il suo movimento..
- Recuperando una “treasure chest”, si guadagnano 2 Nemo. Se possedete un laboratorio di analisi i Nemo diventano 3 e con due laboratori, 4.
- Recuperando una “snail” [lumaca di mare] o un “mussel” [mitile], se avete un laboratorio di ricerca attiva potete esaminare una qualunque scoperta marina presente sulla mappa (dopodiché la rimettete nel medesimo punto senza farla vedere a nessun altro); se avete due laboratori, potete esaminare 2 scoperte. Le scoperte così esaminate possono essere anche nelle fosse, ma se possibile devono essere a profondità differenti.

Tutte le scoperte sottomarine a sfondo blu (ad eccezione di quelle atlantidee), vanno posizionate sulla tabella di riferimento del giocatore, dove sono riportati i punti che otterrete alla fine della partita. Le scoperte a fondo beige, vengono rimesse nella scatola di gioco.

Se un giocatore non dispone di denaro sufficiente al recupero di una scoperta, questa deve essere lasciata sul tabellone a faccia in su. L’unica eccezione a questa regola sono le scoperte atlantidee che vanno posizionate nell’apposito spazio sulla plancia di gioco (anche se questo non avvantaggerà in alcun modo il giocatore, come vedremo in seguito).

Le rovine atlantidee

Recuperando le varie scoperte marine, potrete trovare delle rovine atlantidee che andranno piazzate nello spazio con il numero corrispondente sul tabellone di gioco con accanto un segnalino del colore del giocatore che le ha recuperate.



Il giocatore Giallo ha recuperato la tessera n° 10 delle rovine atlantidee. La piazza nello spazio 10 sul tabellone e vi pone accanto (nell’apposito spazio tondo) un segnalino del suo colore.

- Come ricompensa per il recupero il giocatore ha immediatamente diritto a muovere uno dei suoi ricercatori fino ad un massimo di 2 spazi.
- Questo movimento può consentire l'attivazione di un nuovo laboratorio (con tutto ciò che ne consegue).

Fine del movimento sottomarino

Il movimento di un sottomarino finisce non appena ha raggiunto la massima distanza possibile o se raggiunge una scoperta sottomarina. Il movimento continuerà nel round successivo.

Inoltre potete sempre disattivare un sottomarino con le seguenti modalità:

- Se un sottomarino muove in uno spazio libero accanto ad un corridoio blu di un laboratorio di ricerca in cui sia già presente almeno un ricercatore (non necessariamente dello stesso giocatore), questo può essere disattivato. Il giocatore elimina il sottomarino prende un ricercatore dalla sua riserva e lo mette in gioco nel laboratorio; se questa mossa fa guadagnare la maggioranza nel controllo di quello specifico laboratorio, avanzate conseguentemente il vostro segnapunti, se invece operate in un laboratorio sotto il controllo di un altro giocatore, pagate 1 Nemo.



- Il sottomarino viene rimesso nella riserva e potrà essere rimesso in gioco nel round successivo da un qualunque punto della mappa (con le caratteristiche necessarie).
- Se il giocatore non dovesse avere ricercatori liberi nella riserva non ne metterebbe nessuno in mappa, ma potrebbe comunque rimuovere il sottomarino.

FINE DEL ROUND

Alla fine del round il giocatore alla sinistra del primo di turno diventa il nuovo “primo giocatore” e ricomincia dalla **Fase 1**.

FINE DEL GIOCO

Perché il gioco finisca esistono tre possibilità:

- Benché non abbiate scoperto tutte le scoperte atlantidee, la 13, la 14 e la 15 (delle quali due sono nella fossa) sono state recuperate. In questo caso si porta a termine il round in corso, se ne effettua un altro e quindi il gioco termina.
- Se l'ultima scoperta atlantidea viene recuperata si porta a termine il round in corso ed il gioco termina.
- Se in un round nessun giocatore compra una stazione sottomarina, nessun giocatore effettua un ampliamento e non viene effettuata alcuna scoperta (si devono verificare contemporaneamente tutti e tre gli eventi), la partita termina alla fine del round.



PUNTEGGI

Per primi conteggiati i punteggi relativi alle “Rovine Atlantidee” accanto all’apposita tabella sulla plancia di gioco. Chi ha totalizzato il maggior numero di scoperte prende il punteggio maggiore e poi via via tutti gli altri. In caso di pareggio tutti i giocatori coinvolti ricevono i punti. Giocatori che non dovessero aver recuperato nessuna rovina, non fanno punti. Quindi conteggiate i punti per le scoperte sottomarine.

A questo punto ogni giocatore scopre il suo obiettivo segreto e può aumentare il valore delle sue scoperte sottomarine di 1 punto. Questo aumento di valore costa 1 Nemo per ogni scoperta di cui aumentate il valore.

Ogni giocatore somma i punti effettuati con le scoperte marine, comprese quelle atlantidee, quindi li moltiplica con quelli effettuati dai laboratori di ricerca. Al totale si aggiunge 1 punto per ogni Nemo. Chi ottiene il totale maggiore vince.

Il giocatore Arancio ha ottenuto con i suoi laboratori $1+3+1+3+0 = 8$ punti. Con le scoperte marine invece può aumentare il valore di 3 mussels da 0 a 1 con il pagamento di 3 Nemo, non può però sfruttare il bonus del suo secondo obiettivo segreto (gli horseshoe crabs) dato che non ne ha recuperato nemmeno uno. Non può nemmeno aumentare il valore dell’anemone marino e delle due 2 snails dato che non fanno parte del suo obiettivo segreto, pertanto si troverà al secondo posto con le scoperte atlantidee (il che gli vale 4 punti). I 4 punti (delle scoperte atlantidee) più i 3 dei mussels (aumentati) più 1 dell’anemone più i 2 dei crabs fanno 10 punti.

Questi si moltiplicano per il valore dei laboratori (8) per un totale di 80 a cui si sommano 2 punti per i 2 Nemo avanzati per un totale finale di 82

Alcuni suggerimenti per la prima partita:

Anche se non sembra le risorse monetarie sono piuttosto scarse poiché guadagnate Nemo solo con i tesori sottomarini o con i pagamenti per l’uso dei vostri laboratori da parte degli altri giocatori. Alla fine del gioco vi serviranno soldi per poter sfruttare il vostro obiettivo segreto o per recuperare qualcosa di molto prezioso dalle fosse.

Per poter vincere è meglio assicurarsi il valore da 3 punti in almeno due laboratori di ricerca (meglio se tre).

Non aspettate troppo ad espandere le vostre basi così potrete piazzarle in punti strategici che potrebbero essere occupati da un altro giocatore.

Tenete d’occhio il turno di gioco. In alcune situazioni può essere molto importante muovere prima di uno specifico giocatore altrimenti qualcuno potrebbe costruire una stazione più di voi e guadagnarsi il bonus di +3.

Ricordate sempre che i sottomarini possono essere disattivati e pertanto potete recuperare un ricercatore in uno specifico laboratorio facendo sì che ne acquistate il controllo in un modo che non avevate pianificato.

Credits:

Traduzione Ted. → Ing. di Bob Scherer-Hoock

Traduzione Ing. → Ita. di Valerio Salvini

Editing ed impaginazione a cura di Valerio Salvini

