

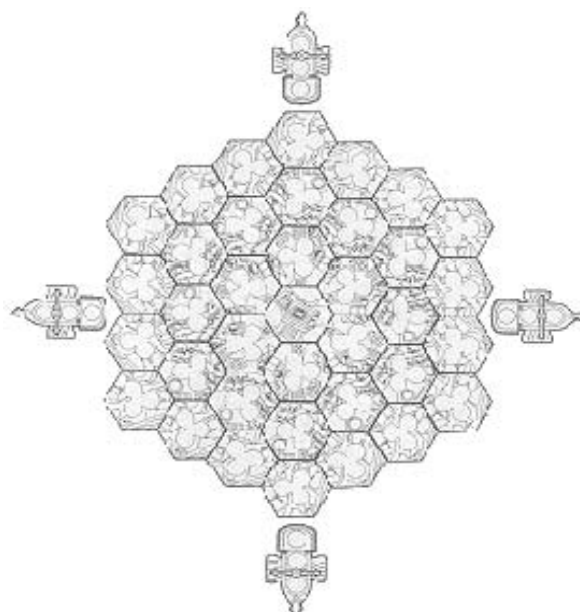
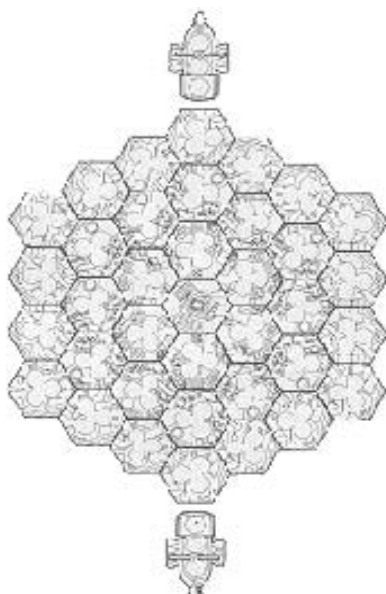
## ATLANTIS (Escape from Atlantis/Survive)

### Contenuto

- 1 tabellone
- 48 abitanti di Atlantide in quattro colori (12 per ogni colore)
- 12 barche
- 12 vele
- 1 spinner
- 6 piovre
- 6 squali
- 6 mostri marini
- 6 delfini
- 37 parti in rilievo dell'isola: 7 di colore grigio (la montagna), 13 di colore verde (la foresta) e 17 di colore giallo (la spiaggia)
- 1 regolamento

### Preparazione del gioco

1. Piazzate il pezzo di isola che rappresenta la cima della montagna al centro del tabellone (questo è l'unico pezzo di isola che non presenta nessun simbolo).
2. Disponetegli attorno in cerchio tutti restanti pezzi di isola (prima i grigi, poi i verdi ed infine i gialli).
3. In una partita a 2 giocatori piazzate 2 barche nella parte alta e nella parte bassa del tabellone, negli esagoni adiacenti alle parti di isola più esterne. In una partita a 3 o 4 giocatori piazzate altre 2 barche nella parte destra e sinistra del tabellone negli spazi immediatamente adiacenti alla parte centrale dell'isola (vedi immagini seguenti).
4. Ogni giocatore sceglie un colore e prende il gruppo di abitanti di Atlantide corrispondente.



## **Obiettivo del gioco**

Dovete mettere in salvo il maggior numero dei vostri abitanti di Atlantide facendoli approdare nelle isole poste ai 4 angoli del tabellone. Il gioco termina quando l'ultimo abitante di Atlantide viene messo in salvo. Il vincitore è il giocatore che riuscirà a salvarne di più degli altri.

## **Svolgimento del gioco**

Partendo dal giocatore più giovane, ognuno al proprio turno piazza un suo Atlantideo sull'isola. Ogni parte dell'isola può contenere fino a 3 Atlantidei. Ogni giocatore deve piazzare sull'isola tutti i suoi 12 abitanti.

## **Svolgimento di un turno**

Il giocatore più giovane inizia il gioco che proseguirà poi in senso orario. Ogni turno si compone di 3 parti:

1. Muovete i vostri Atlantidei e/o le barche.
2. Affondate un pezzo dell'isola.
3. Girate lo spinner per il movimento delle creature marine.

### **1: Muovete i vostri Atlantidei e/o le barche**

Avete un totale di 3 spazi movimento (il giocatore può anche decidere di non muoversi o di usufruire solamente di 1 o 2 movimenti) che potete sfruttare in vari modi:

- muovete un Atlantideo di 3 spazi;
- muovete più di un Atlantideo per un totale di 3 spazi;
- muovete una barca di 3 spazi;
- muovete più di una barca per un totale di 3 spazi;
- combinate il movimento dei vostri Atlantidei e delle barche per un totale di 3 spazi.

### **2: Affondate un pezzo dell'isola**

Rimuovete un pezzo dell'isola togliendolo dal gioco.

L'isola affonda regione per regione: quindi prima andranno tolti tutti i pezzi di colore giallo, poi quelli di colore verde ed infine quelli di colore grigio. Girate il pezzo di isola che volete affondare e mostrate il simbolo presente sotto. Rimpiazzate il pezzo di isola con ciò che è indicato dal simbolo: squalo, mostro marino, piovra, delfino e barca. In alternativa può apparire il simbolo del vortice che avrà effetti disastrosi.

Ogni Atlantideo presente sul pezzo di isola eliminato cade in acqua e deve cominciare a muoversi a nuoto.

## **Il Vortice**

Se, come detto in precedenza, appare il simbolo del vortice, tutti i pezzi di isola che si trovano nei 6 spazi attorno alla parte di isola affondata, tutti gli Atlantidei, i mostri marini, gli squali, le piovre, i delfini e le imbarcazioni presenti vengono distrutti (i pezzi di isola affondati dal vortice non vengono sostituiti da niente).

### **3: Girate lo spinner per il movimento delle creature marine**

Le creature marine possono muoversi di 1,2 o 3 spazi o possono “immergersi”. (tutto dipende dal punto in cui si fermerà la freccetta dello spinner). Se sul tabellone non è presente la creatura apparsa sullo spinner non verrà effettuato nessun movimento. Non è necessario sfruttare tutti i punti movimento delle creature marine (se per esempio uscisse il 3 nel movimento dello squalo, il giocatore può farlo spostare di 3 spazi ma può anche decidere di limitare il movimento a 1 o 2 spazi).

#### **- ATLANTIDEI A NUOTO**

Gli abitanti di Atlantide diventano “nuotatori” in uno dei seguenti casi:

- muovendosi da un pezzo di isola ad un pezzo di mare adiacente.
- saltando giù da una barca nello stesso spazio di mare dove si trova quest'ultima.
- affondando insieme ad un pezzo di isola su cui si trovavano.

**Una volta in acqua non possono spostarsi fino al turno successivo.** Ogni nuotatore può muoversi di un solo spazio per turno. Non possono ritornare su un pezzo di isola ma possono salire su una barca quando si trovano sullo stesso spazio di mare. Salire a bordo comporta un punto movimento. Una volta a bordo si sposteranno insieme alla barca.

#### **- SQUALI**

Quando uno squalo si muove su di uno spazio occupato da uno o più nuotatori, questi vengono tutti divorati ed eliminati dal gioco (a meno che i nuotatori non siano protetti dai delfini). Lo squalo non può attaccare una barca ma può dividerne lo spazio di mare.

#### **- PIOVRE**

Quando una piovra si muove su di uno spazio occupato da una barca con Atlantidei a bordo, distrugge la barca e gli occupanti vengono sbalzati in mare. La piovra non può attaccare i nuotatori. La piovra non può distruggere una barca vuota ma può dividerne lo spazio di mare. Se eventualmente un Atlantideo salisse sulla barca

vuota e nello stesso spazio fosse presente anche una piovra, questa distruggerebbe immediatamente la barca e l'occupante cadrebbe di nuovo in mare.

## **- MOSTRI MARINI**

Quando un mostro marino si muove su di uno spazio di mare occupato, distrugge sia tutti i nuotatori presenti (se non sono protetti dai delfini) che le barche, sia piene che vuote.

## **- DELFINI**

Quando un delfino si muove su di uno spazio di mare occupato da un nuotatore (o viceversa), il nuotatore è protetto contro ogni attacco. Un delfino può proteggere solo un nuotatore per volta.

Se muovete il delfino su di uno spazio occupato da più nuotatori, dovete scegliere quello che intendete proteggere (la scelta è obbligatoria se decidete di muoverlo in uno spazio occupato, in teoria potete proteggere anche un nuotatore che non vi appartiene). Nello stesso spazio possono essere presenti più delfini e quindi possono proteggere più nuotatori.

Potete usare il movimento del delfino per cambiare il nuotatore protetto all'interno dello stesso spazio.

**N.B.** ogni creatura marina può dividere gli spazi di mare con le altre creature marine ma nessuna di queste può essere spostata sulla terra.

## **IMMERSIONE**

Se girando lo spinner la freccetta si ferma sul simbolo dell'immersione, potete muovere la creatura corrispondente in qualsiasi parte del tabellone.

## **MOVIMENTO DELLE BARCHE**

Una barca non può muoversi o passare attraverso uno spazio di mare occupato da un'altra barca, una piovra o un mostro marino. Può invece condividere lo spazio di mare con i nuotatori, gli squali e i delfini.

Ci sono tre posti per gli Atlantidei su ogni barca. Questi ultimi possono spostarsi da una barca ad un'altra se le imbarcazioni si trovano in spazi di mare adiacenti e se ci sono posti liberi a bordo.

Si può salire su di una barca anche da un pezzo di isola adiacente alla stessa o dallo spazio di mare su cui si trova anche l'imbarcazione.

Un nuotatore, avendo un solo spazio movimento, non può spostarsi su di uno spazio dove è presente un'imbarcazione e salire a bordo perché questo comporterebbe 2 movimenti (1 per spostarsi e 1 per salire a bordo).

Ogni giocatore può muovere anche le barche vuote.

Il movimento delle imbarcazioni occupate è deciso da chi ha la maggioranza a bordo. Se non c'è maggioranza e gli occupanti sono presenti nello stesso numero, il movimento è deciso di comune accordo.

### **Raggiungere la salvezza!**

Per sbarcare nelle varie isole ai lati del tabellone, un nuotatore o una barca deve prima raggiungere lo spazio immediatamente adiacente alle coste. Solo da questo punto è possibile mettersi finalmente in salvo (naturalmente usando i punti movimento).

### **Fine del gioco**

Il gioco termina quando tutti gli Atlantidei sopravvissuti alle insidie del mare sbarcano nelle varie isole. Il vincitore è colui che è riuscito a metterne in salvo più degli altri.