STAZIONI Di Ricerca

Numero di STAZIONi	0 VALORE BASE	1	2	3	4
STAZIONE DI TRAINING: Incrementa il movimento dei Ricercatori	3	4	5	5	5
STAZIONE DI INGEGNERIA: Incrementa il movimento dei Sottomarini	4	5	6	6	6
STAZIONE SONAR: Incrementa la penetrazione del segnale Sonar	4	5	6	6	6
STAZIONE TEST: Permette di esaminare 0-2 tessere	0	1	2	2	2
STAZIONE DI ANALISI: Incrementa il valore di una Tessera Scrigno	2	3	4	4	4

SCOPERTE sottoMARINE

SCHEMA DELLE FASI DI GIOCO

Fase 1: Costruzione della Base Sottomarina

a) Compra 1 Stazione (Ricerca = 1 Nemo, Residenziale = gratis)
Ogni Ricercatore costa 1 Nemo. In 2-3 giocatori sono concessi al massimo 3 Ricercatori per tessera. In caso di 4 giocatori se ne possono prendere fino a 4.

b) Immersioni delle Stazioni
Non si possono accumulare più di 4 Stazioni. Esse vanno immerse una adiacente all'altra e devono connettersi attraverso almeno una porta dello stesso colore. Quelle non immerse vanno perdute. L'immersione costa 1, 2, 3, o 4 Nemo (dipende dalla profondità). Si paga solo la più costosa. Il giocatore piazza un suo segnalino sulle Stazioni di Ricerca.

Fase 2: Ricercatori al lavoro

a) 1 o 2 Ricercatori possono essere mossi
Il movimento totale è al massimo di 3-5 tessere (dipende dalle Stazioni di Training attive)

b) Attivare una Stazione di Ricerca
Un Ricercatore che termina il proprio movimento in una Stazione di Ricerca automaticamente la attiva. Se essa appartiene ad un avversario deve pagargli 1 Nemo. Infine il segnalino presente sulla propria tabella (per questo tipo di Stazione) va mosso verso destra.

c) Valorizzare le proprie Stazioni
Se un giocatore ha in attività 2 Stazioni dello stesso tipo, gira il segnalino apposito sul numero "1". Se poi possiede la maggioranza di Stazioni di quel tipo vi sovrappone il segnalino "3".

Fase 3: Esplorazione dei fondali

a) Varare i Sottomarini
Il giocatore deve avere almeno 2 Ricercatori in una Stazione di Ricerca ed essa deve avere almeno una porta azzurra che conduca ad una casella libera di mare. Uno dei Ricercatori viene rimesso nella riserva del giocatore stesso.

b) Segnali Sonar
Al costo di 1 Nemo possono essere scandagliate le tessere entro 4-6 caselle (dipende dalle Stazioni Sonar attive).

c) Muovere i Sottomarini
I Sottomarini possono muovere 4-6 caselle (dipende dalle Stazioni di Ingegneria attiva)

d) Recupero dei Reperti
Al costo di 1 Nemo (2 Nemo nel Canyon) possono essere recuperati i Reperti. Gli Scrigni danno 2-4 Nemo (dipende dalle Stazioni di Analisi attive); le Correnti permettono un Sottomarino +3 caselle di movimento; le Tessere Atlantide vanno poste sul tabellone apposito con un proprio gettone colorato; Tessere da 0 punti permettono di guardare 0-2altre tessere (dipende dalle Stazioni di Test attive).

	0	3	3	4	4	6	4	2
	1	2	2	3	3	5	3	1
	3	1	1	1	1	4*	2	1

* Le tessere 13 & 15 di Atlantide si trovano nel Canyon

Fine partita

a) Sono state scoperte le tessere 13,14 & 15 di Atlantide
Si gioca ancora un round **dopo** quello in corso.

b) E' stata scoperta l'ultima tessera di Atlantide
Si conclude il round in corso.

b) Per un intero round nessun giocatore ha costruito e/o immerso una Stazione né recuperato alcun Reperto.
Si conclude il round in corso.