
Atlantis

Spielregeln
Règles du jeu
Spelregels
Regole del gioco
Rules

Atlantis

door Miklós von Tóth

Inhoud: 2 transparante, plastische spelborden
(in verschillende graden van moeilijkheid),
1 cirkel.

Deelnemer: 1 speler

Doel van het spel: het gaat erom om met zo min mogelijk slagen van de cirkel het legendarische Atlantis – de verzonken stad – te bereiken.

Zo gaat het:

De cirkel wordt met zijn punten in de twee blauw omcirkelde uithollingen (haltes) gezet. Dan begint de zeereis: de cirkel blijft met één been in een van de haltes staan en het andere been zoekt zijn weg over de bodem van de zee, tot hij in een precies passende uitholling terechtkomt. Nu zoekt u met het andere been van de cirkel de volgende halte op. Zo gaat het verder – stap voor stap – totdat beide punten van de cirkel in de rood omcirkelde vakjes beland zijn.

Kijk wel goed uit! Bij het zoeken kunnen steeds diverse mogelijkheden gekozen worden. Als u de verkeerde kiest, gaat uw reis onherroepelijk de verkeerde kant op.

Atlantide

di Miklós von Tóth

Contenuto: 2 piani di gioco trasparenti
(con diversi gradi di difficoltà di gioco),
1 compasso.

Gioca: 1 giocatore

Scopo del gioco: Si tratta di raggiungere la favolosa Atlantide, – la città scomparsa sotto il mare – con pochi movimenti del compasso.

Si gioca così:

Il compasso viene piazzato con le punte nelle due fossette bordate di blu (stazioni). Poi comincia il viaggio sul mare: il compasso rimane con un'asta ferma in una stazione, l'altra asta parte cercando sul fondo finché s'infila in una fossetta esatta. Ora cercate la stazione successiva con l'altra punta del compasso. Si prosegue così – passo dopo passo – finché entrambe le punte del compasso arrivano a trovarsi nei due punti del gioco bordati di rosso.

Ma attenzione! Nella ricerca, s'incontrano diverse stazioni. Se sbagliate la rotta finirete inevitabilmente col perdere la strada.
