



# ATLANTIS

ISLAND OF GODS

KRZYSZTOF WOLICKI



## · INTRODUZIONE ·

*Molto prima delle civiltà che conosciamo oggi, una grande isola, conosciuta agli scienziati contemporanei come Atlantide, fiorì e prosperò grazie ai sacrifici e all'onore che gli abitanti elargirono agli dei. In cambio, gli dei li benedirono con avanzamenti culturali e progressi tecnologici, specialmente nell'area dell'arte e dell'architettura, mentre gli Atlantidei costruirono gloriosi monumenti agli dei.*

*Tutto questo durò per secoli, finché...*

*Ares, figlio di Zeus ed Hera, portò la guerra ad Atlantide, dividendo il popolo ed i loro dei. La sua crudeltà causò conflitti senza fine agli Atlantidei. Per proteggere i loro seguaci, gli dei inviarono potenti visioni ai sacerdoti o presero le sembianze umane, agendo come profeti tra la gente. Alla fine, il creatore del mare primordiale pose fine alla sofferenza degli Atlantidei gettando Atlantide nelle profondità.*

*Con l'aiuto degli dei, diverse tribù di Atlantide sopravvissero e portarono le loro conoscenze e la loro cultura nelle terre lontane.*

## · DESCRIZIONE DEL GIOCO ·

Nel gioco, **Atlantis: Island of Gods**, i giocatori servono come Sommi Sacerdoti agli dei per i quali erigono monumenti su Atlantide prima del suo destino.

Durante lo svolgimento della partita, i giocatori giocheranno cinque azioni per turno, utilizzando le carte sui quattro tabelloni che rappresentano le regioni di Atlantide. Le carte permettono ai giocatori (Sommi Sacerdoti) di:

- Reclutare Nuovi Seguaci
- Celebrare Feste d'Onore
- Costruire Nuovi Templi

**Obiettivo:** Costruire tutti i templi delle proprie divinità, trovare il favore con il proprio dio, e sopravvivere all'imminente catastrofe.

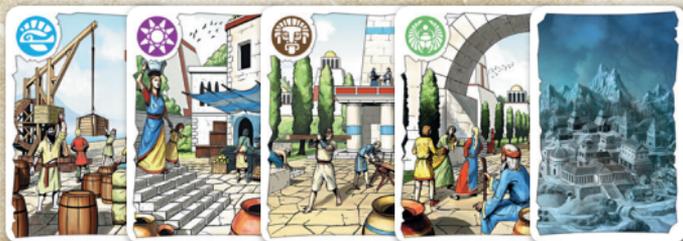
## · COMPONENTI DI GIOCO ·



Regolamento



Regioni a Doppia faccia [4]



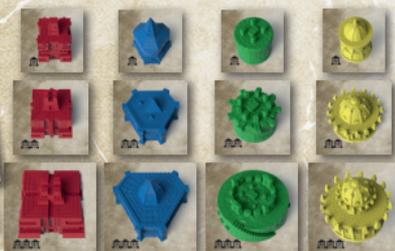
Carte Abitante [72]



Carte Divinità [6]



Carte Riassuntive [4] (6 in ogni colore dei giocatori) 4



Tessere Tempio [24]



Segnalini Ordine [4]



Segnalini Azione [5]



Segnalini Assistente [4]



Segnalini Costruzione Completata [13]



Segnalino Presenza Divinità [1]

## DESCRIZIONE DEI COMPONENTI

### Carte Abitante

Ogni Carta Abitante ha l'indicazione del **Colore** della Regione **1** da dove proviene l'abitante. Nel gioco le Regioni hanno quattro **Colori**:



## Regione

Ogni Regione comprende:

- Il **Colore** della Regione **1**,
- L'abilità speciale della Regione **2**,
- Una casella per il Segnalino Ordine **3**,
- Siti di Costruzione – uno per ogni giocatore **4**, nei rispettivi colori, ed un Sito di Costruzione neutrale di colore grigio **5**,
- Un'indicazione del lato da utilizzare per la prima partita **6**.



## Carta Divinità

Ogni giocatore riceve una Carta Divinità, che ognuno servirà come sommo sacerdote di quella particolare divinità.

Su ogni Carta Divinità ci sono quattro regioni numerate **1** in cui i giocatori dovranno costruire templi di determinate dimensioni.

**Esempio:** La Carta Divinità, sotto raffigurata, spiega come costruire i templi



- **Nella Regione nr. 1:** tempio di livello I formato da una Tessera Tempio di livello I 
- **Nella Regione nr. 2:** tempio di livello IV formato da due Tessere Tempio di livello II  
- **Nella Regione nr. 3:** tempio di livello I formato da una Tessera Tempio di livello I 
- **Nella Regione nr. 4:** tempio di livello III formato da una Tessera Tempio di livello III   



## Carta Riassuntiva

Questa carta a doppia faccia contiene da un lato la lista di tutte le icone in gioco e dall'altra la lista di tutte le azioni che un giocatore può eseguire durante il proprio turno.



## Tessere Tempo

Le Tessere Tempo hanno 3 dimensioni. Su ogni tessera c'è un'icona che ne indica il livello. Ci sono tre differenti dimensioni delle Tessere Tempo: piccole (Livello I)  **1**, medie (Livello II)  **2**, e grandi (Livello III)  **3**.



## Segnalini Ordine

I Segnalini Ordine stabiliscono in quale ordine devono essere disposte le Regioni.

All'inizio della partita i giocatori devono stabilire l'ordine delle regioni (anche a caso). Poi i Segnalini Ordine vengono piazzati sulle rispettive regioni.



## Segnalini Assistente



I Segnalini Assistenti diminuiscono il costo dell'azione COSTRUIRE di una carta.

## Segnalini Azione



I Segnalini Azione sono utilizzati per ricordare al giocatore attivo quante azioni ha già eseguito nel proprio turno.

## Segnalini Costruzione Completata



I Segnalini Costruzione Completata sono piazzati sulla Carta Divinità del giocatore per indicare i templi che egli ha costruito nelle regioni specifiche.

## · SIMBOLI ·



Segnalino Presenza Divinità



Carte nella mano del giocatore



La regione di un **Colore** a scelta



Mazzo Reclutamento



Area Reclutamento



Pila degli Scarti



Carte Abitante



Carte Abitante di un **Colore** a scelta



Area Seguaci del giocatore



Area Seguaci degli altri giocatori



Regione



Regione di un **Colore** a scelta con il Segnalino Presenza Divinità



Abilità speciale della Regione



Segnalino Assistente



Giocatore



Sito di Costruzione



Tempio di livello 1



Tempio di qualsiasi livello



Qualsiasi



Rimuovere



Piazzare



Muovere



Eseguire

## · PREPARAZIONE ·

❖ **1** Posizionare le quattro Regioni in modo che siano raggiungibili da tutti i giocatori e far decidere ad ognuno quale lato utilizzare

**1**. L'icona  indica il lato consigliato per la prima partita. Non ha importanza l'ordine con cui vengono posizionate le Regioni, ma potreste metterle in una linea verticale o orizzontale.

❖ **2** Posizionare i Segnalini Costruzione Completata in modo che siano raggiungibili da tutti i giocatori **2**.

❖ **3** Se utilizzate una Regione con l'Abilità Speciale che permette di ottenere il Segnalino Assistente, allora mettete su quella Regione un numero di Segnalini Assistente pari al numero dei giocatori **3**. Rimettere nella scatola i segnalini rimanenti.

❖ **4** Prendere i quattro Segnalini Ordine e piazzarli, a caso, sulle regioni **4**. Se tutti i giocatori sono d'accordo, potete stabilire un ordine preciso anziché metterli a caso. Una volta fatto, per comodità potete disporre le regioni in base all'ordine dei segnalini (da 1 a 4).

❖ **5** Dividere le carte nei seguenti mazzi: Carte Abitante, Carte Divinità, e Carte Riassuntive.

❖ **6** Mischiare tutte le Carte Divinità e distribuirne una, a caso, ad ogni giocatore **5**, insieme ad una Carta Riassuntiva **6**.

❖ **7** Creare il Mazzo di Carte Abitante in base al numero dei giocatori:

❖ 1 giocatore: 6 Carte Abitante per ogni **Colore**,

❖ 2 giocatori: 10 Carte Abitante per ogni **Colore**,

❖ 3 giocatori: 14 Carte Abitante per ogni **Colore**,

❖ 4 giocatori: 18 Carte Abitante per ogni **Colore**,

Queste carte formeranno il mazzo grande di Carte Abitante. Rimettere nella scatola tutte le Carte Abitante non utilizzate.

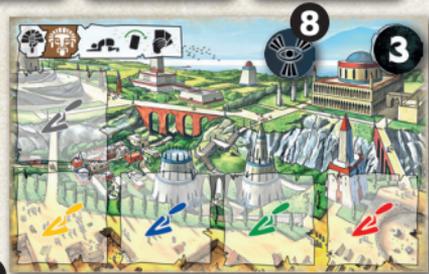
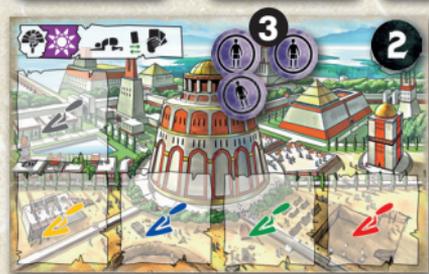
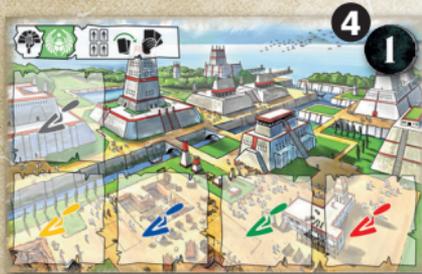
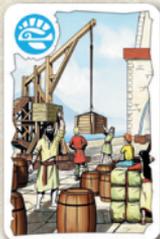
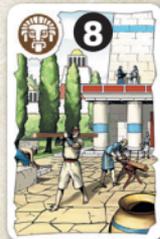
❖ **8** Prendere una carta per ogni **Colore** dal mazzo grande. Queste 4 carte formeranno il mazzo piccolo. Mischiare i due mazzi separatamente. Posizionare il mazzo grande sopra le Regioni, questo sarà il Mazzo Reclutamento **7**. Rivelare la prima carta dal mazzo piccolo, posizionarla vicino al Mazzo Reclutamento e mettere il Segnalino Presenza Divinità sulla regione corrispondente al **Colore** della carta **8**. Posizionare le rimanenti carte del mazzo piccolo vicino la prima carta rivelata, questa sarà l'Area Reclutamento **9** formata da 4 Carte Abitante a faccia in su (una carta per ogni **Colore**).

❖ **9** Scegliere il primo giocatore: può essere scelto a caso oppure la persona che ha visitato di recente un tempio antico. Egli posiziona i 5 Segnalini Azione di fronte a sé **10**.

❖ **10** Ogni giocatore riceve, a caso, una carta dal Mazzo Reclutamento e la mette, a faccia in su, di fronte a sé (Area Seguaci) **11**. Poi, il Primo Giocatore riceve tre carte dal Mazzo Reclutamento, il Secondo Giocatore ne riceve quattro, il Terzo Giocatore ne riceve cinque ed il Quarto Giocatore ne riceve sei. I giocatori tengono queste carte nella propria mano, nascoste agli altri giocatori **12**.

❖ **11** Ogni giocatore riceve sei Tessere Tempio del proprio colore **13**.

# PREPARAZIONE PER 3 GIOCATORI



13



13



11

6



12



11

6



12

## · SCOPO DEL GIOCO ·

Il primo Sommo Sacerdote (giocatore) a costruire i propri templi specifici (l'esatta configurazione è indicata sulla Carta Divinità) nelle quattro Regioni di Atlantide vince la partita. La Carta Divinità ricevuta durante la preparazione stabilisce l'esatta forma dei templi che devono essere costruiti dal giocatore nelle regioni specifiche. Il primo giocatore che vi riesce, vince la partita.



## · PANORAMICA DEL GIOCO ·

All'inizio del proprio turno, il giocatore pesca tre carte dall'area Reclutamento e/o Mazzo Reclutamento. Poi, il giocatore esegue cinque azioni, in qualsiasi ordine, utilizzando le Carte Abitante della propria mano per progredire nella costruzione dei propri templi.



Dopo ogni azione, il giocatore passa uno dei suoi Segnalini Azione al giocatore alla propria sinistra. Quando il giocatore ha pas-

sato tutti e cinque i Segnalini Azione, termina il proprio turno ed inizia il turno del giocatore successivo.

Se, dopo ogni Azione, il giocatore attivo soddisfa tutti i requisiti della propria Carta Divinità (i templi sono costruiti nelle forme e nelle regioni specificate), il gioco termina immediatamente.

## · SVOLGIMENTO DEL GIOCO ·

### · ORDINE DEI GIOCATORI ·

Il gioco si svolge in senso orario, a partire dal primo giocatore. Una volta che il giocatore attivo ha eseguito la sua quinta Azione, inizia il turno del giocatore successivo. Il gioco continua finché un giocatore non soddisfa i requisiti di vittoria della propria Carta Divinità.

## · UN TURNO ·

### ❖ **Modalità in Solitario**

Se giocate da soli, preparate il gioco come da regolamento. All'inizio di ogni turno eseguire due passi aggiuntivi:

❖ Pescare una carta dal Mazzo Reclutamento e posizionarla sotto le Regioni. Questa sarà l'Area Seguaci del vostro avversario, composta sempre da una sola carta. Nel turno successivo rimuovere la carta prima di posizionarne una nuova.

❖ Posizionare un Segnalino Costruzione Completata accanto alla carta sopra menzionata. Sarà utilizzato come segna-turno. Ad ogni turno sarà aggiunto un nuovo segnalino. La partita termina alla fine del turno in cui è stato posizionato il decimo segnalino.

### ❖ **1 Pescare 3 Carte Abitante**

dall'Area Reclutamento e/o Mazzo Reclutamento.

**A** ♣ Il giocatore attivo prende 1 delle 4 Carte Abitante a faccia in su nell'Area Reclutamento e la mette nella propria mano,

**B** ♣ Pescare poi la prima carta del Mazzo Reclutamento e metterla a faccia in su nello spazio appena liberato,

**C** ♣ Ripetere A. e B. finché il giocatore attivo non ha aggiunto tre carte alla propria mano.

**NOTA:** Al posto di pescare la carta dall'Area Reclutamento, il giocatore attivo può prendere la prima carta del Mazzo Reclutamento. Di solito, questo viene fatto quando nessuna carta dell'Area Reclutamento è nel **Colore** desiderato.

**IMPORTANTE:** Quando termina il Mazzo Reclutamento, mischiare le carte della Pila degli Scarti ed utilizzarle per formare il nuovo Mazzo Reclutamento.

## ❖ 2 Eseguire cinque Azioni

Dopo aver eseguito ogni azione, il giocatore attivo passa un Segnalino Azione al giocatore alla sua sinistra.

**UTILIZZARE I SEGNALINI AZIONE:** questi segnalini sono utilizzati per ricordare a tutti i giocatori quante azioni sono state già eseguite nel turno corrente. Alla fine di ogni azione, il giocatore successivo riceve un Segnalino Azione dal giocatore attivo. Il turno termina quando viene passato il quinto Segnalino Azione.

## ❖ 3 Scartare

Alla fine del turno, il giocatore attivo non può avere:

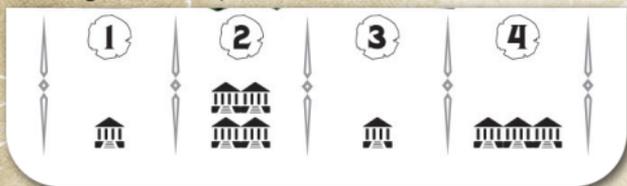
- ! più di cinque carte nella propria mano,
- ! più di cinque Carte Abitante di un **Colore** nell'Area Seguaci

Tutte le carte in eccesso devono essere **scartate** nella Pila degli Scarti prima che inizi il turno successivo.

## · FINE DELLA PARTITA ·

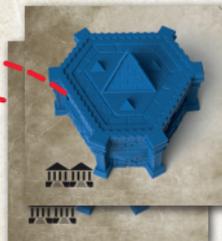
**Il gioco termina immediatamente quando un giocatore, durante la propria azione, piazza la Tessera Tempio su una Regione e, a seguito di ciò, soddisfa tutti i requisiti descritti sulla propria Carta Divinità.** I templi devono essere formati dalle Tessere Tempio richieste in ogni regione. Ogni tempio deve essere eretto sul Sito di Costruzione dello stesso colore del giocatore, nella regione con il Segnalino Ordine corrispondente al numero indicato sullo specifico tempio della Carta Divinità del giocatore attivo.

**Esempio:** Il giocatore blu ha la Carta Divinità con i seguenti requisiti:



*Il giocatore farà terminare la partita quando*

*avrà costruito i suoi templi esattamente come mostrato di seguito.*



## Il gioco **NON** termina se:

- ❖ il giocatore attivo ha più Tessere Tempo in una regione (incluso il Sito di Costruzione neutrale) di quelle specificate nella propria Carta Divinità,
- ❖ la forma dei templi è corretta, ma questi non sono costruiti nelle regioni appropriate,
- ❖ il giocatore attivo ha un tempio nel Sito di Costruzione neutrale,
- ❖ il livello dei templi è corretto, ma non la loro forma (sono costituiti da Tessere Tempo sbagliate).

## · AZIONI DEI GIOCATORI ·

Durante il proprio turno, il giocatore può eseguire le seguenti azioni **in qualsiasi ordine, numero di volte ad eccezione dell'azione CONVERSIONE**, che è limitata ad una volta per turno.

La maggior parte delle azioni non può essere eseguita finché non viene soddisfatta una particolare condizione.

## · VIAGGIARE ·

Scartare una Carta Abitante dalla propria mano mettendola nella Pila degli Scarti e spostare il Segnalino Presenza Divinità nella regione dello stesso **Colore** della carta scartata.



## · COSTRUIRE ·

Spostare un numero di Carte Abitante dello stesso **Colore** della regione in cui è presente il Segnalino Presenza Divinità dalla propria mano alla propria Area Seguaci, e costruire un livello di un tempio posizionando una Tessera Tempio di livello I o sostituendo una Tessera Tempio (o tutto il tempio) con una tessera di 1 livello superiore.



## Costi di Costruzione:

❖ **Costruire un Tempio di Livello I** : Mettere una Carta Abitante nell'Area Seguaci del giocatore,

❖ **Costruire un Tempio di Livello II**  : Mettere due Carte Abitante nell'Area Seguaci del giocatore,

❖ **Costruire un Tempio di Livello III**   : Mettere tre Carte Abitante nell'Area Seguaci del giocatore,

❖ **e così via.**

 **Segnalino Assistente:** Il giocatore può usare un Segnalino Assistente per diminuire il costo di costruzione di 1 carta. Il segnalino utilizzato viene rimesso nella regione dal quale proveniva.



**Esempio 1:** Il giocatore può utilizzare un Segnalino Assistente per costruire un tempio di livello I  senza mettere alcuna Carta Abitante nella propria Area Seguaci.

**Esempio 2:** Il giocatore può utilizzare un Segnalino Assistente per costruire un tempio di livello III    mettendo 2 sole Carte Abitante nella propria Area Seguaci.

**IMPORTANTE:** Un giocatore può avere un solo Segnalino Assistente per volta. Dopo averlo utilizzato, il giocatore può provare a riprenderlo da quella particolare regione.

## Regole di Costruzione:

❖ I templi di livello II, III e superiore possono essere costruiti tramite Tessere Tempio differenti, come mostrato di seguito:

**Livello II:**  OPPURE 

**Livello III:**  OPPURE 

**Livello IV:**  OPPURE  OPPURE 

❖ I giocatori possono costruire solo sul Sito di Costruzione  del proprio colore o su quello neutrale.

❖ La costruzione di un tempio parte sempre dal livello I, ed il livello può essere aumentato durante i turni successivi.

**Esempio:** Il giocatore vuole costruire il tempio di livello III formato da una Tessera Tempio di livello II   sotto ed una Tessera Tempio di livello I  sopra. Per fare questo egli deve:

⌘ durante un'azione costruire il tempio di livello I  giocando 1 Carta Abitante e mettendo la Tessera Tempio di livello I,

⌘ in un'altra azione portare il tempio al livello II   giocando 2 Carte Abitante e sostituendo la Tessera Tempio di livello I con una Tessera Tempio di livello II,

⌘ in un'altra azione portare il tempio al livello III giocando 3 Carte Abitante e mettendo una Tessera Tempio di livello I  sopra la Tessera Tempio di livello II.

❖ Sul Sito di Costruzione neutrale ci possono essere le Tessere Tempio di un solo giocatore.

**Esempio:** Sul Sito di Costruzione neutrale c'è una Tessera Tempio del giocatore blu. Il giocatore rosso non può metterci le proprie tessere finché non vengono rimosse le Tessere Tempio del giocatore blu.

❖ Per stabilire il costo di costruzione, prendere sempre il livello del tempio che verrà costruito, indipendentemente dal livello della Tessera Tempio utilizzata per la costruzione.

**Esempio:** Nell'esempio precedente, il giocatore attivo ha costruito un tempio di livello III formato da una Tessera Tempio di livello II ed una Tessera Tempio di livello I sopra di essa. Come ultima azione ha utilizzato una Tessera Tempio di livello I, ma ha giocato 3 Carte Abitante dello stesso **Colore** nel Sito di Costruzione affinché il tempio venisse portato al livello III (  +  ). Il fatto di aver utilizzato la Tessera Tempio di livello I non ha alcuna importanza.

❖ Se il giocatore non ha a disposizione la Tessera Tempio del livello richiesto (perché è già su una regione), allora non può costruire il tempio.

❖ Quando un giocatore completa la costruzione di un tempio in una regione rispettando la forma richiesta sulla Carta Divinità, egli mette un Segnalino Costruzione Completata  sulla relativa casella del tempio della propria Carta Divinità.

## · DEMOLIZIONE ·

Il giocatore può rimuovere una qualsiasi Tessera Tempio da qualsiasi regione.



Rimuovere il Segnalino Costruzione  dalla Carta Divinità se viene demolito un tempio completato.

**Esempio:** solitamente la DEMOLIZIONE viene giocata quando un giocatore ha programmato male le sue azioni precedenti ed ha costruito templi in altre regioni utilizzando le Tessere Tempio di cui ora necessita...

## · CONVERSIONE ·

**NOTA:** Questa azione può essere eseguita solamente una volta per turno.

Spostare una Carta Abitante dall'Area Seguaci di un qualsiasi avversario alla propria Area Seguaci.

**Ricorda** – questa carta non deve essere messa nella propria mano.



## · FESTITIVA' ·

**Condizione:** nella propria Area Seguaci bisogna avere almeno 3 carte dello stesso **Colore** della regione in cui è presente il Segnalino Presenza Divinità.

Spostare 2 Carte Abitante dello stesso **Colore** della regione in cui è presente il Segnalino Presenza Divinità dalla propria Area Seguaci alla Pila degli Scarti, poi utilizzare l'abilità speciale della regione.



## · RECLUTAMENTO ·

Spostare un numero qualsiasi di Carte Abitante dello stesso **Colore** della regione in cui è presente il Segnalino Presenza Divinità dalla propria mano alla propria Area Seguaci.



**Esempio:** Il giocatore ha una Carta Abitante in meno nella propria Area Seguaci per poter eseguire l'azione FESTIVITA'. Ma la possiede nella propria mano, perciò esegue l'azione RECLUTAMENTO e sposta un qualsiasi numero di Carte Abitante nel **Colore** della regione con il Segnalino Presenza Divinità dalla propria mano alla propria Area Seguaci.

## · MIGRAZIONE ·

Pescare una carta a caso dal Mazzo Reclutamento e metterla nella propria mano. La carta non può essere presa dall'Area Reclutamento.



REDIMP GAMES  
Prosta 244  
43-376 Kalna  
contact@redimp.pl  
www.redimp.pl

GAME DESIGNER  
**Krzysztof Wolicki**

ILLUSTRAZIONI  
**Łukasz Matuszek**  
**Agnieszka Mirosław-Kalinowska**

TRADUZIONE  
**Giuseppe Ferrara**

Dedico il gioco ai miei meravigliosi bambini, Wiktoria e Kinga, e li ringrazio per la pazienza avuta durante il tempo in cui sono stato occupato nella progettazione di questo gioco.

Ringraziamenti speciali alle persone sottoelencate per il loro grande aiuto ed i suggerimenti nel processo di progettazione: Rafał Żaba, Maciej Bożek, Szymon Luszczak, Dawid Kurczyk, Piotr Mika, Łupieżowiec Sebastian, Michał Libera.



Scambia due qualsiasi tue Tessere Tempio tra i Siti di Costruzione. Puoi mettere le tessere scambiate sopra ad una tua Tessera Tempio oppure sotto, aumentandone il livello.



Sposta una qualsiasi tua Tessera Tempio da un Sito di Costruzione ad un altro. Puoi spostare la tessera sopra ad una tua Tessera Tempio oppure sotto, aumentandone il livello.



Scambia una qualsiasi Carta Abitante della tua Area Seguaci con una qualsiasi carta della tua mano.



Prendi un Segnalino Assistente dalla regione. Ricorda: non puoi avere più di un Segnalino Assistente per volta.



Riprendi nella tua mano una carta dalla tua Area Seguaci.



Sposta il Segnalino Presenza Divinità in qualsiasi regione.



Prendi due Carte Abitante qualsiasi dall'Area Reclutamento alla tua mano. Ricorda di rimpiazzare la carta nell'Area Reclutamento dopo aver preso la prima carta, e di nuovo dopo aver preso la seconda.



Pesca due Carte Abitante dal Mazzo Reclutamento e mettile nella tua mano.