

THE ISLAND



REGOLAMENTO

Siamo agli inizi del ventesimo secolo... un periodo di esplorazioni e avventure. La misteriosa isola di Atlantide è stata scoperta nel bel mezzo dell'oceano e circolano innumerevoli voci di immense ricchezze! Dopo avere perlustrato Atlantide, gli esploratori sono pronti per tornare a casa con tesori e manufatti. Atlantide però comincia ad affondare! Chi riuscirà a raggiungere la terraferma?

Obiettivo

Alla fine della partita, girate tutte le pedine Esploratore che siete riusciti a trasportare su isole sicure e sommate i punti stampati sul fondo di questi Esploratori. Il giocatore con il totale più alto (quindi non necessariamente quello con il maggior numero di Esploratori salvati) vince la partita.

Contenuto

- 1 tabellone di gioco;
- 40 tessere Terreno (16 tessere Spiaggia, 16 tessere Foresta e 8 tessere Montagna);
- 40 pedine Esploratore (10 per ogni colore);
- 5 pedine Serpente di Mare;
- 6 pedine Squalo;
- 5 pedine Balena;
- 12 pedine Barca;
- 1 dado Creatura;
- 1 regolamento.

Preparazione del gioco

1. Mettete le 5 pedine Serpente di Mare sulle caselle del tabellone di gioco che riportano il simbolo del Serpente di Mare.
2. Mescolate le tessere Terreno a faccia in su (in modo che il lato Spiaggia, Foresta e Montagna sia visibile) e posizionatele a caso sulle caselle bordate di nero del tabellone di gioco. In questo modo creerete un'isola composta dalle tessere Spiaggia, Foresta e Montagna con un Serpente di Mare piazzato sulla casella di mare al centro.
3. Ogni giocatore sceglie un colore e prende le relative 10 pedine Esploratore.



4. Ogni giocatore prende 2 pedine Barca.



5. Le restanti pedine Barca, così come le pedine Squalo e Balena, vengono per il momento messe da parte (entreranno in gioco durante la partita).

6. Scegliete o selezionate a caso il giocatore che giocherà per primo (ovviamente chiamato "primo giocatore" da qui in avanti). Sotto a ciascuna delle pedine Esploratore è stampato un numero da 1 a 6. Guardate con attenzione le vostre pedine, ma non rivelate questi numeri agli altri giocatori. Provate a ricordare durante il gioco dove collocherete ognuna di esse durante il piazzamento iniziale, poiché più è alto il numero stampato, più punti vale l'Esploratore, se riuscirete a portarlo su una delle isole sicure. Quel numero rappresenta, infatti, il totale dei tesori che l'Esploratore porta con sé.

7. Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori piazzano ognuno 1 pedina Esploratore su una tessera Terreno vuota (ovvero una tessera Terreno che non contiene già una pedina Esploratore). Fate attenzione a non rivelare i numeri stampati sulle vostre pedine Esploratore quando le piazzate. Il piazzamento continua fintanto che ogni giocatore non ha posizionato tutte e 10 le proprie pedine Esploratore. Quando si gioca in meno di quattro giocatori, alcune tessere Terreno rimangono vuote.

8. Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori a turno piazzano 1 delle loro pedine Barca su una casella di mare vuota (ovvero una casella di mare che non contiene già una pedina Barca o Serpente di Mare) adiacente a una tessera Terreno. Il piazzamento continua finché ogni giocatore non ha piazzato entrambe le proprie pedine Barca.

Nota importante relativa alle pedine Esploratore

Una volta che la partita è iniziata, non potete più guardare e rivelare il valore delle vostre pedine Esploratore, anche se hanno raggiunto un'isola sicura o se sono state rimosse dal gioco.



Svolgimento della partita

I giocatori, iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, eseguono i propri turni. Durante il proprio turno, il giocatore svolge le seguenti azioni, nell'ordine descritto:

1. Giocare una tessera Terreno dalla propria "mano"

Una sola volta per turno, potete giocare una tessera Terreno che avete ottenuto durante un turno precedente. Naturalmente, questa azione viene saltata durante il vostro primo turno e durante qualsiasi turno in cui non vi troviate con una tessera Terreno "in mano".

2. Muovere le proprie pedine Esploratore e/o Barca

Potete muovere una qualsiasi combinazione di pedine Esploratore e/o Barca. Avete la possibilità di muoverle fino a un massimo di 3 caselle, su terra o mare. Per esempio, potete muovere 2 pedine Esploratore di 1 casella ognuna per caricarle su una Barca e poi muovere la Barca in questione di 1 casella. Lo scopo è fare arrivare i vostri Esploratori sulle Barche e portarli sulle isole vicine. Leggete la sezione "Muovere Esploratori e Barche" più avanti per maggiori dettagli.

3. Rimuovere una tessera Terreno

Dovete togliere una tessera Terreno dall'isola. Se un qualsiasi Esploratore si trovava sulla tessera rimossa, finirà nella casella di mare sottostante. Date un'occhiata al retro della tessera senza mostrarla agli altri giocatori e leggete la sezione "Usare le informazioni della tessera Terreno" per maggiori dettagli.

Dovete rispettare due condizioni quando si rimuove una tessera Terreno. Innanzitutto, dovete scegliere una tessera adiacente ad almeno una casella di mare (incluse le caselle di mare che in precedenza contenevano una tessera Terreno). Inoltre, tutte le tessere Spiaggia devono essere rimosse per prime, seguite dalle tessere Foresta e infine dalle tessere Montagna: questo a rappresentazione del fatto che il Terreno più vicino all'acqua affonda per primo. Se una tessera Spiaggia è completamente circondata da tessere Foresta e/o Montagna, rimuovetela per ultima, dopo tutte le altre tessere Spiaggia (anche se non è adiacente a una casella di mare). Lo stesso vale per una qualsiasi tessera Foresta che sia completamente circondata dalle tessere Montagna.

4. Tirare il dado e muovere una Creatura

Dovete tirare il dado Creatura.

Dopodiché potete muovere una Creatura (Serpente di Mare, Squalo o Balena) corrispondente al risultato del dado e già presente sul tabellone di 1 o più caselle di mare in modo da attaccare un altro giocatore o proteggere uno o più dei vostri Esploratori. Leggete la sezione "Usare un risultato del dado" per maggiori dettagli.

Usare un risultato del dado

I Serpenti di Mare, gli Squali e le Balene non hanno alcun effetto l'uno verso l'altro. Possono occupare la stessa casella di mare. Se la Creatura che è uscita sul dado non è presente sul tabellone, non accade nulla.



Serpente di Mare

Se il risultato del dado è il Serpente di Mare, muovete una di queste Creature di 1 casella di mare. Se il Serpente di Mare entra in una casella di mare occupata da una Barca che contiene passeggeri, rimuovete quella Barca e qualsiasi suo passeggero dalla partita. Rimuovete inoltre qualsiasi Nuotatore presente sulla casella di mare. Se si trattava di una Barca vuota, questa rimane in gioco.



Squalo

Se il risultato del dado è lo Squalo, muovete una di queste Creature di 1 o 2 caselle di mare. Se lo Squalo entra in una casella di mare occupata da uno o più Nuotatori, il movimento dello Squalo termina. Rimuovete tutti i Nuotatori dalla casella di mare dove lo Squalo si è fermato. Se la casella sulla quale si trova lo Squalo contiene una Barca, lo Squalo non ha alcun effetto su di essa (o sugli eventuali passeggeri della Barca).



Balena

Se il risultato del dado è la Balena, muovete una di queste Creature da 1 a 3 caselle di mare. Se la Balena entra in una casella di mare occupata da una Barca che contiene uno o più passeggeri, il movimento della Balena termina: la Barca viene rimossa dalla partita e i suoi passeggeri diventano Nuotatori. Se la casella contiene anche uno Squalo, i Nuotatori vengono rimossi dalla partita. Una Balena non ha effetto sui Nuotatori o sulle Barche vuote che si trovano nella stessa casella di mare della Balena.



Muovere Esploratori e Barche

Esploratori sul Terreno

- Potete muovere una pedina Esploratore da una tessera Terreno a una tessera Terreno adiacente, anche se quest'ultima è già occupata da una o più pedine Esploratore.
- Potete muovere una pedina Esploratore da una tessera Terreno a una Barca posizionata su una casella di mare adiacente.
- Potete muovere una pedina Esploratore da una Barca a un'altra Barca su una casella di mare adiacente.
- Potete muovere una pedina Esploratore su una Barca già occupata da Esploratori di un altro colore (ma non più di 3 per Barca).
- Non potete muovere le pedine Esploratore di un altro giocatore.
- Una volta che una pedina Esploratore lascia l'isola (sia salendo su una Barca che diventando un Nuotatore), non può più ritornare su una tessera Terreno.

Esploratori in Mare (Nuotatori)

- Le pedine Esploratore diventano Nuotatori quando si muovono su una casella di mare da una tessera Terreno adiacente, quando saltano da una Barca alla casella di mare in cui si trova la Barca stessa, quando cadono in una casella di mare nel momento in cui una tessera Terreno viene rimossa, o quando una Balena ribalta la loro Barca e li fa cadere nella casella di mare che la Barca occupava.
- Potete muovere un Nuotatore di 1 sola casella di mare durante il vostro turno. Quando un Nuotatore si muove da una tessera Terreno o da una Barca su una casella di mare, viene considerato come se fosse un movimento di 1 casella di mare.
- Non potete muovere un Nuotatore da una casella di mare su una Barca in una casella di mare adiacente (poiché verrebbe considerato come 2 movimenti, e un Nuotatore può solamente muoversi di 1 casella di mare per turno). Potete far salire un Nuotatore su una Barca quando condividono la stessa casella di mare.
 - Una casella di mare può contenere più Nuotatori.
 - Se muovete un Nuotatore in una casella di mare che contiene un Serpente di Mare o uno Squalo, il Nuotatore viene immediatamente rimosso dalla partita. Pertanto, i Nuotatori non possono attraversare quel tipo di casella di mare.



Barche

- Quando una Barca è vuota, un qualsiasi giocatore la può muovere da una casella di mare a un'altra, come desiderato (al costo di 1 movimento per casella).
- Una singola casella di mare può contenere solamente 1 Barca alla volta.
- Ogni Barca può trasportare solamente un massimo di 3 pedine Esploratore (indipendentemente dal loro colore).
- Quando una Barca contiene Esploratori appartenenti a più giocatori, è il giocatore con più Esploratori a bordo che controlla la Barca. Chi controlla la Barca è l'unico che la può muovere.
- Se più giocatori hanno lo stesso numero di Esploratori su una Barca, ciascun giocatore controlla la Barca.
- Se muovete una Barca che contiene uno o più Esploratori in una casella che contiene un Serpente di Mare o una Balena, la Barca viene immediatamente rimossa dalla partita e i suoi passeggeri diventano Nuotatori (tenete presente che, se la casella contiene uno Squalo o un Serpente di Mare, questi Nuotatori vengono rimossi dalla partita).



Raggiungere un'isola sicura

- Gli Esploratori possono scendere da una Barca posizionata su una delle due caselle di mare adiacenti a una delle isole sicure. Ogni pedina Esploratore che abbandona la Barca costa 1 movimento. La Barca rimane sulla stessa casella di mare fino a quando non viene spostata nuovamente.
- Muovere un Nuotatore su un'isola sicura da una delle due caselle di mare adiacenti costa 1 movimento.
- I vostri Esploratori possono approdare su qualsiasi isola sicura, non solamente su quella di fronte a voi.

Usare le informazioni della tessera Terreno

Quando rimuovete una tessera Terreno (punto n. 3 dello "Svolgimento della partita", visto in precedenza), guardate il lato nascosto senza mostrarlo agli altri giocatori. Esistono tre tipi di tessera, ognuna delle quali deve essere giocata in maniera differente:

1. Da giocare immediatamente.
2. Da giocare all'inizio del vostro turno.
3. Da giocare al di fuori del vostro turno (difensive).

Tessere da giocare immediatamente (contorno verde)

Se vedete una di queste icone, rivelate immediatamente la tessera agli altri giocatori, eseguite le azioni descritte di seguito e rimuovete la tessera Terreno dalla partita.



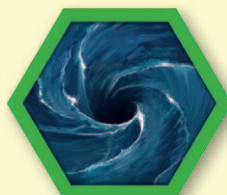
Prendete 1 pedina Squalo che era stata messa da parte e mettetela sulla casella di mare che conteneva la tessera Terreno. Qualsiasi Nuotatore presente su quella casella di mare viene rimosso dalla partita.



Prendete 1 pedina Balena che era stata messa da parte e mettetela sulla casella di mare che conteneva la tessera Terreno.



Prendete 1 pedina Barca che era stata messa da parte e mettetela sulla casella di mare che conteneva la tessera Terreno. Se quella casella di mare contiene uno o più Nuotatori, posizionateli sopra alla Barca. Se la casella di mare contiene più di 3 Nuotatori, è il giocatore che ha rivelato la tessera Terreno a scegliere chi sale a bordo.



Vortice: rimuovete dalla partita tutti i Nuotatori, Serpenti di Mare, Squali, Balene, Barche ed Esploratori dalla casella di mare che conteneva la tessera Terreno, così come da tutte le caselle di mare adiacenti.



Eruzione vulcanica: fate riferimento alla sezione "Fine della partita" per ulteriori dettagli.



Tessere da giocare all'inizio del vostro turno (contorno rosso)

Se vedete una di queste icone, mettete la tessera a faccia in giù davanti a voi (nella vostra "mano" di tessere). Quindi, una volta per turno, durante il punto n. 1 del vostro turno di gioco, come indicato nella sezione "Svolgimento della partita", potete giocare una (e una sola) di queste tessere dalla vostra "mano". Una volta che una tessera viene giocata in questo modo, rimuovetela dalla partita.



Un delfino arriva ad aiutare uno dei vostri Nuotatori! Muovete uno dei vostri Nuotatori da 1 fino a 3 caselle di mare.



I venti vi spingono! Muovete una Barca che controllate da 1 fino a 3 caselle di mare.



Muovete un Serpente di Mare a vostra scelta (già presente sul tabellone) su qualsiasi casella di mare vuota a vostra scelta.



Muovete uno Squalo a vostra scelta (già presente sul tabellone) su qualsiasi casella di mare vuota a vostra scelta.



Muovete una Balena a vostra scelta (già presente sul tabellone) su qualsiasi casella di mare vuota a vostra scelta.

Tessere da giocare al di fuori del vostro turno (difensive) (contorno rosso)

Infine, se vedete una di queste icone, mettete la tessera a faccia in giù davanti a voi (nella vostra "mano" di tessere): il lato con l'icona dovrebbe rimanere nascosto. Queste tessere possono essere giocate solamente durante il turno di un altro giocatore, e non durante il vostro. Sono considerate tessere "difensive" poiché vengono giocate in reazione al movimento di una Creatura eseguito da un avversario. Una volta che queste tessere sono state giocate, rimuovetele dalla partita. Ecco come dovrebbero essere giocate:



Quando un altro giocatore muove uno Squalo su una casella di mare occupata da uno dei vostri Nuotatori, potete giocare questa tessera Terreno per rimuovere lo Squalo dalla partita (prima che il vostro Nuotatore venga rimosso a causa dello Squalo). Tutti i Nuotatori rimangono nella casella di mare.



Quando un altro giocatore muove una Balena su una casella di mare occupata da una delle vostre Barche, potete giocare questa tessera Terreno per rimuovere la Balena dalla partita (prima che ribalti la Barca). La vostra Barca rimane nella casella di mare.

Fine della partita

Al di sotto di una delle tessere Montagna c'è l'icona di un vulcano. Non appena questa tessera viene rivelata, un'eruzione vulcanica distrugge ciò che rimane dell'isola e ogni Esploratore che non abbia raggiunto un'isola sicura. La partita termina. Alla fine della partita, girate tutte le pedine Esploratore che siete riusciti a condurre sulle isole sicure e sommate il numero di punti che vi sono stampati. Il giocatore con il totale più alto (e non necessariamente colui che ha salvato il maggior numero di Esploratori) è il vincitore. Può capitare che non abbiate più Esploratori da muovere prima che la partita sia terminata. In tal caso continuate a giocare ma saltate il punto n. 2 dello "Svolgimento della partita" (Muovere le proprie pedine Esploratore e/o Barca) durante il vostro turno.

Partita a due giocatori

Se giocate partite con soli due giocatori, potete decidere di usare due colori per ogni giocatore. Questo renderà impossibile la sottopopolazione dell'isola e renderà la partita più divertente. Alla fine della partita, sommate i punti delle pedine Esploratore guadagnati in ogni colore.

Sfide

Di seguito sono descritte alcune varianti, o sfide, che possono aggiungere un po' di varietà e di complessità alla partita.

Sfida n. 1: Sovrappopolazione!

Durante la preparazione del gioco, i giocatori possono mettere fino a 2 pedine Esploratore sulle tessere Terreno, fatta eccezione per quelle adiacenti alle caselle di mare, sulla costa dell'isola, dove può prendere posto 1 sola pedina Esploratore.



Sfida n. 2: Fino all'ultimo!

La partita termina quando l'ultima pedina Esploratore viene rimossa dal tabellone (sia venendo salvata che venendo rimossa a causa di una Creatura o di un Vortice). Quando la tessera Eruzione Vulcanica viene rivelata, trattatela come se fosse una tessera Vortice e continuate la partita, se ci sono ancora pedine Esploratore sul tabellone.

Sfida n. 3: Uguaglianza!

Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di pedine Esploratore sulle isole sicure quando la partita termina. I numeri stampati sotto alle pedine vengono ignorati.

Sfida n. 4: Atlantide sommersa!

La partita termina immediatamente quando viene rimossa l'ultima tessera Terreno. Quando la tessera Eruzione Vulcanica viene rivelata, trattatela come se fosse una tessera Vortice e continuate la partita, se rimangono tessere Terreno sul tabellone.



Riconoscimenti

Autore: Julian Courtland-Smith
Sviluppo: Kevin Nesbitt and Stephen M. Buonocore
Illustrazioni e grafica: David Ausloos (www.ausloosdesign.be)
Direttori di Produzione: Stephen M. Buonocore and Kevin Nesbitt
Creature ideate da: Andrew White
Illustrazione edizione The Island: Jean-Brice Dugait e Stéphane Gantiez

Edizione italiana

Traduzione: Luca Cattini
Revisione: Diana Buraschi, Aurora Casaro, Sara Conato
Grafica: Ilaria Borza
Supervisione: Massimo Bianchini



www.StrongholdGames.com



Tessere da giocare immediatamente



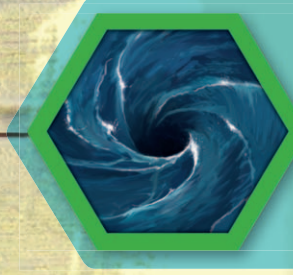
Prendete 1 pedina Squalo che era stata messa da parte e mettetela sulla casella di mare che conteneva la tessera Terreno. Qualsiasi Nuotatore presente su quella casella di mare viene rimosso dalla partita.



Prendete 1 pedina Balena che era stata messa da parte e mettetela sulla casella di mare che conteneva la tessera Terreno.



Prendete 1 pedina Barca che era stata messa da parte e mettetela sulla casella di mare che conteneva la tessera Terreno. Se quella casella di mare contiene uno o più Nuotatori, posizionatevi sopra alla Barca. Se la casella di mare contiene più di 3 Nuotatori, è il giocatore che ha rivelato la tessera Terreno che sceglie chi sale a bordo.



Vortice: rimuovete dalla partita tutti i Nuotatori, Serpenti di Mare, Squali, Balene, Barche ed Esploratori dalla casella di mare che conteneva la tessera Terreno, così come da tutte le caselle di mare adiacenti.



Eruzione vulcanica: fate riferimento alla sezione "Fine della partita" per ulteriori dettagli.

Tessere da giocare all'inizio del vostro turno



Un delfino arriva ad aiutare uno dei vostri Nuotatori! Muovete uno dei vostri Nuotatori da 1 fino a 3 caselle di mare.



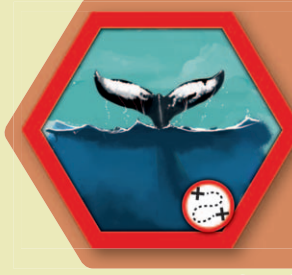
I venti vi spingono! Muovete una Barca che controllate da 1 fino a 3 caselle di mare.



Muovete un Serpente di Mare a vostra scelta (già presente sul tabellone) su qualsiasi casella di mare vuota a vostra scelta.



Muovete uno Squalo a vostra scelta (già presente sul tabellone) su qualsiasi casella di mare vuota a vostra scelta.



Muovete una Balena a vostra scelta (già presente sul tabellone) su qualsiasi casella di mare vuota a vostra scelta.

Tessere da giocare al di fuori del vostro turno



Quando un altro giocatore muove uno Squalo su una casella di mare occupata da uno dei vostri Nuotatori, potete giocare questa tessera Terreno per rimuovere lo Squalo dalla partita (prima che il vostro Nuotatore venga rimosso a causa dello Squalo). Tutti i Nuotatori rimangono nella casella di mare.



Quando un altro giocatore muove una Balena su una casella di mare occupata da una delle vostre Barche, potete giocare questa tessera Terreno per rimuovere la Balena dalla partita (prima che ribalti la Barca). La vostra Barca rimane nella casella di mare.

