

ATLANTIS

Leo Colovini

Spieler: 2 – 4 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

INHALT



84 Wegeplättchen (mit Werten von 1 – 7,
42 x Rückseite ,
42 x Rückseite )



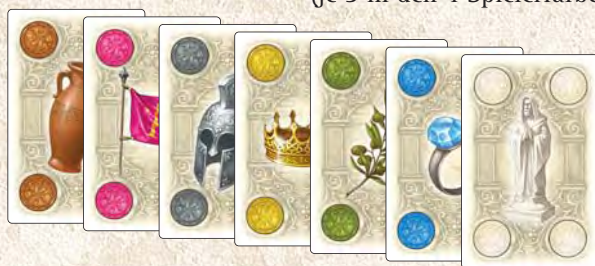
24 Wasserplättchen



4 Brücken



12 Spielfiguren
(je 3 in den 4 Spielerfarben)



105 Bewegungskarten (je 15 Karten von 7 Gegenständen)



1 Startfeld „Atlantis“



1 Zielfeld „Festland“

SPIELIDEE & SPIELZIEL

Dem griechischen Philosophen Platon zufolge gab es vor über 11.000 Jahren das sagenumwobene Inselreich Atlantis. Die Hauptinsel versank der Sage nach in kurzer Zeit, während die Bewohner versuchten, so schnell wie möglich ihr Hab und Gut von der Insel zu retten.

Den Weg von Atlantis zum sicheren Festland bilden die Wegeplättchen, auf denen die Spieler ihre Figuren gemäß den ausgespielten Bewegungskarten ziehen. Plättchen und Karten zeigen verschiedene Gegenstände, die die Spieler auf ihrem Weg zum Festland mitnehmen.

Es kommt darauf an, die eigenen Karten geschickt einzusetzen, den Mitspielern die lukrativen Plättchen wegzuschnappen und die eigenen Figuren mit den meisten Punkten zum Festland zu bringen.

SPIELVORBEREITUNG

Das **Startfeld „Atlantis“** wird an ein Ende des Spieltisches gelegt.

Die **Wegeplättchen** werden nach ihren Rückseiten getrennt und jeweils verdeckt gemischt. Von der Bucht von Atlantis aus werden die Wegeplättchen mit der Rückseite  wie folgt als Wegstrecke zufällig offen auf den Tisch gelegt:

- 10 Stapel mit jeweils 2 übereinanderliegenden Wegeplättchen
- 10 einzelne Wegeplättchen
- 6 Stapel mit jeweils 2 übereinanderliegenden Wegeplättchen

Nach den Wegeplättchen wird eine Lücke gelassen (s. Abb.), in diese Lücke wird ein **Wasserplättchen** gelegt. Dann wird der Weg mit den Wegeplättchen  wie folgt weitergelegt:

- 6 Stapel mit jeweils 2 übereinanderliegenden Wegeplättchen
- 10 einzelne Wegeplättchen
- 10 Stapel mit jeweils 2 übereinanderliegenden Wegeplättchen

An das Ende des Weges wird das **Zielfeld „Festland“** mit seiner Bucht angelegt.

Die Windungen der Wegstrecke sind frei wählbar und richten sich nach der Größe des Spieltisches. Wichtig ist nur die Einhaltung der oben genannten Reihenfolge.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt seine **3 Spielfiguren** auf Atlantis. Außerdem nimmt sich jeder Spieler eine **Brücke** und legt sie vor sich ab.

Alle **Bewegungskarten** werden gründlich gemischt. Der jüngste Spieler ist **Startspieler**. Er erhält **4 Bewegungskarten**, der **zweite Spieler 5**, der **dritte 6** usw. auf die Hand. Die übrigen **Wasserplättchen** und **Bewegungskarten** werden jeweils als Stapel in der Mitte des Tisches bereitgelegt.



SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler sind die Spieler reihum einzeln im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Wer am Zug ist, führt nacheinander folgende Aktionen aus:

1. Eigene Figur wählen

Der Spieler bestimmt eine seiner 3 Figuren, die er ziehen möchte. Eine Figur, die sich bereits auf dem Festland befindet, kann er nicht mehr auswählen.

2. Karte ausspielen und die Figur vorwärts bewegen

Der Spieler legt eine seiner Handkarten offen auf den Tisch. Mit der ersten Karte wird ein gemeinsamer Karten-Ablagestapel gebildet, auf den alle weiteren Karten abgelegt werden. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird dieser Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Der Spieler zieht die gewählte Figur in Richtung Festland auf das nächste sichtbare Wegeplättchen, das den gleichen Gegenstand zeigt wie die ausgespielte Karte. Ist das Feld frei, bleibt die gezogene Spielfigur stehen. Steht dort bereits eine Spielfigur, **muss** der aktive Spieler weiterziehen, indem er eine weitere Karte mit einem beliebigen Gegenstand ausspielt. Er setzt dann seine Spielfigur auf das nächste Wegeplättchen mit dem Gegenstand der zusätzlich ausgespielten Karte. Steht auch dort wiederum eine Figur, muss der Spieler erneut eine Karte ausspielen usw. Am Ende eines Zuges darf nie mehr als eine Figur auf dem gleichen Wegeplättchen stehen.

Achtung: Ein solcher Mehrfach-Zug ist also nur möglich, wenn beim Ausspielen der Karte das nächste Wegeplättchen des ausgespielten Gegenstands bereits **besetzt** ist!

Kann ein Spieler **ausnahmsweise** nicht ziehen, zeigt er zum Beweis seine Karten den Mitspielern und zieht 2 Karten vom Nachziehstapel. Damit ist sein Zug beendet.

3. Wegeplättchen aufnehmen

Der Spieler nimmt sich das Wegeplättchen in Laufrichtung direkt hinter dem Plättchen, auf das er seine Figur gerade gezogen hat, und legt es offen vor sich ab. Liegen dort 2 Plättchen übereinander, nimmt er das obere (siehe Beispiel 1).

Ist hinter dem betretenen Wegeplättchen eine Lücke oder steht dort eine Spielfigur, nimmt sich der Spieler stattdessen das nächste freie Wegeplättchen in Richtung Atlantis.

Entsteht durch das Aufnehmen des Wegeplättchens an der Stelle eine Lücke, füllt der Spieler sie mit einem Wasserplättchen vom Stapel.

Mithilfe der Wasserplättchen kann man jederzeit den Verlauf des Weges gut sehen. Eine weitere Funktion haben sie nicht.

4. Neue Karte vom Nachziehstapel ziehen

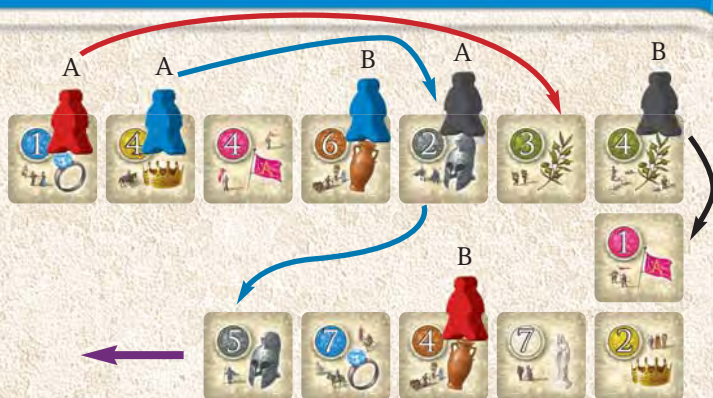
Unabhängig von der Anzahl der ausgespielten Karten zieht der Spieler **1 Karte** vom Stapel nach.

Beispiel 1:

Conny (Schwarz) spielt eine rote Fahnenkarte und zieht ihre Figur B auf das nächste Fahnenplättchen 1. Sie nimmt sich das grüne Olivenplättchen 4.

Sven (Rot) spielt eine Olivenkarte aus und zieht seine Figur A auf das nächste Olivenplättchen 3. Da das graue Helmplättchen 2 und das braune Amphorenplättchen 6 besetzt sind, nimmt er sich das rote Fahnenplättchen 4.

Philipp (Blau) hat nur graue Helmkarten. Er spielt eine Helmkarte und bewegt seine Figur A zu Connys Figur A. Dann spielt er eine weitere Helmkarte, bewegt seine Figur A auf das Helmplättchen 5 und nimmt sich das blaue Ringplättchen 7. Obwohl er zwei Karten ausgespielt hat, zieht er nur eine Karte nach.



Karten kaufen

Am Anfang seines Zuges kann der Spieler neue Karten „kaufen“, indem er eines seiner eingesammelten Wegeplättchen aus dem Spiel nimmt und in die Schachtel legt. Er erhält halb so viele Karten (abgerundet) vom Nachziehstapel, wie das Plättchen an Wert zeigt. Für ein Plättchen „5“ darf er sich also z. B. 2 Karten nehmen.

Lücken im Weg

Während Atlantis langsam untergeht, verschwinden auch immer mehr Teile des Weges. Bei Spielbeginn hat der Weg in der Mitte bereits eine Lücke, und während des Spiels entstehen immer mehr – durch Wasserplättchen gefüllte – Lücken, da die Spieler mehr und mehr Plättchen einsammeln.

Diese Lücken können auf zwei Weisen überquert werden: per Boot oder mit einer Brücke.

A) Überquerung von Wasserplättchen mit einem Boot

Um eine Lücke von ein oder mehreren aneinanderliegenden Wasserplättchen mit dem Boot zu überqueren, muss der Spieler Punkte bezahlen. Die Anzahl der zu bezahlenden Punkte wird durch jenes der beiden Plättchen vor und hinter der zu überquerenden Lücke mit dem niedrigeren Wert bestimmt. Der Spieler kann entweder mit eigenen, bereits eingesammelten Plättchen bezahlen (z. B. ein Plättchen „5“ ist dabei 5 Punkte wert) oder mit seinen Handkarten (jede Karte ist 1 Punkt wert). Hat der Spieler nicht die exakte Summe, muss er mehr bezahlen, erhält jedoch keine Plättchen oder Karten zurück.

Hat der Spieler nicht genügend Punkte, kann er den gewünschten Zug mit dieser Figur nicht ausführen. Der Spieler kann während eines Zuges mehrere Lücken überqueren und die Punkte dafür am Ende des Zuges gemeinsam bezahlen. **Zum Bezahlen darf er allerdings ausschließlich Karten und Plättchen verwenden, die er schon zu Beginn des Zuges hatte!** Sie gehen aus dem Spiel.

Es spielt keine Rolle, ob eine Lücke nur ein oder mehrere Wasserplättchen breit ist. Die Kosten für die Überquerung sind immer so hoch wie der Wert des niedrigeren der beiden Plättchen, die die Lücke begrenzen (siehe Beispiel 2).

B) Überquerung von Wasserplättchen mit Brücken

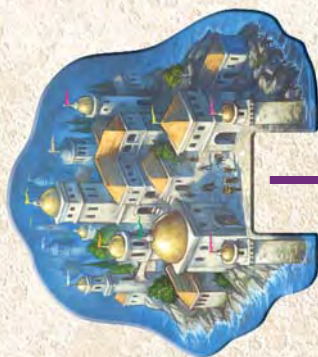
Seine Brücke kann jeder Spieler während seines Zuges in eine beliebige Lücke des Weges legen. Von diesem Zeitpunkt an dürfen **alle Spieler** kostenlos diese Lücke überqueren. Eine gelegte Brücke bleibt bis zum Spielende liegen. Auch wenn die Lücke dort größer wird, ist die Überquerung weiterhin kostenlos.

Beispiel 2:

Philipp (Blau) spielt eine blaue Ringkarte, um möglichst weit nach vorne zu kommen. Er bewegt seine Figur A auf das Ringplättchen ②. Für die Überquerungen der Lücken muss er bezahlen: $1 + 4 + 3 = 8$ Punkte. Die Brücke darf er kostenlos überqueren.

Jetzt nimmt er sich – da das gelbe Kronenplättchen ⑤ besetzt ist – das weiße Statuenplättchen ③.

Durch seinen Zug vergrößert sich die Lücke. Für alle nachfolgenden Figuren ist jetzt die Überquerung der gesamten Lücke wegen der Brücke kostenlos.



Würde am Anfang oder am Ende des Weges eine Lücke entstehen, werden Atlantis bzw. das Festland an das erste bzw. letzte Plättchen herangeschoben. Es gibt dort also keine Lücken.

Das Festland

Spielt ein Spieler eine Karte aus, deren Gegenstand zwischen seiner gewählten Figur und dem Festland auf keinem Plättchen mehr abgebildet ist, stellt er diese Figur auf das Festland. Als Belohnung nimmt er sich das letzte freie Wegeplättchen des Weges.

Wichtig: Ab dem Zug, in dem ein Spieler **seine erste Figur auf das Festland** gestellt hat, darf er sich am Ende seiner Züge jeweils **2 Karten** (statt nur einer) nehmen. Erreicht seine **zweite Figur** das Festland, darf er sich ab dem Zug jeweils **3 Karten** nehmen. Der Spieler, der zuerst seine **dritte und letzte Figur** auf das Festland stellt, nimmt sich **4 Karten** und das **Spiel ist sofort zu Ende**.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler das Spiel beendet hat, müssen alle übrigen Spieler noch ihre auf dem Weg verbliebenen Figuren auf das Festland bringen. Hierfür müssen keine Karten mehr aus der Hand gespielt werden. Die Kosten für die Überquerung von Wasserplättchen bezahlen die Spieler aus ihrem Plättchenvorrat oder mit ihren Handkarten. Sie erhalten weder Plättchen noch Karten für diesen Zug. Kann ein Spieler die Kosten für die Überquerung der Wasserplättchen nicht bezahlen, hat er bei Spielende negative Punkte. Brücken dürfen jetzt nicht mehr gebaut werden! Sie bringen keine Punkte, wenn sie nicht gebaut wurden.

