

ATLANTIS

Espansione "Navi"

di Leo Colovini e Ferdinand de Cassan

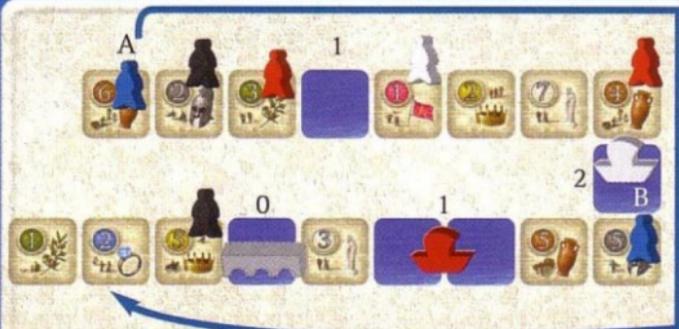
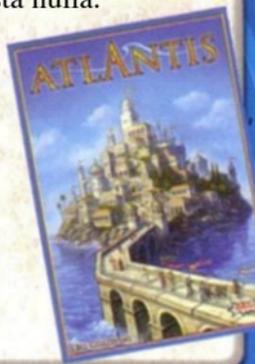
All'inizio della partita ogni giocatore riceve una nave del suo colore.



Da ora, tutti i giocatori possono, in ogni momento del loro turno, piazzare un ponte o una nave su una interruzione della strada. Come il ponte, la nave rimane piazzata fino alla fine della partita.

Se un giocatore attraversa l'interruzione in cui c'è una sua nave, l'attraversamento non costa nulla.

Se invece l'attraversamento avviene in una interruzione con una nave altrui, il giocatore può pagare il prezzo normale alla banca oppure pagare la metà, per difetto con il minimo di 1, al possessore della nave. Per il pagamento, si possono usare sia carte che tessere.



Esempio:

Il Blu gioca una carta blu e muove la figura A sulla tessera blu di valore 2. Nell'attraversare la 1ª interruzione paga 1 punto alla banca. Per la 2ª interruzione paga 2 punti (metà di 4) al Bianco e per la 3ª interruzione paga 1 punto (metà per difetto di 3) al Rosso. Il passaggio nel ponte è gratuito.

È possibile che un giocatore possa scegliere fra diverse navi quando attraversa un'interruzione, sia perché sono state piazzate più navi o perché interruzioni successive si sono fuse assieme durante la partita. In questo caso può scegliere l'uso di una delle navi o pagare alla banca. Se è presente anche un ponte, l'attraversamento è gratuito.



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