

KOMPONENDID

- 20 varanduse kaarti
- 10 täringut
- 6 kuld münti, väärtusega 5
- 21 hõbemünti, väärtusega 1



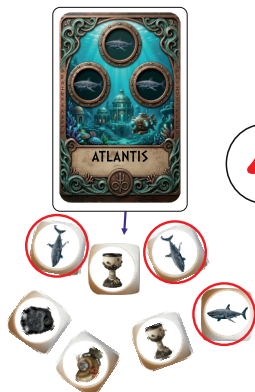
ÜLESANNE

Sügaval ookeanipõhjas lebavad Atlantise iidseid aarded. Sinu ülesanne on sukelduda pimedusse ja leida need üles. Kahjuks kubisevad need veed näljastest haigest. Hoia külma närvi ja too hindamatu varandus pinnale.

3



4



ATLANTIS



ETTEVALMISTUSED

- Sega kaardid, ava 3 kaarti pildiga ülespool lauale ja pange ülejäänud kaardid lauale tõmbepakiks.
- Pane täringud ja mündid laua keskele.
- Valige alustav mängija; mäng kulgeb kellaosuti suunas. (Näide 1)

KUIDAS MÄNGIDA

Oma käigu ajal SUKELDU ehk võta laua keskelt üks või rohkem täringut ja veereta neid.

Pärast igat veeretust võta täringud enda ette ja vaata, kui palju haisid su ümber ujub. Kui neid on 3 või rohkem, lõpeb su käik koheselt. Võta tõmbepakist pealmine kaart enda ette pildiga allapoole ja pane kõik täringud tagasi laua keskele. (Näide 4)

muul juhul:

a) SUKELDU SÜGAVAMALE, võttes laua keskelt üks või rohkem täringut (kui veel on) ja veereta neid.

b) TÕUSED PINNALE ja lõpetad käigu, arvestades kokku punktid.

Punktide arvestus

Kui 3 veeretatud varanduse-sümbolit täringutel klappivad mõne laual oleva avatud kaardi varanduse-sümbolitega, võta see VARANDUS enda ette pildiga ülespoole ja pane täringud tagasi laua keskele. Käigu jooksul on võimalik saada rohkem kui ühe VARANDUSE, kuid sa ei saa kasutada samu täringuid.

Kõik ülejäänud täringud, millel on varanduse-sümbol, on väärt ühe mündi.

Võta nii mitu münti ja pane täringud tagasi laua keskele. (Näide 3)

Asenda võetud kaardid tõmbepakist uute kaartidega.

Nb! Münte võib vajadusel vahetada!

MÄNGU LÕPP JA PUNKTID

Mäng lõpeb koheselt, kui:

- a) Kaardid saavad tõmbepakist otsa või
- b) Mündid saavad laua keskelt otsa



Iga mängus olev mängija teenib 5p iga VARANDUSE eest ja 1p iga mündi eest. (Näide 2)

Viigi korral võidab mängija, kellel on vähem pildiga allapoole kaarte.

COMPONENTS

- 20 treasure cards
- 10 dice
- 6 golden coins with value 5
- 21 silver coins with value 1

THE MISSION

Deep on the ocean floor lie the ancient treasures of Atlantis. Your mission is to dive into the dark and hunt them down. Unfortunately these waters are full of hungry sharks. Keep yourself cool and bring the loot to the surface,

1



2



15

13



**GOLDMERK
GAMES**

ATLANTIS



SETUP

- Shuffle the Treasure Cards, reveal 3 cards face-up in the center of the table and place the remaining cards face-down as a draw pile.
- Place all dice and coins in the center of the table.
- Choose a starting player; play proceeds clockwise. (Example 1)

HOW TO PLAY

On your turn, you DIVE: take one or more dice from the center and roll them. After each roll, place the dice in front of you and check how many sharks are swimming around you.

1. If you have 3 or more sharks: Your turn ends immediately. You fail to collect any treasure this turn. Take the top card from the draw pile and place it face-down in front of you as a penalty. Return all dice to the center. (Example 4)
2. If you have fewer than 3 sharks, choose one:
 - a) DIVE DEEPER: Take one or more additional dice from the center (if any remain) and roll them.
 - b) RISE TO THE SURFACE: End your turn and calculate your points.

Scoring (After Surfacing)

- Treasure Cards: If 3 of your rolled treasure symbols match the symbols on any face-up card on the table, take that TREASURE card and place it face-up in front of you. Return the 3 used dice to the center.
- Note: You can claim multiple treasures in one turn if you have enough matching dice, but you cannot use the same die for more than one card.
- Coins: Every remaining die showing a treasure symbol (that was not used for a card) is worth 1 coin. You may exchange coins any time if needed.

(Example 3)

- Replenish: Replace any taken cards on the table with new ones from the

GAME END AND SCORING

The game ends immediately when:

- The draw pile runs out of cards or
- The center runs out of coins.

Final Score:

Each player earns 5 points per face-up Treasure Card and 1 point per coin.

(Example 4)

Tie-breaker: In the event of a tie, the player with the fewest face-down cards wins.

