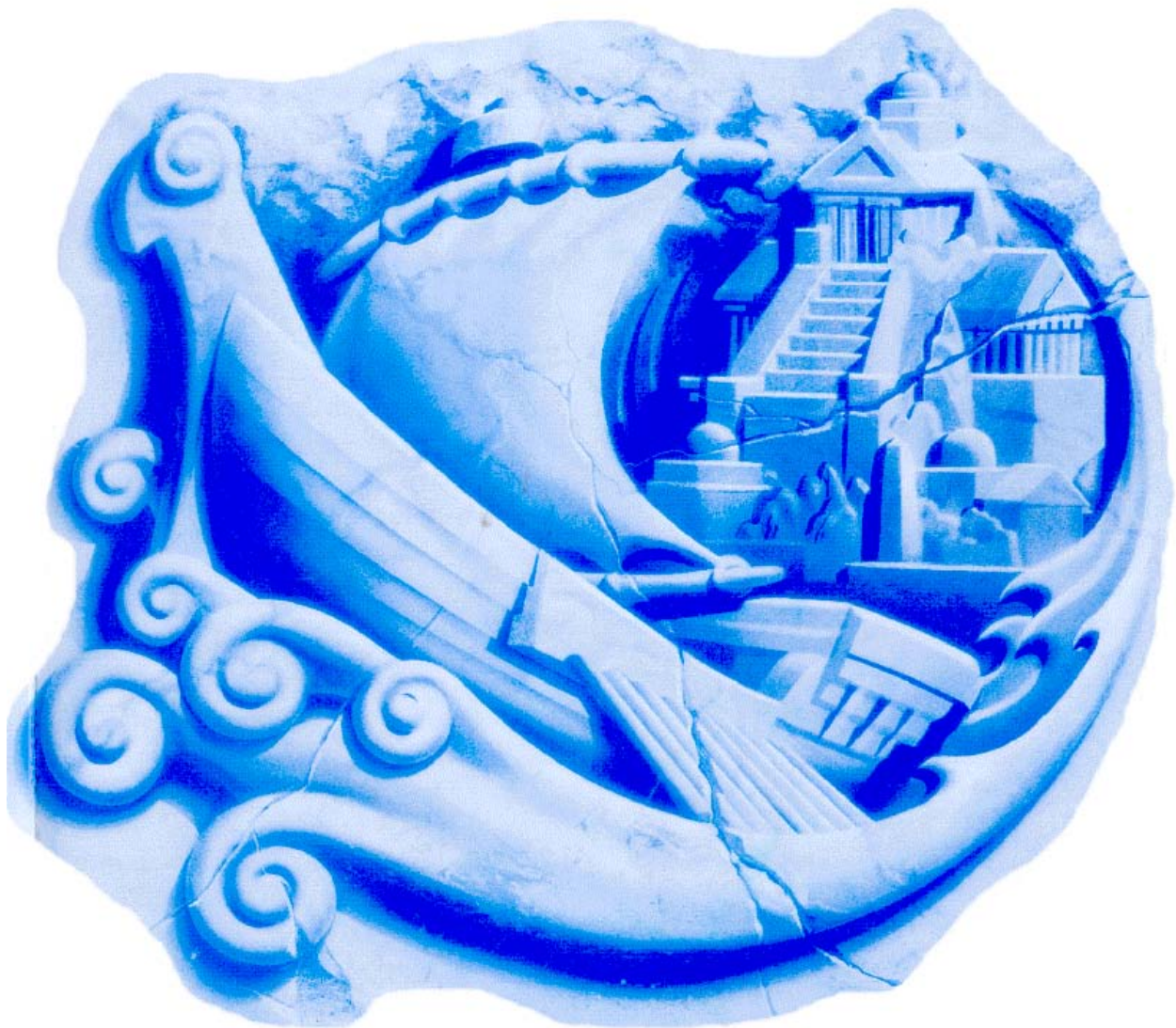


Escape from Atlantis
Hasbro International 1996 version



Transferred to electronic media by Carl-Gustaf Samuelsson <globetrotter@crosswinds.net>
with thanks to the designer Julian Courtland-Smith <avl@clara.co.uk>;
augmented by Daniel U. Thibault <D.U.Thibault@Bigfoot.com>



Escape from Atlantis

CONTENUTO

- 1 tabellone
- 48 Atlantidei in 4 colori (12 per ognuno)
- 6 octopus
- 6 mostri marini
- 6 pinne di squalo
- 6 delfini
- 10 barche
- 10 vele
- 2 dadi speciali (1, 1, 2, 2, 3, Dive) e (delfino, delfino, delfino, mostro marino, squalo, octopus)
- 1 esa centrale Acropolis (in 2 parti)
- 6 esa cittadella
- 12 esa collina
- 18 esa roccia
- queste regole

LA PRIMA VOLTA CHE GIOCHI

Separare con attenzione tutte le parti plastiche dai loro telai. Se ti risulta difficile, usa una tagliarina.

Liberati degli scarti plastici. Assembla l'esa centrale dell'Acropolis e le barche come vedi dalle Figure 1 e 2.

IMPORTANTE! Assicurati che le basi degli Atlantidei siano smussate e che non siano instabili quando li poni su una superficie piatta.

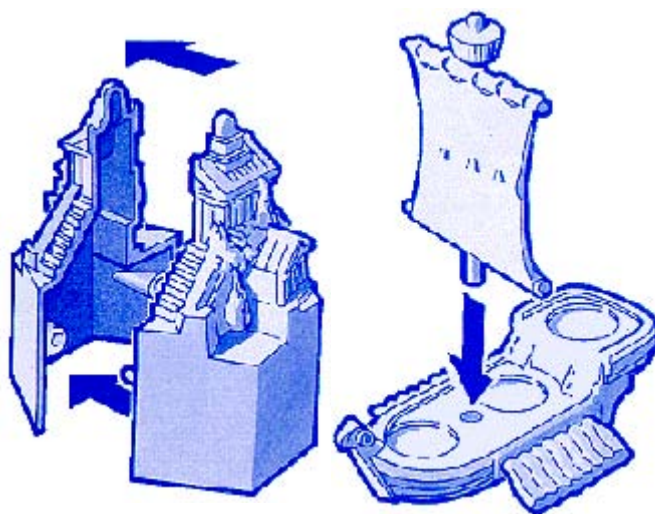


Figure 1 e 2

SETUP DEL GIOCO

1. Poni l'Acropolis al centro del tabellone.
2. Poni tutti gli altri esa di isola sul tabellone senza guardare i simboli sotto la base. Mischiali e poi, partendo dall'Acropolis al centro, costruisci gli anelli esterni con gli esa cittadella, seguiti dagli esa collina e per finire dagli esa roccia. Vedi Figura 3.
3. Per il gioco a due giocatori, poni due barche come in Figura 4. Per più di due giocatori usa tutte e quattro le barche come in Figura 5.
4. Ogni giocatore sceglie un set di Atlantidei colorati. Tieni tutti gli altri pezzi al sicuro nella scatola per adesso.

Escape from Atlantis

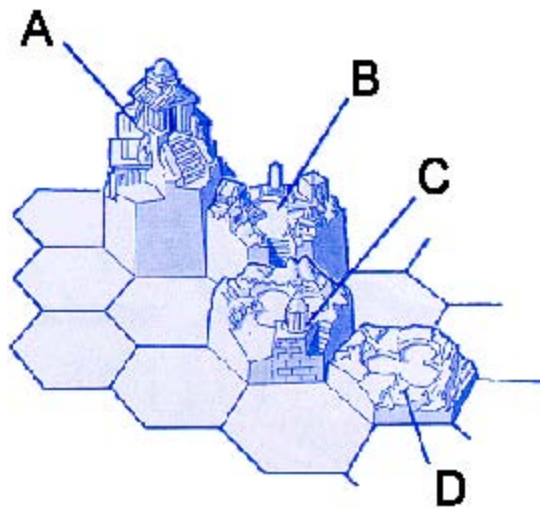


Figura 3 - A: Acropolis; B: Citadella; C: Collina; D: Roccia



Figura 4 - Setup per 2 giocatori

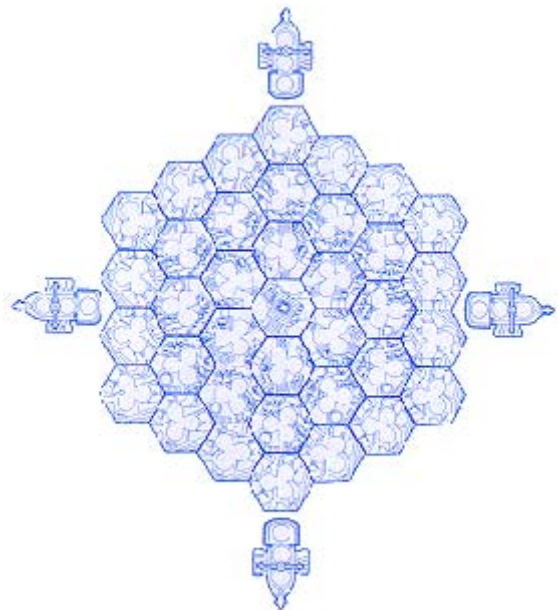


Figura 5: Setup per 3-4 giocatori

SCOPO DEL GIOCO

Guidare la tua tribù di Atlantidei nella loro fuga dalla cadente isola di Atlantide verso la salvezza delle isole coralline ai quattro angoli del tabellone. Il gioco finisce quando l'ultimo degli Atlantidei sopravvissuti mette piede a terra. Il vincitore è il giocatore con più Atlantidei sopravvissuti.

COME GIOCARE

Partendo dal giocatore più giovane, ogni giocatore a turno pone uno dei suoi Atlantidei sull'isola. Ogni esad'isola può tenere fino a tre Atlantidei. Proseguite fino a che tutti i vostri 12 Atlantidei verranno posti sull'isola. (Dopo un paio di partite, vedi "Suggerimenti Strategici" in seguito)

DURANTE IL TUO TURNO

Il più giovane inizia il gioco. Si prosegue poi in senso orario. Il turno di ciascun giocatore è diviso in tre parti:

1. Muovere i propri Atlantidei e/o barche.
2. Rimuovere un esa d'isola.
3. Tirare i dadi.

STEP1: Muovere i propri Atlantidei e/o barche.

Inizia il tuo turno facendo un massimo di tre mosse nei seguenti modi:

- muovendo un Atlantideo di tre spazi; oppure
- muovendo più di un Atlantideo per un totale complessivo di tre spazi; oppure
- muovendo una barca fino a tre spazi; oppure
- muovendo più di una barca per un totale complessivo di tre spazi; oppure
- facendo una a combinazione dei precedenti, ma ricorda, mai muovere più di un totale complessivo di tre spazi!

Esempio: Tu puoi muovere un Atlantideo di due spazi ed una barca di uno. Vedi Figura 6.

Leggi la sezione chiamata "Barche" per conoscere le regole sui movimenti delle barche - ci sono importanti restrizioni sull'equipaggio. Leggi anche la sezione "Nuotatori" per le regole sui movimenti dei nuotatori - i nuotatori possono muovere di un solo spazio di mare per turno.

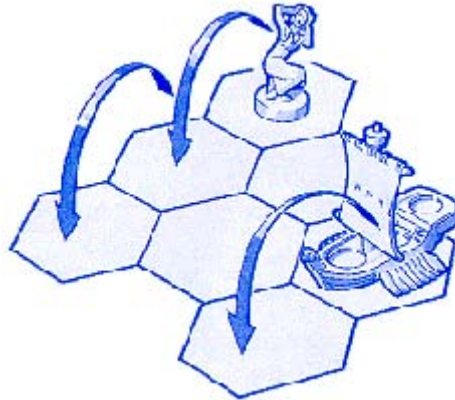


Figura 6 - Esempio di mossa (l'Atlantideo muove su esa d'isola, non è mostrato per chiarezza)

STEP 2: Rimuovere un esa d'isola

Una volta che hai completato le tre mosse rimuovi UNO degli esa di isola e piazzalo fuori dal gioco.

L'isola sprofonda regione per regione: finisci di togliere tutti gli esa di roccia prima di togliere esa di collina. Allo stesso modo, non rimuovere gli esa di cittadella prima che te e gli altri giocatori abbiate rimosso tutti gli esa di collina. (L'unica eccezione si ha quando riveli un Whirlpool. Vedi in seguito). Gira l'esa di isola a faccia in su e mostra a tutti i giocatori il simbolo sotto la base. Se vi compare uno dei simboli mostrati di seguito, rimpiazza l'esa di isola con la corrispondente pedina.

Escape from Atlantis



Delfin



Octopus



Mostro Marino



Squalo



Barca

Quando rimuovi un'esa di isola che abbia o meno uno qualsiasi dei simboli precedenti, ogni Atlantideo che vi era sopra diventa un nuotatore e viene posto nell'area di mare appena lasciata dall'esa. *Suggerimento:* non togliere un'esa di isola con un tuo Atlantideo sopra!

Whirlpools

Se l'esa che hai rimosso rivela un Whirlpool, tutti gli Atlantidei, i mostri marini, gli squali, gli Octopus, i delfini e le navi (presidiate o o meno) presenti nei sei spazi immediatamente adiacenti al Whirlpool vengono distrutti. Vedi Figura 7.



Figura 7 - Hai rivelato un whirlpool.

Tutti gli esa in ombra sono immediatamente distrutti e rimossi dal gioco!

Col proseguire del gioco non ci saranno più esa d'isola da rimuovere. Continuate a giocare saltando dallo step 1 allo step 3.

STEP 3: Tirare i dadi

Tira entrambi i dadi per muovere le creature sul tabellone. Un dado mostra quale creatura dovrai muovere e l'altro ti dirà quanto lontano potrai muoverla. (1,2 o 3 spazi) oppure se potrai immergerla. (vedi "Immersione" in seguito). Se non ci sono creature sul tabellone che corrispondono al tiro del dado il tuo turno finisce. Non sei obbligato ad utilizzare l'intero movimento della creatura.

SEGUI LA CATENA ALIMENTARE

Il modo nel quale dovrai muovere dipende dai pericoli a cui dovrai far fronte e alle tattiche che vuoi utilizzare per portare quanti più dei tuoi Atlantidei in salvo sulle isole coralline.

1. NUOTATORI

Purtroppo questi ragazzi sono alla base della catena alimentare e sono i più vulnerabili. Gli Atlantidei diventano nuotatori in uno dei seguenti modi:

- Tuffandosi da un'esa di isola in un'area adiacente di mare.
- Saltando fuori bordo da una barca, nella stessa area di mare, qualora essa affondasse.
- Cadendo in mare quando un'esa di isola sprofonda.

Gli Atlantidei che si sono appena tuffati o sono caduti in un'area di mare diventano nuotatori. I nuotatori non possono muovere in un'area di mare adiacente fino al prossimo turno. I nuotatori possono muoversi solo di UNO spazio in ogni turno. I nuotatori non possono risalire su un'esa. Possono comunque saltare a bordo di una nave di passaggio, laddove loro siano nella stessa area della nave. Saltare a bordo conta come una mossa. Una volta a bordo, la nave può muovere a sua volta, poiché l'Atlantideo non è più un nuotatore.



2. SQUALI

Quando uno squalo si muove in un'area di mare occupata da uno o più nuotatori, tutti i nuotatori (ammesso che non siano protetti da delfini; vedi dopo) vengono divorati e rimossi dal gioco. Uno squalo non può attaccare una barca, ma può condividere con essa l'area di mare.



3. OCTOPUS

Quando un octopus muove in un'area di mare occupata da una barca presidiata, l'equipaggio è scaraventato fuoribordo e diventa nuotatore. La barca, comunque, viene affondata dall'octopus e rimossa dal gioco. L'octopus non danneggia i nuotatori.



Se uno squalo occupa quest'area, i nuotatori vengono immediatamente divorati e rimossi dal gioco (a meno che un delfino non li attenda in acqua; vedi oltre). Un octopus non può affondare una barca non presidiata ma può condividere con essa l'area di mare. Se un nuotatore dovesse salire a bordo di una barca non presidiata che condivide l'area di mare con un octopus, l'octopus affonderebbe subito la barca e ricaccerebbe l'atlantideo fuori bordo.

4. MOSTRI MARINI

Al vertice della catena alimentare, il mostro marino, quando muove in un'area di mare divora i nuotatori (a meno che non siano protetti da un delfino; vedi oltre) ed ogni barca (presidiata o meno) nell'area. Questi vengono rimossi dal gioco. I mostri marini possono condividere le aree di mare con ogni altra creatura. (squali, octopus, delfini)



5. DELFINI

Come la loro faccia sorridente suggerisce, loro sono bravi ragazzi! Quando un delfino muove in un'area di mare occupata da un nuotatore (o viceversa), il nuotatore è salvo da ogni attacco. Un delfino, comunque, può proteggere solo un nuotatore per volta.



Normalmente, il primo nuotatore che si aggrega ad un delfino è quello protetto da esso; se muovi un delfino in un'area occupata da diversi nuotatori, tu scegli quello da proteggere (piazza il nuotatore protetto a destra del delfino per renderlo più ovvio possibile). Diversi delfini possono essere nella stessa area, ognuno proteggendo un differente nuotatore. E' una buona idea utilizzare più mosse possibile nel tuo turno per farti strada verso le isole coralline quando puoi godere della protezione dei delfini...

Attenzione! Se uno squalo o un mostro marino è nella stessa area di un delfino ed uno dei tuoi nuotatori, un altro giocatore può, in seguito al tiro del dado, muovere il delfino altrove e lasciare il tuo nuotatore alle fauci delle creature! Se questo succede il tuo nuotatore è immediatamente rimosso dal gioco. Un delfino può condividere la stessa area di una barca.

Ricorda: una combinazione delfino/nuotatore può muovere di UN solo spazio per turno e deve farlo durante la fase "Movimento" del tuo turno. Se ti esce il simbolo del delfino durante lo Step 3 del tuo turno, puoi muovere solo il delfino. Se il delfino si trova in un'area con diversi nuotatori, puoi usare la sua mossa per spostare la sua protezione su un altro nuotatore senza muovere il delfino in un'altra area.

Importante! Le creature marine possono tutte condividere le aree con ogni altra creatura, ma nessuna può muovere sulla terra ferma. Non puoi muovere più di una creatura marina per turno.

IMMERSIONE

Se durante il tuo turno, tirando il dado, esce il simbolo dell'immersione, puoi muovere la creatura uscita in ogni area di mare sul tabellone. Dai un'occhiata a cosa stanno facendo i tuoi avversari e non dimenticare di controllare se qualcuno dei tuoi Atlantidei è in pericolo!



BARCHE

Le barche non possono muovere o passare attraverso un'area di mare occupata da un'altra barca, un octopus o un mostro marino. Comunque, le barche possono condividere un'area di mare con nuotatori, squali e delfini. Ci sono tre posti per gli Atlantidei su ogni barca. Gli Atlantidei possono saltare da una barca all'altra se sono poste in aree di mare adiacenti e se ci sono posti liberi a bordo.



Escape from Atlantis

Puoi muovere un tuo Atlantideo su qualsiasi barca finché c'è un posto libero a bordo e si trova in un'area di mare adiacente all'esa sul quale è un tuo Atlantideo. Un nuotatore può salire a bordo di una barca se è nella stessa area di mare. Per esempio puoi muovere una barca in un'area occupata da uno dei tuoi nuotatori, fare salire il nuotatore a bordo della barca e muovere ancora la barca. **NON** puoi, comunque, muovere un nuotatore in un'area occupata da una barca e poi far salire il nuotatore a bordo, poiché i nuotatori possono muovere solo una volta per turno.

Ogni giocatore può muovere una barca non presidiata. Se una barca è presidiata da almeno un Atlantideo, solo il giocatore i cui Atlantidei sono a bordo possono muovere la barca. Se la maggioranza dell'equipaggio di una barca diventa di un solo giocatore, questo giocatore ha il controllo della barca ed è il solo che la può muovere.

Quando una barca è presidiata da due o tre Atlantidei, ognuno di un differente colore, il controllo della barca è condiviso tra i giocatori interessati, ed ognuno di loro può muoverla.

RAGGIUNGERE LA SALVEZZA SULLE ISOLE CORALLINE

Una volta che ti sei lasciato Atlantide alle spalle l'obiettivo è raggiungere le isole coralline agli angoli del tabellone.

Per raggiungere un'isola, una barca o un nuotatore deve prima entrare nell'area portuale rossa (vedi Fig. 8). Al tuo turno puoi fare un'altra ultima mossa per mettere il tuo Atlantideo in salvo.

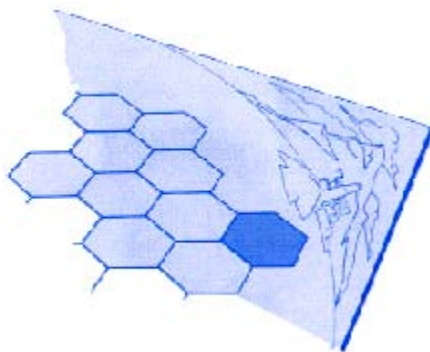


Figura 8 - Un'area portuale

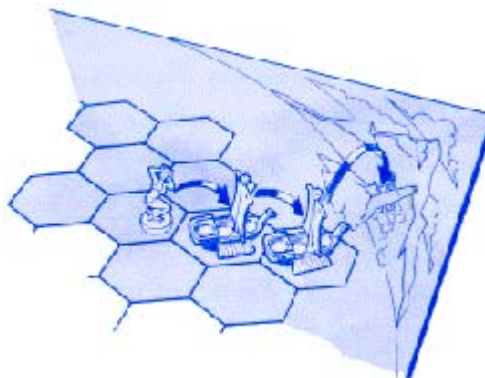


Figura 9 - Mettersi in salvo

Nota: Se uno dei tuoi nuotatori raggiunge l'area rossa con un delfino e si mette in salvo, il delfino rimane lì fino a che non viene mosso in un tuo successivo turno o di altri. Ricorda che gli Atlantidei possono saltare da una barca all'altra, così se c'è già una barca nell'area rossa, un'altra può ormeggiare in un'area adiacente e l'atlantideo/i può poi saltare al sicuro. Vedi Figura 9[†].

SUGGERIMENTI STRATEGICI

- Dopo un paio di partite, scoprirai che ci sono modi differenti di piazzare i tuoi Atlantidei sull'isola all'inizio del gioco. Tutto dipende da come e quando gli esa di isola vengono rimossi. Per esempio, piazzare molti Atlantidei vicino alle barche potrebbe essere un buon modo per farli salire rapidamente a bordo, ma raggrupparne troppi in un solo posto potrebbe significare vederli tutti spazzati via da un vicino esa che sprofondando rivela un whirlpool.

[†] La figura è ingannevole così come appare poiché mostra un nuotatore che muove di tre spazi. Per correggerla, immagina che l'Atlantideo parta da una terza barca.

Escape from Atlantis

- Al contrario potrebbe anche essere una buona idea tenere una coppia di Atlantidei da piazzare bene all'interno dell'isola.
- Se devi rimuovere un pezzo di isola con alcuni dei tuoi Atlantidei sopra, togline uno il più vicino possibile ad un delfino.
- Ti troverai anche a decidere se vorrai mettere molti Atlantidei a bordo di una sola barca per poterli mettere al sicuro con un solo viaggio, ma rischieresti di incontrare un mostro marino e perderli tutti e tre in una sola volta. Potresti preferire la più sicura, ma più lenta opzione di dividere i tuoi Atlantidei su più barche se disponibili e a portata di mano. Fai tu.

VINCERE IL GIOCO

Il gioco finisce quando tutti i giocatori hanno portato i loro Atlantidei sopravvissuti in sicurezza sulle isole coralline. Il vincitore è colui con più Atlantidei sopravvissuti!

PER UN GIOCO PIU' CORTO

In questa versione, gioca solo fino a che non sprofonda l'Acropolis. A questo punto il giocatore con più Atlantidei sulle isole coralline vince il gioco.

METTERE VIA IL GIOCO

E' meglio separare le vele dalle barche quando si mette via il gioco.

Escape from Atlantis

