

THE ISLAND \ SURVIVE: ESCAPE FROM ATLANTIS

REGOLE ESPANSIONI IN ITALIANO by 

1) THE GIANT SQUID (IL POLIPO GIGANTE)

- Ogni volta che entra in gioco una Balena tramite una tessera terreno, metti in gioco anche un Polipo Gigante, che deve essere piazzato in una qualsiasi zona di mare libera adiacente ad una tessera terreno; se sono presenti omini sulla tessera terreno adiacente, il giocatore attivo ne sceglie uno e lo rimuove dal gioco.
- Ogni volta che, per un qualsiasi motivo, si dovrebbe muovere una Balena, è possibile invece muovere un Polipo Gigante, tenendo presente che:
 - ✓ Se il movimento è causato da una tessera terreno, puoi muovere un Polipo Gigante in una qualsiasi zona di mare vuota.
 - ✓ Se il movimento è causato dal **dado rosso**, puoi muovere un Polipo Gigante fino a 3 zone di mare.
 - ✓ Se il movimento è causato dal **dado blu**, puoi muovere un Polipo Gigante rispettando il risultato del dado.
 - ✓ Se durante il movimento un Polipo Gigante entra in una zona di mare contenente una Barca *occupata* o una Balena, oppure entra in una zona di mare adiacente ad una tessera terreno occupata, il suo movimento termina.
 - ✓ Puoi anche decidere di non muovere il Polipo Gigante, si attiveranno comunque tutti gli effetti del “*dopo il movimento*”.
- Effetti “*dopo il movimento*”:
 - ✓ Se il Polipo Gigante si trova nella stessa zona di mare di una Balena, rimuovi la Balena dal gioco.
 - ✓ Se il Polipo Gigante si trova in una zona di mare adiacente a tessere terreno occupate da omini, oppure in una zona di mare contenente una Barca *occupata*, rimuovere un singolo omino dal gioco.
- Se una Balena entra in una zona di mare contenente un Polipo Gigante, rimuovere il Polipo Gigante dal gioco, e terminare il movimento della Balena. Se la Balena si trova in una zona di mare contenente una Barca *occupata*, rimuovere la Barca dal gioco e lasciare i passeggeri come Nuotatori (regole standard).
- Una Barca *occupata* non può mai essere mossa in una zona di mare contenente un Polipo Gigante.
- I Vortici hanno gli stessi effetti sui Polipi Giganti come per tutte le altre creature; Polipi Giganti, Serpenti Marini, Squali e Delfini possono occupare la stessa zona di mare senza conseguenze.
- REGOLA OPZIONALE: rimuovere dal gioco le Balene e usare al loro posto i Polipi Giganti. Tutte le regole restano invariate.

2) DOLPHINS & DIVE DICE (DELFINI & DADI DI IMMERSIONE)

- Quando usi questa espansione rimuovi dal gioco il **dado rosso** e usa solo i due **dadi blu**. Ogni volta che un giocatore durante la fase 3 del proprio turno rimuove la tessera terreno a bordo rosso “*Delfino*” deve: rivelarla, piazzare un Delfino sulla zona di mare appena creata e scartare subito la tessera terreno.
- Durante la fase 4 del proprio turno, un giocatore deve lanciare i due **dadi blu** e verificare i risultati: un dado mostra cosa devi muovere (la *stella marina* ti permette di scegliere un risultato a piacere), l’altro dado mostra la distanza massima (la *lettera D* vuol dire che puoi muovere in una qualsiasi zona di mare libera). Ricordati che è possibile muovere solo Barche *vuote* e che se una creatura entra in una zona di mare contenente un possibile bersaglio, il suo movimento termina e deve attaccare il bersaglio (regole standard).
- Quando un Nuotatore entra in una zona di mare contenente un Delfino libero, si affianca al Delfino ed è protetto da tutti gli attacchi di tutte le creature (*avvicina fisicamente i due segnalini sulla casella*). Se è invece un Delfino libero ad entrare in una zona di mare contenente uno o più Nuotatori, il giocatore attivo sceglie quale Nuotatore il Delfino debba proteggere. Un Delfino può proteggere un solo Nuotatore alla volta. In ogni zona di mare ci possono essere più Delfini, ognuno che protegge un diverso Nuotatore.
- Se per un qualsiasi motivo un Delfino che protegge un Nuotatore viene spostato da un giocatore avversario, quel Nuotatore subisce subito l’attacco di eventuali creature presenti nella sua zona di mare e nel caso viene rimosso dal gioco.
- I Delfini possono occupare le stesse zone di mare contenenti Barche e altre creature senza conseguenze.
- Durante la fase 2 del proprio turno un giocatore può muovere insieme al suo Nuotatore anche il Delfino che lo protegge, massimo di una zona di mare.
- Quando devi muovere un Delfino dopo il lancio dei **dadi blu**, e un Delfino già assegnato ad un Nuotatore si trova in una zona di mare con più nuotatori, puoi decidere di assegnare quel Delfino ad un altro Nuotatore nella stessa zona di mare, invece di muovere il Delfino.