

per 2-4 giocatori dai 12 anni in su

Traduzione di Alessandro Lanzuisi – Adattamento di Gylas

Versione 1.0 – Marzo 2003



<http://www.giochirari.it> - <http://www.gamesbusters.com>
e-mail: giochirari@giochirari.it - info@gamesbusters.com

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Nautilus" sono detenuti dal legittimo proprietario.

SCOPO DEL GIOCO

Nei tempi antichi, la gente sognava di esplorare le profondità del mare alla ricerca di tesori sconosciuti. In questo gioco, il sogno può diventare realtà. La tua missione è quella di costruire una città sottomarina che fungerà da punto di partenza per le tue esplorazioni in fondo all'oceano, alla ricerca dei suoi tesori nascosti.

Hai due obiettivi:

1. Recuperare più che puoi, le Scoperte del Mare. Ogni Scoperta del Mare dà dei punti.
2. Per poter vincere, dovrai riuscire a moltiplicare questi punti. I tuoi punti possono moltiplicarsi se hai molte stazioni di ricerca attive; meglio ancora se ne hai di più in un tipo di ricerca.

Puoi guadagnare punti aggiuntivi e denaro grazie al recupero delle rovine di Atlantide. Alla fine del gioco, chi ha più punti vince.

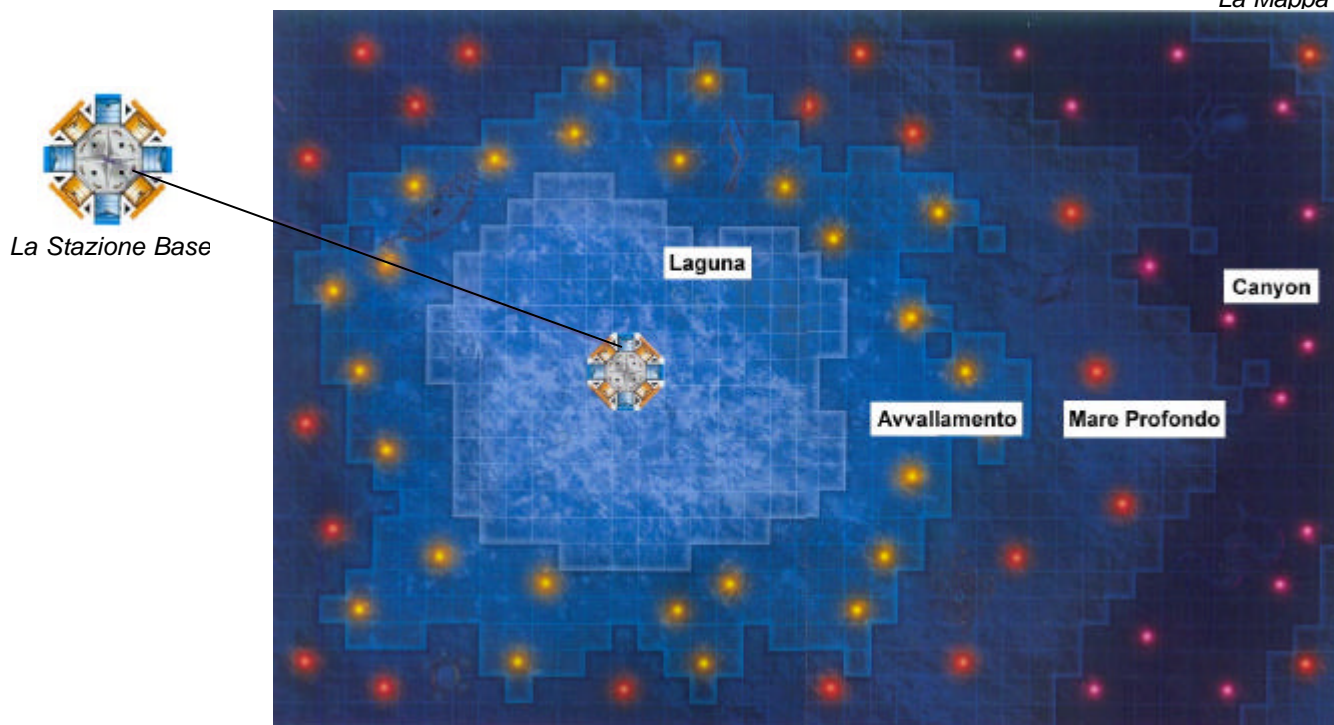
CONTENUTO DEL GIOCO

1. La plancia di gioco mostra il mare diviso in 4 diverse zone di profondità:

- **Laguna** (la zona di colore più chiaro al centro del tabellone)
- **Avvallamento** (la zona un po' più scura che circonda la Laguna)
- **Mare Profondo** (la zona ancora più scura che circonda l'Avvallamento e che copre anche due angoli del tabellone)
- **Canyon** (il baratro più scuro di tutti)

Più profonda è la zona, più dispendioso è costruirvi le stazioni. Comunque, le zone più profonde del mare nascondono le Scoperte del Mare di maggior valore.

La Mappa



2. I tasselli di **Scoperte del Mare** ricoprono gli spazi sul tabellone e sono contraddistinti dallo stesso colore della zona di profondità marina. Si possono recuperare queste scoperte (cioè prenderle dal tabellone) se un sottomarino viene spostato su uno di questi spazi.



Questi tasselli danno differenti valori in punti vittoria.

60 Scoperte del Mare, incluse le 15 Scoperte di Atlantide.

3. La **Stazione Base** è il primo tassello di stazione che viene piazzato, ed è il punto di partenza per la costruzione della città sottomarina.

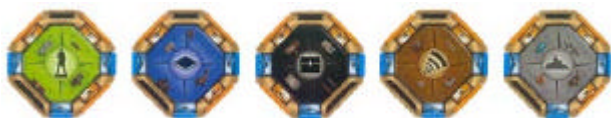
1 Stazione Base.



4. I giocatori acquistano le stazioni per costruire la città sottomarina. Ci sono due tipi di stazioni:



Le Stazioni di Residenza non danno punti vittoria, ma sono necessarie per portare i ricercatori sulla mappa di gioco. Ce ne sono di due tipi: le stazioni verdi con i collegamenti (passaggi) in verticale e in orizzontale, e le stazioni blu con i canali in diagonale.



Le Stazioni di Ricerca danno punti vittoria alla fine del gioco. Ad ogni giocatore è permesso utilizzare qualsiasi stazione di ricerca, senza badare a chi l'ha effettivamente costruita. Al

costruttore viene pagato un compenso per il suo utilizzo. Più stazioni si hanno in un tipo di ricerca e meglio è. Ci sono 5 differenti tipologie, ed ognuna ha speciali funzioni che si aggiungono al valore in punti vittoria.

- 20 Stazioni di Residenza.
- 20 Stazioni di Ricerca.
- 80 Gettoni indicatori di stazione, 20 nel colore scelto da ciascun giocatore.



5. I **Ricercatori** si spostano nella città sottomarina passando di stazione in stazione attraverso i passaggi colorati. Essi operano nelle stazioni di ricerca per attivarne le varie funzioni e far guadagnare punti vittoria. I Ricercatori sono necessari anche per utilizzare i sottomarini.



➔ 60 Ricercatori, 15 per ciascun colore.

6. I **Sottomarini** sono utilizzati dai giocatori per esplorare il mare e per recuperare le Scoperte del Mare, guadagnando punti vittoria.

➔ 12 Sottomarini, 3 per ciascun colore.



7. **Tasselli Speciali di Scoperte sottomarine: le "Scoperte di Atlantide"**.

Quando vengono scoperte, vanno piazzate sulla Tabella delle Rovine di Atlantide, con accanto un gettone appartenente al giocatore che ha fatto la scoperta. Più scoperte atlantidee un giocatore fa, più punti vittoria riceve alla fine del gioco. Quando tutti i tasselli di Scoperte di Atlantide vengono recuperati il gioco finisce.





8. Le carte **Speciali Obiettivo** vengono distribuite ai giocatori all'inizio del gioco, e sono tenute segrete fino alla fine della partita. Alla fine del gioco, le Scoperte del Mare riprodotte sulla carta possono essere incrementate di valore.

Scoperte del Mare riprodotte sulla carta possono essere incrementate di valore.

- 4 Carte Speciali Obiettivo.



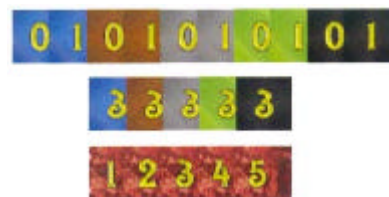
Tabella delle Rovine di Atlantide

9. Per acquistare e costruire le stazioni e recuperare le Scoperte del Mare, bisogna avere denaro. Nella città sottomarina, esso prende il nome di **Nemo**. Dovrai amministrare i Nemo che ricevi all'inizio del gioco. Guadagni un po' di denaro solo se un avversario usa una delle tue stazioni di ricerca o se trovi una Cassa del Tesoro tra le Scoperte del Mare. Perciò, spendi con oculatazza i tuoi Nemo. Alla fine del gioco, avrai bisogno dei Nemo per attivare i tuoi obiettivi speciali.



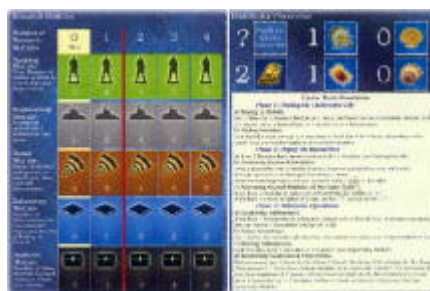
- 1 mazzetto di "Nemo"
- 40 x 1 Nemo, 40 x 5 Nemo

10. Alla fine del gioco, i punti vittoria generati dalle stazioni di ricerca vengono **moltiplicati** per i punti generati dai punti vittoria delle Scoperte del Mare e di Atlantide. Chi ha più punti vince. Perciò dovrai impegnarti nella ricerca così come nel recupero delle Scoperte del Mare.



- 30 indicatori quadrati: 20 da 0/1, 5 da 3/3, 5 numerati da 1 a 5.
- 4 schede riassuntive con le regole in breve.

Segnalino di Primo Giocatore



Scheda Riassuntiva

PREPARAZIONE

Prima di giocare, rimuovete i tasselli dai loro supporti.

1. Piazzate la plancia di gioco al centro del tavolo. Essa mostra il mare con le sue diverse zone di profondità.

2. Per la prima partita, la stazione di base con i suoi 8 punti di passaggio dovrebbe essere piazzata sul tabellone come illustrato a pag. 2. Nelle partite successive, può essere piazzata su qualsiasi spazio all'interno della Laguna. Piazzatela in modo che la croce argentata al centro della stazione di base punti ai quattro lati del tabellone, e che i 4 punti di passaggio marroni puntino agli angoli del tabellone.



3. Dividete le diverse stazioni in 7 pile, collocandole a fianco del tabellone con il lato illustrato scoperto.

- 10 Stazioni di Residenza blu
- 10 Stazioni di Residenza verdi
- 4 Stazioni di Addestramento (verde chiaro)
- 4 Stazioni di Ingegneria (grigio)
- 4 Stazioni Sonar (marrone)
- 4 Stazioni di Sperimentazione (azzurro)
- 4 Stazioni di Analisi (nero)




4. I 60 tasselli di “Scoperte del Mare”, inclusi quelli di Atlantide, vanno divisi secondo il colore del loro retro. Ci sono 3 gruppi:

- 26 tasselli per la zona Avvallamento (arancioni);
- 20 tasselli per la zona Mare Profondo (rossi);
- 14 tasselli per la zona Canyon (porpora).



Tutti i tasselli di ciascun gruppo vengono messi a faccia in giù e ben mescolati. Poi, vengono piazzati coperti, secondo il colore, sulle corrispondenti zone di mare del tabellone. Non ci sono Scoperte di Mare nella Laguna. Puoi trovare una tabella con l'esatta distribuzione delle Scoperte di Mare alla fine del regolamento tedesco.

5. La tabella per le “Scoperte di Atlantide” va collocata a fianco del tabellone. I seguenti indicatori vanno piazzati vicino alla suddetta tabella:

- con 4 giocatori : 5, 4, 2, 1; 
- con 3 giocatori: 5, 3, 1; 
- con 2 giocatori: 4, 2; 

Questi indicatori stabiliscono i punti che i giocatori ottengono alla fine per essersi assicurati le Scoperte di Atlantide: più scoperte atlantidee un giocatore recupererà, più punti riuscirà ad ottenere. Gli indicatori inutilizzati verranno rimessi nella scatola.

6. I 5 segnalini quadrati con il numero “3”, nei cinque colori delle rispettive stazioni di ricerca, vanno collocati a fianco del tabellone. Andranno al giocatore che ha, in funzione, il maggior numero di stazioni di ricerca per ciascun tipo di ricerca.



7. Ogni giocatore prende:

- Tutti i componenti del gioco di un colore: 15 ricercatori, 3 sottomarini, 20 gettoni
- Denaro iniziale:
 - Con 4 giocatori, 45 Nemo;
 - Con 3 giocatori, 50 Nemo;
 - Con 2 giocatori, 55 Nemo.

(I rimanenti Nemo formano la banca e vanno collocati a fianco del tabellone).

- 1 Scheda riassuntiva e 5 segnalini da 0/1 nei cinque colori diversi. Essi vanno piazzati, con il lato “0” (zero) rivolto verso l’alto, sulle rispettive colonne colorate della scheda riassuntiva, nella prima colonna a sinistra “Valore Base”.
- 1 carta “Speciale Obiettivo”. Le 4 carte Speciale Obiettivo vanno mischiate a faccia in giù. Ogni giocatore pesca una carta; le eventuali carte restanti tornano coperte nella scatola e non vengono utilizzate. Ogni giocatore guarda il proprio obiettivo e poi colloca la carta a faccia in giù di fronte a lui.

8. Colui che riesce a rimanere sott’acqua più a lungo prende il disco che indica il giocatore di partenza e inizia il gioco. Se ciò non può essere determinato, inizia il giocatore più anziano.

LA SCHEDA RIASSUNTIVA

Punti per le Stazioni di Ricerca

Punti per le Scoperte del Mare

Regole in breve

Le Stazioni di Ricerca

- La metà sinistra della scheda mostra quante stazioni di ricerca il giocatore ha piazzato. All'inizio, tutti i segnalini indicano "0" (zero) nella prima colonna (Valore Base) dal momento che nessuno ha ancora attivato alcuna stazione di ricerca. Se un giocatore piazza un ricercatore su una stazione di ricerca, egli sposta il segnalino di uno spazio verso destra. Se muove un ricercatore in una stazione di ricerca dello stesso tipo, egli sposta il segnalino ancora di uno spazio verso destra e lo gira dalla parte raffigurante il numero "1". Ora, il giocatore ottiene 1 punto dalla sua ricerca.
- Se il giocatore ha occupato la maggioranza delle stazioni di ricerca di un singolo tipo, egli prende il segnalino con il numero "3" nello stesso colore del tipo di ricerca e lo piazza sulla propria scheda. Ora, il giocatore ottiene 3 punti dalla sua ricerca. Lo stesso giocatore perde questi 3 punti se un altro giocatore occupa più stazioni di ricerca dello stesso tipo. Non appena un giocatore occupa tutte e quattro le stazioni di ricerca in una singola tipologia, egli non può più perdere il segnalino con i "3" punti.
- La posizione di questi segnalini determina anche quali particolari abilità un giocatore ha acquisito attraverso le stazioni di ricerca. Se, per esempio, il segnalino della stazione di ingegneria si trova nella colonna contrassegnata dal numero "2" (cioè, 2 stazioni di ricerca operanti), il giocatore potrà muovere i propri sottomarini di 6 spazi. Se il giocatore ha in funzione 1 stazione di addestramento, egli potrà muovere 2 ricercatori di 4 spazi.

Scoperte del Mare

- Le Scoperte del Mare sono trattate nella metà di destra della scheda riassuntiva. Se un giocatore recupera con uno dei suoi sottomarini una scoperta del mare (raffigurata sulla scheda), egli la colloca sullo spazio della scheda corrispondente. Il numero che affianca l'illustrazione rivela quanti punti vittoria dà quella scoperta del mare.
- I segnalini che indicano il punteggio ottenuto grazie alle scoperte di Atlantide vanno collocati nello spazio accanto a "?". Più scoperte di Atlantide si recuperano e più punti si ricevono.

Sommario di gioco

- La Scheda Riassuntiva contiene anche una descrizione delle fasi di gioco individuali con i dettagli più importanti.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- Il gioco procede in round. Ogni round è composto da 3 fasi.
- Il primo giocatore inizia il round, svolgendo interamente la fase 1. Gli altri giocatori lo seguono in senso orario, svolgendo anche loro la fase 1.
- In questo modo, anche la fase 2 viene completata, per passare poi alla fase 3, anch'essa svolta nella medesima sequenza.
- Dopo che tutti i giocatori hanno completato la fase 3, il round è terminato.
- Quando un round è terminato, il primo giocatore a iniziare il nuovo round è colui che si trova alla sinistra del precedente. Egli ricomincia dalla fase 1. Gli altri giocatori seguono in senso orario.
- Di nuovo, seguono le fasi 2 e 3.
- Poi comincia il round seguente, etc.

FASE 1: LA COSTRUZIONE DELLA CITTA' SOTTOMARINA

In questa fase, i giocatori costruiscono le stazioni di residenza e di ricerca per estendere la città sottomarina. Prima acquistano le stazioni, poi le costruiscono per dar vita alla città.

a) acquistare una stazione

- Un giocatore, nel proprio turno, può acquistare al massimo 1 stazione per round.
- Una **Stazione di Ricerca**, di qualsiasi tipo, costa 1 Nemo, da pagare alla banca.
- Un giocatore può prendere 1 **Stazione di Residenza** gratuitamente. Comunque, una stazione di residenza deve essere occupata dai ricercatori: per ogni ricercatore, 1 Nemo è pagato alla banca. I ricercatori vanno immediatamente piazzati sulla stazione di residenza. Con 2 e 3 giocatori, sono consentiti un massimo di 3 ricercatori su una stazione di residenza; con 4 giocatori, un massimo di 4 ricercatori.
- La stazione appena acquistata va collocata di fronte al giocatore che ha fatto l'acquisto. Ora, il giocatore può proseguire subito il gioco costruendo le stazioni.



b) costruire le stazioni

- Se un giocatore ha 1 o più stazioni davanti a lui acquistate da questo o dai round precedenti, egli può usarle nella seconda parte di questa fase per espandere la città sottomarina. Comunque, il giocatore può anche conservare le stazioni acquistate e costruirle in un successivo round.
- Il giocatore di turno prende una stazione e la piazza sulla plancia di gioco.
- La stazione dovrebbe essere piazzata in modo tale che un passaggio della stessa sia connesso a un altro del medesimo colore della stazione base o di un'altra stazione. *Per aiutarsi con l'orientamento, ogni stazione contiene una croce con 4 frecce. Queste frecce devono sempre puntare ai 4 lati del tabellone, mai agli angoli.*
- Se un giocatore espande la città con più di una stazione, la seconda stazione e quelle addizionali devono connettersi a una stazione che il giocatore ha piazzato in questa fase. Perciò, le stazioni che un giocatore piazza devono essere connesse l'una all'altra.
- Se un giocatore espande la città con una o più stazioni di ricerca, egli piazza immediatamente un gettone del proprio colore su queste stazioni. Il gettone non va piazzato sulle stazioni di residenza.
- Costruire stazioni costa denaro (Nemo), che va pagato alla banca.
- Il costo di una stazione dipende dal tipo di zona sottomarina (zona di profondità) in cui essa viene costruita. Se vengono piazzate più stazioni simultaneamente, il costo totale è uguale al solo costo della stazione costruita nella zona di mare più profonda.

Zona di profondità	Costo in Nemo
Laguna	1
Avvallamento	2
Mare profondo	3
Canyon	4

- Se una stazione copre differenti tipi di zone (anche con un solo angolo), il costo da pagare equivale a quello dovuto per la zona più costosa.

Regole per l'Espansione di Stazioni:

- Le stazioni devono sempre avere almeno un accesso alla stazione vicina attraverso un passaggio di identico colore. Comunque, è possibile piazzare una stazione che confini con altre due stazioni, anche se il passaggio con una delle due stazioni confinanti fosse ostruito da un muro (vedere esempio in alto a destra a pag. 6 del regolamento).
- Le stazioni non possono essere piazzate su spazi che contengono un sottomarino, anche se la stazione coprisse solo parzialmente quello spazio.
- Quando una nuova stazione ricopre totalmente o parzialmente un segnalino di Scoperta del Mare, il segnalino in questione deve essere rimosso. I segnalini rimossi vanno collocati a fianco del tabellone. Se tra di loro vi è una Scoperta di Atlantide, essa va piazzata a faccia in su sulla **tabella delle rovine di Atlantide** e nessuno può mettere un gettone vicino a queste scoperte. (Vedere la sezione "Rovine di Atlantide")
- Un giocatore può acquistare le stazioni e conservarle per costruirle tutte in un successivo round. Ad ogni modo, si possono accumulare in questo modo al massimo 4 stazioni.
- Se il giocatore vuole espandere la città, egli deve usare tutte le stazioni nel proprio turno. Per esempio, se si hanno 4 stazioni, non si può costruirne una e conservare le rimanenti tre. Bisogna costruirle tutte, altrimenti quelle non utilizzate devono ritornare sotto la rispettiva pila. Ovviamente, potranno in seguito essere nuovamente acquistate, ma il denaro speso è ormai perduto. Un giocatore non può costruire una o più stazioni e conservare per un successivo round le rimanenti acquistate.
- Se nel proprio turno un giocatore non acquista né costruisce stazioni, ma ha stazioni conservate di fronte a lui, egli deve disfarsi di tutte quelle stazioni e ricollocarle sotto le pile delle stazioni.
- Quando un giocatore termina questa fase, il giocatore alla sua sinistra inizia il proprio turno. Una volta che tutti hanno concluso questa fase, il primo giocatore dà inizio alla seconda fase.

Esempi di costruzione delle stazioni

Costruire la stazione di residenza blu costa al giocatore arancione 1 Nemo (poiché vi ha attivato un ricercatore). Per la stazione di residenza, il giocatore arancione ha precedentemente pagato 4 Nemo, dal momento che egli vi aveva collocato 4 ricercatori.



Per costruire le due stazioni di Addestramento e la stazione di residenza verde, il giocatore viola deve pagare 2 Nemo, dal momento che le stazioni si trovano nell'Avvallamento. Anche se il viola avesse costruito solo la prima stazione di Addestramento insieme alla stazione di residenza, il costo sarebbe

stato ancora di 2 Nemo, dal momento che la stazione di residenza si estende parzialmente sull'Avvallamento.

Al giocatore rosso è concesso piazzare la stazione di ricerca, dal momento che essa ha un passaggio marrone comunicante con la stazione base. Non importa che non ci sia un passaggio aperto verso la stazione d'Addestramento verde.



FASE 2: PIAZZAMENTO DEI RICERCATORI

I Ricercatori nelle stazioni di residenza non svolgono ancora attività di ricerca. I Ricercatori iniziano il gioco nelle stazioni di residenza e devono essere poi spostati nelle stazioni di ricerca.

a) Muovere i Ricercatori

- Nel proprio turno, il giocatore può muovere 1 o 2 ricercatori del proprio colore.
- I due ricercatori hanno 3 mosse a disposizione che il giocatore può distribuire fra loro. Le mosse possono anche essere distribuite a un solo ricercatore. E' permesso utilizzare meno di tre mosse e perdere il movimento restante.
- Se un giocatore ha in funzione una stazione d'addestramento, egli può distribuire fino a 4 mosse tra uno o due ricercatori; con 2 stazioni d'addestramento, fino a 5 mosse. Questo vantaggio è immediatamente disponibile dopo l'entrata in funzione di un centro operativo d'addestramento. Se il giocatore non ha ancora mosso in questo round un secondo ricercatore, egli può subito muoverlo di un ulteriore spazio.
- I ricercatori possono muoversi attraverso qualsiasi stazione, sia quella base che quelle di residenza e di ricerca. Inoltre, non importa quale giocatore abbia costruito la stazione.
- Se un ricercatore finisce il movimento in una **stazione di ricerca** nella quale non vi è alcun ricercatore del proprio colore, egli inizia automaticamente a lavorare in quella stazione, anche se non è lui il giocatore che ha costruito la stazione di ricerca.

Il giocatore viola sposta un ricercatore nella stazione d'addestramento a sinistra e l'altro in quella di destra. Dal momento che il viola ha già mosso 2 ricercatori, le mosse restanti vanno perdute.



- Un ricercatore che si ferma in una stazione di ricerca costruita da un altro giocatore deve pagare al possessore della stazione 1 Nemo affinché lavori in quella stazione.



Il giocatore viola sposta un ricercatore nella propria stazione di ricerca a sinistra. Con questa mossa, il giocatore ha subito a disposizione un ulteriore spostamento aggiuntivo, poiché ha in funzione 3 stazioni d'addestramento. Con le restanti 4 mosse, il viola si muove nella stazione di ricerca del giocatore rosso. Il viola deve deviare verso la stazione base, dal momento che non c'è un passaggio che colleghi le due stazioni.

- Se un giocatore ha solo 1 ricercatore in una stazione di ricerca, questo ricercatore non può essere spostato.
- Un giocatore non può "parcheggiare" un ricercatore in una stazione di ricerca se non ha sufficienti mosse da effettuare.
- Se un giocatore ha più ricercatori del proprio colore in una stazione di ricerca, tutti, tranne uno, possono essere mossi. Perciò, "parcheggiare" è possibile in questo caso.
- In ogni stazione, sia base che di residenza e di ricerca, può essere piazzato un numero illimitato di ricercatori.

B) Rendere Operative le Stazioni di Ricerca

- Una stazione di ricerca è operativa se è presente al suo interno un ricercatore.
- **Importante:** Ciascuna stazione di ricerca può essere resa operativa da più giocatori!

C) Una Stazione di Ricerca Operativa

- Ogni stazione di ricerca che un giocatore costruisce appartiene a quel giocatore. Per rendere ciò, si colloca nella stazione un gettone nel colore di quel giocatore.
- Se un ricercatore si sposta in una stazione di ricerca in cui non vi è alcun ricercatore, egli rende operativa quella stazione. Il ricercatore non può più ora lasciare quella stazione.
- Se un altro giocatore ha costruito quella stazione di ricerca, all'interno di essa sarà presente un altro gettone. Il giocatore di turno deve pagare 1 Nemo al costruttore per l'utilizzo della stazione di ricerca per il resto del gioco. Se il giocatore entra nella stazione con un secondo ricercatore, egli non dovrà pagare nuovamente. Comunque, gli eventuali altri giocatori che usufruiranno della stazione dovranno pagare 1 Nemo al costruttore.
- Dopo aver piazzato un ricercatore in una stazione, il segnalino indicativo di quel tipo di ricerca verrà spostato verso la colonna di destra della scheda riassuntiva.

Research Modules	0 Start	1	2	3	4
Training Module: Total Number of moves allotted to 1 or 2 deployed Researchers.	0	4	5	5	5
Engineering Module: Number of spaces each submarine can move.	0	5	5	6	6
Sonar Module: Range from each submarine, in which you may look for Discoveries.	0	5	6	6	6
Laboratory Module: Number of Discoveries you can examine when you recover a Sealop or Conch.	0	1	2	2	2
Analysis Module: Number of Nemo needed for each Treasure Chest you recover.	0	3	4	4	4

Il giocatore attiva una stazione d'ingegneria

- L'avanzamento verso destra di uno spazio nella ricerca in una singola stazione non porta ancora punti al risultato finale, il segnalino mostra lo "0" (zero).
- Avere più ricercatori in una stazione non comporta effetti nella ricerca. Comunque, la presenza di 2 ricercatori (di un giocatore) è il prerequisito per l'uso di un sottomarino (vedere **Piazzamento dei Sottomarini**).

C) Molteplici Stazioni di Ricerca dello Stesso Tipo in Funzione

- Quando un giocatore piazza ricercatori in più di una stazione del medesimo tipo, il suo punteggio incrementa.
- Ogni qual volta che un giocatore inizi a rendere operativa una seconda stazione di un medesimo tipo con uno dei suoi ricercatori, egli sposta il segnalino relativo a quel tipo di ricerca di uno spazio verso destra sulla scheda riassuntiva. Il segnalino ora si trova sotto la colonna con il "2". Inoltre, il giocatore gira il segnalino in modo che esso mostri il numero "1".

Nota: La linea rossa serve a ricordare che il segnalino va girato perché ci sono ora 2 stazioni di un medesimo tipo in funzione.



- Se un giocatore ha almeno 2 stazioni di ricerca di un medesimo tipo in funzione e ha anche la maggioranza di quelle stazioni in funzione, egli prende il segnalino del colore appropriato con il numero "3" e con esso ricopre il segnalino "1" sulla scheda riassuntiva
- Se il segnalino con il "3" è di proprietà di un altro giocatore e il giocatore attivo può legittimamente reclamarlo, il segnalino cambia proprietario (con il precedente proprietario che di nuovo è costretto a mostrare il segnalino "1").
- In caso di pareggio, il proprietario del segnalino "3" non cambia.
- Se un giocatore ha tutte e 4 le stazioni di un medesimo tipo in funzione, egli non può più perdere il corrispondente segnalino da 3 punti.

D) Le Stazioni di Ricerca

Ci sono 5 differenti tipi di ricerca, ciascuna rappresentata dalla sua propria stazione di ricerca. Ogni tipo di ricerca ha una speciale funzione nel gioco.



La Stazione d'Addestramento (verde chiaro)

Le Stazioni d'Addestramento migliorano le abilità fisiche e mentali dei ricercatori. Senza le Stazioni d'Addestramento, un giocatore può muovere solo due ricercatori per un massimo di 3 mosse. Con una Stazione d'Addestramento, il limite di movimento sale a 4 spazi; con due Stazioni d'Addestramento il limite arriva a 5 spazi. Miglioramenti che superino i 5 spazi per round non sono possibili. Il miglioramento è valido immediatamente dopo l'attivazione della stazione. Se il giocatore non ha ancora mosso un secondo ricercatore in questo round, egli può subito muoverlo di uno spazio ulteriore.



Le Stazioni d'Ingegneria (grigio)

Ogni giocatore può pilotare un sottomarino di 4 spazi senza una Stazione d'Ingegneria. Le Stazioni d'Ingegneria migliorano le prestazioni del sottomarino incrementando il suo raggio d'azione. Con 1 Stazione d'Ingegneria, ogni sottomarino può muovere di 5 spazi, con 2 stazioni d'Ingegneria di 6 spazi. Miglioramenti superiori a 6 spazi per round non sono possibili.



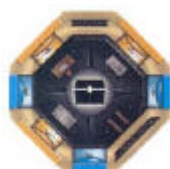
Le Stazioni Sonar (marrone)

Le Stazioni Sonar permettono ai giocatori di avere un quadro più chiaro dei fondali marini, aumentando le possibilità di trovare le Scoperte del Mare. Un giocatore che volesse guardare le Scoperte del Mare senza sonar può “scandagliare” le Scoperte del Mare fino a 4 spazi di distanza dal proprio sottomarino. Con una Stazione Sonar, la distanza aumenta a 5 spazi, con due Stazioni Sonar a 6 spazi. Una distanza superiore a 6 spazi non è possibile. Il costo per “scannerizzare” i fondali è di 1 Nemo (vedere **Utilizzare il Sonar**).



Le Stazioni di Sperimentazione (azzurro)

Le Stazioni di Sperimentazione funzionano solo se il sottomarino di un giocatore ha ritrovato una Scoperta del Mare. Con il ritrovamento di una “Conchiglia” o di una “Conchiglia a forma di chiocciola” (valore zero) la stazione fa subito una scoperta! Il giocatore può guardare qualsiasi Scoperta del Mare presente a faccia in giù sul tabellone. Con due Stazioni di Sperimentazione, il giocatore può esaminare 2 Scoperte del Mare. Queste scoperte devono trovarsi, se possibile, in differenti zone di profondità.



Le Stazioni di Analisi (nero)

Le Stazioni di Analisi permettono a un giocatore di effettuare uno studio dettagliato delle “Casse del Tesoro” ritrovate, incrementandone il valore oltre i 2 Nemo di base. Con una Stazione di Analisi, il valore dei forzieri sale a 3 Nemo, con due Stazioni di Analisi a 4 Nemo. Comunque, nessun forziere può avere un valore superiore ai 4 Nemo.

FASE 3: ESPLORARE I FONDALI DELL'OCEANO

Una volta che tutti i giocatori hanno portato a termine la seconda fase, ognuno di loro può inviare sottomarini per le immersioni subacquee.

A) Lanciare i Sottomarini

Un sottomarino può essere lanciato se un giocatore ha:

1. Almeno 2 propri ricercatori che si trovano in una stazione di ricerca, e
2. Questa stazione di ricerca ha almeno un passaggio blu che conduce in uno spazio di mare libero.

Chiunque voglia lanciare un sottomarino,

1. Rimuove uno dei suoi ricercatori dalla stazione di ricerca (il ricercatore ritorna nella riserva del giocatore).
2. Piazza un sottomarino su uno spazio di mare libero a fianco di un passaggio blu della stazione di ricerca.



Il giocatore arancione piazza un sottomarino.

Un giocatore deve prima piazzare tutti i sottomarini che desidera e poi muoverli.

B) Utilizzare il Sonar

Un giocatore che ha uno o più sottomarini in uso può utilizzare il sonar per scandagliare i fondali alla ricerca delle Scoperte del Mare. Il sonar permette al giocatore di guardare le Scoperte del Mare e può essere usato solo prima che il sottomarino si muova.

- Se un giocatore vuole usare il sonar di un sottomarino, deve pagare 1 Nemo alla banca.
- Egli può ora guardare in segreto tutte le Scoperte del Mare che si trovano entro la distanza permessa dal sonar per scandagliare; dopodiché, esse vanno di nuovo messe coperte sul tabellone dove si trovavano.
- La capacità di scandagliare senza una Stazione Sonar arriva a un massimo di 4 spazi dal sottomarino, non contando diagonalmente. Se il giocatore ha una Stazione Sonar operativa, lo scanner raggiunge 5 spazi di distanza, con due Stazioni Sonar operative 6 spazi.
- Il giocatore deve pagare per ogni sottomarino che utilizza il sonar.
- Le Scoperte del Mare che si trovano nel Canyon possono essere scandagliate solamente se il sottomarino si trova già in uno spazio compreso nel Canyon.

Se il giocatore non ha una Stazione Sonar operativa, egli può guardare solamente le Scoperte del Mare contrassegnate con la X.. Se il giocatore ha già 1 Stazione Sonar operativa, il sottomarino può scandagliare fino a 5 spazi di distanza, permettendo al giocatore di guardare la Scoperta del Mare Y.



C) Muovere i Sottomarini

Al proprio turno, un giocatore può muovere sul tabellone i propri sottomarini, uno dopo l'altro.

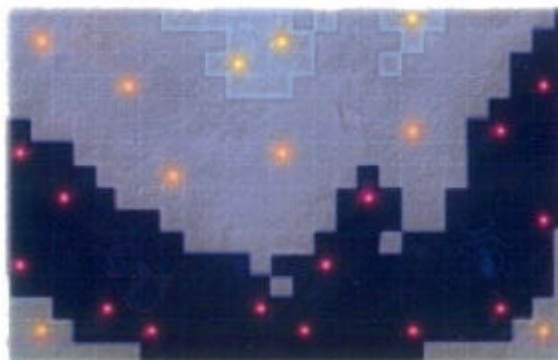
- Ogni sottomarino si muove normalmente di 4 spazi.
- Se un giocatore ha una Stazione d' Ingegneria operativa, ciascun sottomarino è in grado di muoversi di 5 spazi; con due Stazioni d' Ingegneria operative, 6 spazi.
- I sottomarini si spostano per linee ortogonali, mai in diagonale.
- Un sottomarino non è obbligato a utilizzare tutte le mosse che ha a disposizione.
- Un sottomarino può oltrepassare un altro sottomarino, ma non può oltrepassare le Scoperte del Mare.
- Lo spostamento deve sempre terminare su uno spazio di mare libero o su uno spazio contenente una Scoperta del Mare.
- Un sottomarino PU0' oltrepassare una stazione. Gli spazi ricoperti dalla stazione vanno conteggiati normalmente.



Il giocatore arancione non ha Stazioni d' Ingegneria operative, dunque il sottomarino può concludere la sua mossa su qualsiasi spazio contrassegnato da un punto bianco.

D) Il Canyon







Il Canyon, l'area scura sul tabellone, è una zona davvero difficoltosa. Un giocatore deve avere in funzione tutte e 5 le diverse stazioni di ricerca prima di poter guidare un sottomarino nel Canyon. Non appena un giocatore ha pilotato un sottomarino nel Canyon, anche tutti gli altri giocatori sono in grado di farlo. Essi sono in grado di farlo perfino se non hanno le 5 differenti stazioni di ricerca in funzione.



Consiglio: Nel caso la città sottomarina dovesse espandersi così velocemente da permettere a un sottomarino di essere costruito direttamente nel Canyon, ogni giocatore, dopo di ciò, potrà guidare i sottomarini nella zona del Canyon, senza aver bisogno di attivare le 5 diverse stazioni di ricerca.

E) Recuperare le Scoperte del Mare

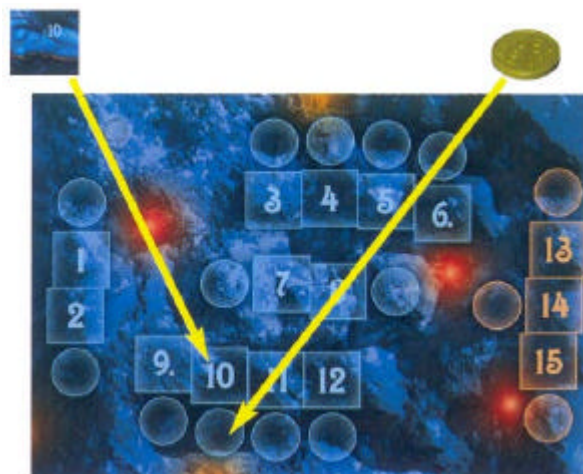
Se un sottomarino si sposta in uno spazio contenente una Scoperta del Mare, quest'ultima deve essere immediatamente recuperata. Il movimento del sottomarino termina per questa fase.

- Recuperare un segnalino che aumenta la velocità (raffigurante un sottomarino e un "+3") o una "Cassa del Tesoro" (ambedue colorati di beige) è gratuito.  
- Recuperare tutte le altre Scoperte del Mare (colorate di blu) costa 1-2 Nemo per scoperta:
 - Nell'Avvallamento e nel Mare Profondo: 1 Nemo,
 - Nel Canyon: 2 Nemo per Scoperta del Mare.
- Recuperare un segnalino di "velocità" permette al giocatore di spostare immediatamente un suo qualsiasi sottomarino fino a 3 spazi aggiuntivi. Ciò può essere applicato anche a un sottomarino che è già stato mosso nello stesso round. E' perciò possibile raggiungere un'altra Scoperta del Mare e recuperarla. 
- Con il recupero di una "Cassa del Tesoro", il giocatore guadagna 2 Nemo. Se egli ha una Stazione d'Analisi operativa, guadagna 3 Nemo, 4 Nemo con due Stazioni d'Analisi. 
- Se un giocatore recupera una "Conchiglia" o una "Conchiglia a forma di chiocciola", e ha una Stazione di Sperimentazione operativa, egli può immediatamente guardare una qualsiasi Scoperta del Mare sul tabellone, coprirla, e rimetterla al suo posto. Ciò include anche le Scoperte del Mare nel Canyon. Con due Stazioni di Sperimentazione operative, il giocatore può guardare 2 Scoperte del Mare. Comunque, le due Scoperte del Mare devono trovarsi, se possibile, in 2 differenti zone di profondità.  
- Tutte le Scoperte del Mare colorate di blu (eccezione: le Scoperte di Atlantide) vanno messe sulla scheda riassuntiva del giocatore poiché esse daranno punti alla fine del gioco. Le Scoperte del Mare colorate di beige vanno rimesse nella scatola.
- Se un giocatore non ha denaro sufficiente per recuperare le Scoperte del Mare, la scoperta deve essere rimessa sul proprio spazio ma a faccia scoperta. *Eccezione:* i segnalini delle Scoperte di Atlantide vanno messi nei corrispettivi spazi della Tabella delle Rovine di Atlantide. Al giocatore non viene assegnato alcun punto per questi segnalini.

F) Le Rovine di Atlantide

Tra le Scoperte del Mare recuperate, si possono trovare le rovine di Atlantide. I segnalini delle Rovine di Atlantide recuperati vanno piazzati sugli appositi spazi numerati della Tabella delle Rovine di Atlantide; a fianco di essi, va inoltre collocato un gettone appartenente al giocatore che ha effettuato il ritrovamento.

Il giocatore giallo ha recuperato la rovina di Atlantide con il numero 10. Essa va collocata sullo spazio 10 della tabella delle rovine e un gettone giallo va piazzato sull'apposito spazio appena sotto la rovina di Atlantide.



- Come premio, il giocatore che ha effettuato la scoperta può muovere subito uno dei propri ricercatori di 1 o 2 spazi, poiché egli diffonde la notizia del ritrovamento.
- In queste circostanze, un ricercatore può rendere operativa una stazione – con tutte le conseguenze del caso – come, ad esempio, cambiare la proprietà del segnalino dei 3 punti od ottenere ulteriore movimento per i sottomarini.

G) Finire l'Immersione

Il movimento di un sottomarino termina non appena esso abbia ricoperto la distanza consentitagli o non appena abbia recuperato una Scoperta del Mare. Le esplorazioni del sottomarino possono riprendere nel round successivo.

In aggiunta, un sottomarino può essere disattivato:

- Se il sottomarino si muove in uno spazio di mare libero che affianca un passaggio blu di una stazione di ricerca, in cui sia presente almeno un ricercatore (non necessariamente il proprio). Il giocatore, allora, prende un ricercatore dalla propria riserva e lo mette nella stazione di ricerca in questione. Se grazie a questa azione il giocatore ottiene la maggioranza in quel tipo di stazione di ricerca operante, il segnalino da 3 punti cambia proprietario. Se a causa di questa azione il giocatore attiva la stazione di un altro giocatore, egli paga 1 Nemo al possessore.
- Il sottomarino viene rimesso nella riserva del giocatore. Esso può tornare in gioco nel round successivo, anche da un'altra stazione di ricerca.
- Se un giocatore non ha ricercatori nella propria riserva, egli non può riprenderli dal tabellone di gioco. Al contrario, il sottomarino può essere ripreso dal gioco.



FINE DI UN ROUND

- Dopo che la fase di esplorazione sottomarina è terminata, il round si conclude.
- Il nuovo giocatore a iniziare il turno è quello alla sinistra del precedente; egli riceve il disco del primo giocatore e incomincia la fase 1 del nuovo round.

FINE DEL GIOCO

Per la fine del gioco ci sono queste possibilità:

- Non sono state ritrovate tutte le Scoperte di Atlantide, ma comunque i segnalini 13, 14 e 15, due dei quali si trovano nel Canyon, vengono recuperati. Il round in corso viene giocato fino alla sua conclusione e un ulteriore round viene espletato dopo di esso.
- Se l'ultimo segnalino di Atlantide viene recuperato, solo il round in corso viene giocato fino alla sua conclusione.
- Il gioco finisce prematuramente se, in un round, nessun giocatore acquista una stazione, costruisce una stazione o recupera una Scoperta del Mare. Il gioco, allora, finisce subito dopo questo round.

PUNTEGGIO

I SEGNALINI DI ATLAN TIDE

Per prima cosa, vengono conteggiati i segnalini di Atlantide che si trovano sulla Tabella delle Rovine di Atlantide. Chiunque abbia recuperato la maggior parte dei segnalini ottiene il punteggio più alto, il giocatore al secondo posto ottiene il punteggio immediatamente successivo ecc. I punteggi ottenuti si basano sul numero di giocatori.

- Con 4 giocatori - 5, 4, 2, 1;
- Con 3 giocatori - 5, 3, 1;
- Con 2 giocatori - 4, 2;

In caso di pareggio, vince colui che ha recuperato il segnalino di Atlantide di maggior valore (cioè, quello dal numero più alto). I giocatori che non hanno recuperato alcun segnalino di Atlantide non ottengono punti. I punti così guadagnati vanno collocati nell'apposito spazio sulla scheda riassuntiva (sopra lo spazio con su scritto: "Punkte fur Atlantis -Funde").

OBIETTIVI SPECIALI

Ora ogni giocatore rivela il proprio obiettivo speciale e può incrementare di 1 punto ciascuna Scoperta del Mare raffigurata sull'obiettivo speciale (le Scoperte del Mare, incrementando di valore, vengono spostate negli spazi a sinistra. Ad esempio, le scoperte che valgono 1 vengono spostate nello spazio dell'oro sulla scheda riassuntiva, per riflettere il loro incremento a 2 punti). Questo incremento di valore costa 1 Nemo per ogni Scoperta del Mare che è aumentata di valore.

SCOPERTE DEL MARE

Ogni giocatore somma i punti ottenuti dalle Scoperte del Mare, inclusi i punti di Atlantide. Poi, i valori delle Stazioni di Ricerca vengono sommati. A questo punto, il valore delle Scoperte del Mare viene moltiplicato per il valore delle Stazioni di Ricerca.

NEMO RIMANENTI

Ora, ogni giocatore aggiunge 1 punto al punteggio finale totale per ogni Nemo rimanente.

IL VINCITORE

Chiunque abbia così ottenuto il punteggio più alto è il vincitore.

Esempio:



Questo giocatore ha ottenuto con le Stazioni di Ricerca $1 + 3 + 1 + 3 + 0 = 8$ punti. Con le Scoperte del Mare, egli può pagare 3 Nemo per spostare le tre Conchiglie verso lo spazio da 1 affinché aumentino il loro valore. Non possiede però la seconda scoperta raffigurata sulla sua carta obiettivo speciale e, perciò, non può incrementarla. Egli non può incrementare neanche l'Anemone di mare, né le due Conchiglie a forma di chiocciola, dal momento che esse non sono raffigurate sulla sua carta obiettivo speciale. Le Scoperte di Atlantide, grazie al secondo posto ottenuto, gli procurano altri 4 punti. Il totale per le Scoperte è 4 (quelle di Atlantide) + 2 (1 Oro) + 3 (3 Conchiglie) + 1 (un'Anemone di mare) = 10 punti.

Moltiplicate i punti delle Stazioni di Ricerca per quelli delle Scoperte del mare : $8 \times 10 = 80$ punti. Aggiungete i 2 Nemo rimanenti e il totale sarà 82 punti.



CONSIGLI PER LA PRIMA PARTITA

- Il denaro è scarso e difficile da ottenere. Lo guadagnate solo se utilizzate le vostre Stazioni di Ricerca o se trovate le Casse del Tesoro. Alla fine del gioco, avrete bisogno del denaro per recuperare scoperte di valore nel Canyon e per soddisfare i vostri obiettivi speciali.
- Per vincere, dovrete cercare di assicurarvi i segnalini “da 3 punti” in due o tre tipi di ricerca. Facendolo, otterrete un ottimo moltiplicatore per le vostre Scoperte del Mare.
- Non aspettate troppo a costruire le stazioni. Gli altri giocatori potrebbero soffiarvi il luogo che vi sembra più adatto per costruire.
- Tenete d'occhio chi inizia il gioco in ogni round. In certe situazioni, è molto importante precedere un altro giocatore. Ricordate che i sottomarini possono essere “disattivati” in qualsiasi momento e che, di conseguenza, un ricercatore può tornare nuovamente nella stazione. Perciò, è possibile talvolta permettere a un ricercatore di attivare una stazione sulla quale inizialmente non facevate affidamento.

Sommario di gioco

Fase 1: Costruire la Città Sottomarina

a) Acquistare 1 Stazione (Stazione di Ricerca: 1 Nemo, Stazione di Residenza: Gratis)

Ogni Ricercatore costa 1 Nemo. In 2-3 giocatori, è consentito un massimo di 3 ricercatori su una stazione di residenza. In 4 giocatori, è consentito un massimo di 4 ricercatori.

b) Costruire le Stazioni di Ricerca

Le Stazioni devono essere collegate da passaggi di identico colore.

Costruirle costa 1, 2, 3 o 4 Nemo (dipende dalla Zona di profondità).

Il giocatore piazza un gettone del proprio colore nella stazione dopo averla costruita.

Fase 2: Piazzamento dei Ricercatori

a) 1 o 2 Ricercatori possono essere mossi

3-5 spazi (dipende dalle Stazioni d' Addestramento)

b) Rendere operativa una Stazione di Ricerca

Un ricercatore che finisce il suo movimento su una stazione di ricerca non occupata la attiva automaticamente. Un giocatore che desidera attivare una stazione di un altro giocatore con un ricercatore paga 1 Nemo. Il segnalino per questo tipo di ricerca viene spostato verso destra sulla scheda riassuntiva.

c) Punteggio delle Stazioni di Ricerca

Se il giocatore ha 2 stazioni del medesimo tipo operative, il segnalino viene girato dalla parte del numero "1". Se il giocatore ha attivato la maggioranza di quel tipo di stazione, egli dovrà collocare il segnalino con il numero "3" sul precedente segnalino nella scheda riassuntiva.

Fase 3: Esplorare il fondale dell'Oceano

a) Lanciare i sottomarini

Il giocatore deve avere 2 ricercatori in una stazione di ricerca ed essa deve avere almeno un passaggio blu che conduca in uno spazio di mare libero. 1 ricercatore ritorna alla riserva del giocatore.

b) Scandagliare con i Sonar

Costa 1 Nemo, permette ai sottomarini di scandagliare le Scoperte del Mare a 4-6 spazi di distanza (dipende dalle Stazioni Sonar).

c) Muovere i Sottomarini

I Sottomarini possono muoversi di 4-6 spazi (dipende dalle Stazioni d' Ingegneria).

d) Recuperare le Scoperte del Mare

Costa 1 Nemo recuperare una Scoperta del Mare (2 Nemo nel Canyon). Le Casse del Tesoro danno 2-4 Nemo (dipende dalle Stazioni d' Analisi); i segnalini di velocità permettono ai sottomarini di muoversi di 3 spazi extra; Le Scoperte di Atlantide vanno piazzate sulla Tabella delle Rovine di Atlantide con il gettone appropriato; le Conchiglie o quelle dalla forma a chiocciola consentono al giocatore di esaminare 0-2 Scoperte del Mare (dipende dalle Stazioni di Sperimentazione).

Sommario di gioco

Fase 1: Costruire la Città Sottomarina

a) Acquistare 1 Stazione (Stazione di Ricerca: 1 Nemo, Stazione di Residenza: Gratis)

Ogni Ricercatore costa 1 Nemo. In 2-3 giocatori, è consentito un massimo di 3 ricercatori su una stazione di residenza. In 4 giocatori, è consentito un massimo di 4 ricercatori.

b) Costruire le Stazioni di Ricerca

Le Stazioni devono essere collegate da passaggi di identico colore.

Costruirle costa 1, 2, 3 o 4 Nemo (dipende dalla Zona di profondità).

Il giocatore piazza un gettone del proprio colore nella stazione dopo averla costruita.

Fase 2: Piazzamento dei Ricercatori

a) 1 o 2 Ricercatori possono essere mossi

3-5 spazi (dipende dalle Stazioni d' Addestramento)

b) Rendere operativa una Stazione di Ricerca

Un ricercatore che finisce il suo movimento su una stazione di ricerca non occupata la attiva automaticamente. Un giocatore che desidera attivare una stazione di un altro giocatore con un ricercatore paga 1 Nemo. Il segnalino per questo tipo di ricerca viene spostato verso destra sulla scheda riassuntiva.

c) Punteggio delle Stazioni di Ricerca

Se il giocatore ha 2 stazioni del medesimo tipo operative, il segnalino viene girato dalla parte del numero "1". Se il giocatore ha attivato la maggioranza di quel tipo di stazione, egli dovrà collocare il segnalino con il numero "3" sul precedente segnalino nella scheda riassuntiva.

Fase 3: Esplorare il fondale dell'Oceano

a) Lanciare i sottomarini

Il giocatore deve avere 2 ricercatori in una stazione di ricerca ed essa deve avere almeno un passaggio blu che conduca in uno spazio di mare libero. 1 ricercatore ritorna alla riserva del giocatore.

b) Scandagliare con i Sonar

Costa 1 Nemo, permette ai sottomarini di scandagliare le Scoperte del Mare a 4-6 spazi di distanza (dipende dalle Stazioni Sonar).

c) Muovere i Sottomarini

I Sottomarini possono muoversi di 4-6 spazi (dipende dalle Stazioni d' Ingegneria).

d) Recuperare le Scoperte del Mare

Costa 1 Nemo recuperare una Scoperta del Mare (2 Nemo nel Canyon). Le Casse del Tesoro danno 2-4 Nemo (dipende dalle Stazioni d' Analisi); i segnalini di velocità permettono ai sottomarini di muoversi di 3 spazi extra; Le Scoperte di Atlantide vanno piazzate sulla Tabella delle Rovine di Atlantide con il gettone appropriato; le Conchiglie o quelle dalla forma a chiocciola consentono al giocatore di esaminare 0-2 Scoperte del Mare (dipende dalle Stazioni di Sperimentazione).