



## Introdução

O Atlanteon é um jogo para dois jogadores, no qual cada jogador controla um grupo de poderosos guerreiros, que vivem debaixo do mar, e que combatem pelo controlo de Atlanteon, a capital do reino de Stuken. Um jogador controla os malvados Bandidos, que estão a tentar capturar a cidade, enquanto o outro jogador controla os heróicos Guardiães, que estão a tentar defender a sua cidade.

## Objectivo do Jogo

Através de um posicionamento estratégico de fichas no tabuleiro do jogo, tu e o teu oponente vão tentar tomar o controlo das localizações chave da cidade. Quando controlares uma ficha, colocas um marcador de controlo em cima dela. O primeiro jogador a posicionar 11 marcadores de controlo e a ficha do Rei, ganha.

Também podes ganhar, capturando todas as três torres ou a ficha do Rei do teu oponente (ver a seguir para mais detalhes).

## Componentes

### ◆ **Tabuleiro do Jogo:**

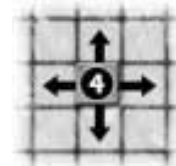
Este representa a cidade de Atlanteon.

### ◆ **Fichas:**

Estas representam as forças de combate de cada jogador para controlar Atlanteon. As 22 fichas estão divididas em duas cores (11 Guardiães azuis e 11 Bandidos Brancos). Cada cor inclui fichas numeradas de 0 a 9 e uma ficha especial de Rei. O número em cada ficha indica a influência que é exercida sobre todas as fichas ortogonalmente adjacentes (mas não na diagonal) – ver o exemplo do diagrama de Influência. Atenção que a ficha “0” e a ficha do Rei não exerce qualquer influência.

#### ***Exemplo de Influência:***

*A ficha neste exemplo exerce 4 de influência sobre cada ficha ortogonalmente adjacente a ela.*



### ◆ **Marcadores de Controlo:**

Existem 22 marcadores de controlo em madeira em duas cores (11 azuis para os Guardiães e 11 brancos para os Bandidos). Quando controlas uma ficha (quer seja tua ou do teu oponente), posicionas um marcador de controlo da tua cor nessa ficha para mostrar que a controlas (o controlo das fichas é explicado mais à frente nestas regras).

### ◆ **Torres:**

Estas três torres representam as localizações chave de Atlanteon. As duas torres brancas representam o Imperador e o Templo de Neptuno, a torre preta representa o Castelo da Traiçoeira Feiticeira do mar (as torres e a sua importância são explicadas mais à frente nesta regras).

### ◆ **Fichas das Torres:**

Estas três fichas correspondem a cada uma das três torres. No início do jogo, essas fichas são posicionadas no tabuleiro por debaixo das torres correspondentes (ver o exemplo do Posicionamento da Torre).

## Preparação

1. Antes de começares a jogar, escolhe aleatoriamente um jogador para jogar com os Bandidos (branco). O outro jogador joga com os Guardiães (azul).
2. Tira as peças e os marcadores de controlo da tua cor e posiciona-os à tua frente, para que o teu oponente os possa ver.
3. Posiciona o tabuleiro do jogo entre os jogadores.
4. O jogador Guardiã (azul) escolhe uma das três torres e posiciona-a, em cima da sua ficha de torres, em qualquer quadrado do tabuleiro do jogo.
5. O jogador Bandido (branco) escolhe uma das restantes duas torres e posiciona-a (e a sua ficha) num quadrado vazio do tabuleiro do jogo. Ele não pode posicioná-la ortogonalmente adjacente à torre já posicionada, mas pode posicioná-la diagonalmente adjacente.
6. O jogador Guardiã (azul) posiciona a última torre (e a sua ficha de torre) num quadrado vazio no tabuleiro. Ele não pode posicioná-la ortogonalmente adjacente a qualquer uma das torres já posicionadas no tabuleiro, mas pode posicioná-la diagonalmente adjacente a uma ou a ambas.

### ***Exemplo do Posicionamento da Torre***

*Durante a preparação,  
posiciona a ficha da  
torre no tabuleiro e a  
torre em cima da ficha.*



## Modo de Jogar

O jogador Bandido (branco) efectua a primeira jogada. Quando a jogada desse jogador estiver terminada, o jogador Guardião (azul) efectua uma jogada. O jogo prossegue desta maneira alternada, até um dos jogadores ganhar.

Durante a tua vez de jogar, tens de fazer o seguinte:

- 1) Posicionar uma das tuas fichas num quadrado vazio do tabuleiro do jogo.
- 2) Depois de posicionar a tua ficha, verifica o tabuleiro para ver se qualquer das fichas ou torres está cercada.
  - ◆ Se uma ou mais fichas está cercada, elas são imediatamente pontuadas.
  - ◆ Se uma ou mais torres estão cercadas, elas são imediatamente capturadas (as situações de cerco, pontuação, e captura estão explicadas a seguir)

Depois de todos os cercos de fichas e torres estarem resolvidos, a tua vez está terminada.

### Cercados

Se todos os quadrados ortogonalmente adjacentes, a uma ficha ou torre, estão ocupados por outras fichas, essa ficha ou torre está cercada (atenção: que uma ficha ou torre pode ser cercada por menos do que quatro fichas, se ela estiver adjacente às bordas do tabuleiro ou a uma torre).

### Pontuar uma Ficha

Quando uma ficha está cercada, ela é imediatamente pontuada.

Para pontuar uma ficha, soma a influência a ser exercida por todas as fichas ortogonalmente adjacentes a essa ficha e a influência da própria ficha. O jogador cujas fichas exerçam mais influência sobre a ficha controla agora a ficha, e posiciona um dos seus marcadores de controlo nessa ficha.

Se ambos os jogadores estão empatados na influência sobre uma ficha, o jogador proprietário da ficha em questão ganha o empate.

**Nota:** As fichas com marcadores de controlo em cima delas ainda exercem a sua influência normalmente. Por exemplo, se uma ficha azul com 4 de influência tiver um marcador branco em cima dela, essa ficha ainda exerce 4 de influência no jogador azul.

### Capturar uma Torre

Quando uma torre é cercada, é imediatamente capturada. Como uma torre é capturada depende se é ela é uma torre branca ou uma torre preta.

#### ➤ Capturar uma Torre Branca

Para capturar uma torre branca, soma a influência a ser exercida por todas as fichas ortogonalmente adjacentes a essa torre. O jogador cujas fichas exerçam mais influência sobre a ficha, controla agora a torre. Se existir um empate para a influência, o jogador que não posicionou a última ficha para cercar a torre branca, ganha o empate.

Se controlares uma torre branca, remove a torre branca do tabuleiro do jogo e posiciona-a à tua frente, deixando a ficha da torre branca nesse quadrado. Não posicionas um marcador de controlo na ficha da torre branca. Para o que resta do jogo, ninguém pode posicionar um marcador de controlo nesse quadrado.

#### ➤ Capturar uma Torre Preta

Para capturar uma torre preta, soma a influência a ser exercida por todas as fichas ortogonalmente adjacentes a essa torre. O jogador cujas fichas exerçam menos influência sobre a ficha controla agora a torre. Se existir um empate para a influência, o jogador que não posicionou a última ficha adjacente à torre preta, ganha o empate.

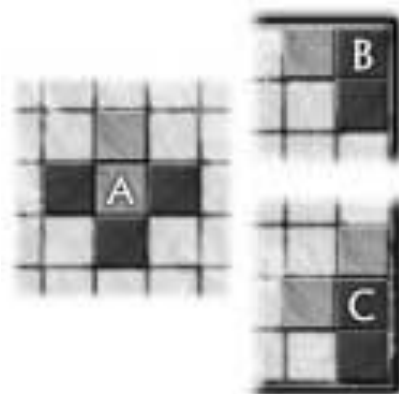
Se controlares a torre preta, remove-a do tabuleiro do jogo e posiciona-a à tua frente. Deixando a ficha da torre nesse quadrado. Depois posiciona um dos teus marcadores de controlo na ficha da torre preta.

### Dicas para a Capturar de Torres

Atenção que, embora ganhes o jogo se capturares todas as três torres, não existe nenhum benefício imediato para a captura de uma única torre branca. Por outro lado, capturar a torre preta, não só ganhas uma das três torres que precisas para ganhar o jogo, mas também te dá a possibilidade de posicionar um dos 11 marcadores de controlo que precisas para ganhar o jogo.

### Exemplo de Cercar Fichas

Neste exemplo, as fichas A, B e C estão todas cercadas. A Ficha A está cercada por quatro outras fichas. A ficha B está cercada por duas fichas e duas bordas do tabuleiro. A ficha C está cercada por três fichas e uma borda do tabuleiro do jogo.



## Fim do Jogo

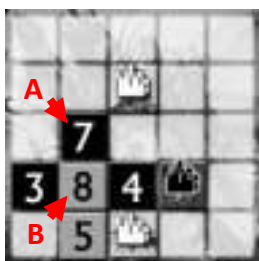
Tu ganhas o jogo imediatamente se, no final da tua vez de jogar:

- ◆ Controlares a ficha do Rei do teu oponente, ou
- ◆ Tenhas capturado todas as três torres, ou
- ◆ Tenhas 11 marcadores de controlo e a tua ficha do Rei em jogo.

Recomendamos que jorges dois jogos. Cada jogador deve jogar uma vez como Guardiã e outra como o Bandido. O vencedor de cada jogo recebe um ponto por cada um dos seus marcadores de controlo que não estejam no tabuleiro do jogo. Depois de dois jogos, o jogador com mais pontos ganha.

## Exemplos

Atenção que nos exemplos a seguir, os jogadores estão representados pelas cores preta e cinzenta, em vez das cores, branco e azul.



**Exemplo 1:** Neste exemplo, o Preto tinha acabado de posicionar a ficha A. Agora a ficha B está cercada e é pontuada.

O Preto controla agora a ficha B, porque ele exerce 14 ( $3+7+4$ ) de influência sobre a ficha, enquanto o cinzento exerce apenas 13 ( $8+5$ ) de influência.

O Preto irá posicionar um marcador de controlo na ficha B.



**Exemplo 2:** Na sua vez de Jogar, o Cinzento posicionou a ficha C. Agora a ficha D está cercada (por duas fichas, uma torre, e a borda do tabuleiro do jogo), e é pontuada. A ficha C está também cercada e também irá ser pontuada.

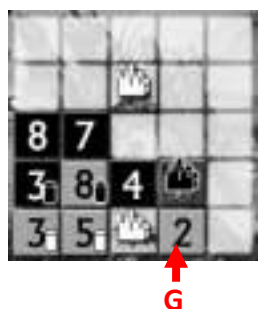
O Cinzento controla agora a ficha D, porque ele exerce 16 ( $8+5+3$ ) de influência sobre ela, enquanto o preto não exerce qualquer influência. O cinzento posiciona um marcador de controlo na ficha D.

O Cinzento controla agora a ficha C, porque ele exerce 8 ( $3+5$ ) de Influência sobre ela, enquanto o Preto exerce apenas 3 de influência. O Cinzento posiciona um marcador de controlo em ambas as fichas C e D.



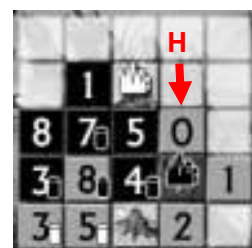
**Exemplo 3:** A seguir, O Preto posiciona a ficha E. Agora a ficha F está cercada e é pontuada.

O preto controla agora a ficha F, porque ele exerce 11 ( $8+3$ ) enquanto o Cinzento também exerce 11 ( $8+3$ ) de influência, o desempate é ganho pelo proprietário da ficha em questão. O Preto irá posicionar um marcador de controlo na ficha F.



**Exemplo 4:** A seguir, O Cinzento posiciona a ficha G. Agora a torre branca está cercada e é capturada.

O Cinzento controla agora a torre branca, porque ele exerce 7 ( $5+2$ ) de influência, enquanto o Preto exerce 4 de influência. O Cinzento irá remover a torre branca do tabuleiro do jogo e posicioná-la à sua frente, e não posiciona um marcador de controlo no seu quadrado.



**Exemplo 5:** Duas jogadas passaram. O Preto já posicionou a sua ficha "1" e a sua ficha "5", as quais causaram que as suas fichas "7" e "4" tivessem sido cercadas e pontuadas. O Cinzento já posicionou a sua ficha "1". O Cinzento acabou de posicionar a ficha H. Agora a torre preta está cercada e é capturada. O Cinzento controla agora a torre preta, porque ele exerce 3 ( $0+1+2$ ) de influência sobre ela, enquanto o Preto exerce 4 de Influência. Não te esqueças que o controlo da torre preta vai para o jogador com menos influência sobre ela. O Cinzento irá remover a torre preta e posicioná-la à sua frente, depois posiciona um marcador de controlo no seu quadrado.

## Variante do Jogo

Para um jogo com um grau maior de desafio, tenta jogar com esta variante que te permite controlar as fichas e capturar as torres, mesmo antes de elas estarem cercadas:

No final da tua vez de jogar, podes reivindicar o controlo de qualquer ficha ou capturar qualquer torre branca, se o teu oponente não tiver fichas disponíveis (por jogar) capazes de exercerem mais influência sobre essa ficha ou torre do que tu.

### **Exemplo:**

*Tu tens três fichas (de influência 1, 2 e 3 para um total de 6) adjacentes a uma torre branca. Existe um espaço vazio adjacente à torre. O teu oponente teria de posicionar uma ficha de influência 7 ou maior para capturar a torre. Se o teu oponente não tiver uma ficha disponível (por jogar) de influência 7 ou maior, no final da tua jogada, então capturas a torre (mesmo sem ela estar cercada).*

Inversamente, podes reivindicar o controlo da torre preta, no final da tua jogada, se não tiveres fichas disponíveis (por jogar) que exerçam mais influência sobre a torre preta do que o teu oponente. Isto é, se jogares a tua ficha com a maior influência disponível adjacente à torre preta, continuaras a ter menos influência sobre a torre preta.



**Versão Portuguesa**  
*Paulo Santos*

Para

**net.surf**

COMÉRCIO ONLINE DE JOGOS