

ATLANTIS

SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: taktisches Unterhaltungsspiel

Spielerzahl: 2-4

Altersempfehlung: ab 8 Jahre

Spieldauer: ca. 45-60 Minuten

Autoren: J. + C. Courtland-Smith

Taktik ●○○○ Glück ○○○○



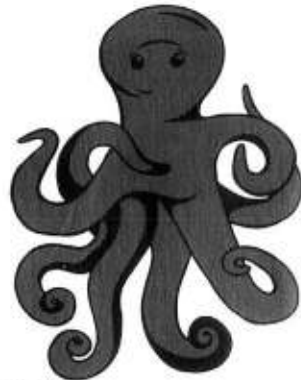
Entsetzen erfaßt die Bewohner von Atlantis: die Insel geht unter! Beneidenswert sind diejenigen, denen es gelingt, sich einen Platz in einem der Boote zu sichern. Doch selbst dann ist man nicht vor unliebsamen Überraschungen sicher: Widerwärtige Seemonster, Haie und Kraken machen das Meer unsicher – und für so manche Inselbewohner ist die Reise schon beendet, bevor sie sich auf einer Koralleninsel in Sicherheit bringen können ...

Inhalt

1. Spielmaterial
2. Spielziel
3. Spielvorbereitung
4. Spielbeginn
5. Der Spielzug
6. Bewegung von Figuren und Booten
7. Das Versinken der Insel
8. Die Symbole auf den Inselteilen
9. Die Drehscheibe
10. Spielende
11. Varianten

1. Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Drehscheibe mit Pfeil + Nieten
- 48 Inselbewohner (je 12 in 4 Farben)
- 7 graue Bergteile
- 12 grüne Hügelteile
- 18 gelbe Flachlandteile
- 6 Seemonster
- 6 Haie
- 6 Kraken
- 6 Delphine
- 12 Boote mit Segeln (davon: 2 Ersatzboote)



2. Spielziel

Jeder versucht, die eigenen Inselbewohner auf den vier Koralleninseln, die sich an den Rändern des Spielplans befinden, in Sicherheit zu bringen. Es gewinnt derjenige Spieler, der bei Spielende die meisten Inselbewohner gerettet hat.

3. Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel wird zunächst die Drehscheibe zusammengebaut. Dann setzt man die Segel in die Boote ein (Abb. 1). Man breitet den Spielplan aus und mischt alle Inselteile so durch, daß die Unterseiten (mit den Symbolen) für die Spieler nicht sichtbar sind. Das große graue Bergteil wird auf das Spielfeld in der Mitte des Planes gelegt, und darum herum ordnet man die restlichen grauen Bergteile an.



10. Spielende

Es wird solange weitergespielt, bis kein Mitspieler mehr Inselbewohner bewegen kann. Es gewinnt derjenige, der am meisten eigene Inselbewohner zu den Koralleninseln durchgebracht hat.

Spielteilnehmer, die keine Figur mehr im Spiel haben, spielen weiter mit, da sie ja die Drehscheibe bewegen und gegebenenfalls auch Landteile versinken lassen können.

11. Varianten

Wem es nach einer „verschärften Variante“ verlangt, dem empfehlen wir die beiden folgenden Regeländerungen:

(1) Das Spiel endet, wenn der erste Spieler alle seine noch überlebenden Inselbewohner zu den Koralleninseln durchgebracht hat. In diesem Augenblick reißt ein Orkan alles, was sich noch im Wasser befindet, in die Tiefe. Gewonnen hat auch hier derjenige, der die meisten Inselbewohner gerettet hat.

(2) Alle Seetiere können auch auf Felder gezogen werden, auf denen sich gerade ein Delphin mit einem Schwimmer befindet. Ist das ankommende Seetier ein Hai oder ein Seemonster, dann ist die Reise für den Schwimmer leider zuende. Ob der Delphin nun sehr frustriert ist, da seine Rettungsaktion mißlang, konnten wir nicht in Erfahrung bringen ...





● **Seemonster:** Gelangt ein Seemonster auf Felder, auf denen sich Schwimmer oder Boote befinden, werden diese sofort verschlungen und aus dem Spiel genommen. Ob die Boote bemannt oder unbemannt sind, macht dem Seemonster leider nichts aus ...



● **Hai:** Wenn ein Hai auf Felder gelangt, auf denen sich Schwimmer befinden, werden diese verschlungen und aus dem Spiel genommen. Boote können nicht von Haien angegriffen werden. (Haie dürfen aber auf Felder ziehen, auf denen sich Boote befinden. Dann teilen sich Hai und Boot dieses Feld.)



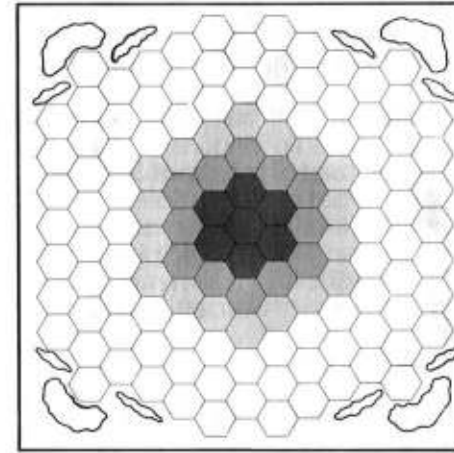
● **Kraken:** Schwimmer und unbemannte Boote können von Kraken nicht angegriffen werden (sich aber dasselbe Feld teilen). Gelangt eine Krake auf ein Feld mit einem bemannten Boot, wird das Boot in die Tiefe gerissen und versenkt, während die darauf befindlichen Seefahrer zu Schwimmern werden und auf demselben Feld (zusammen mit der Krake) bleiben. Befindet sich auf diesem Feld zusätzlich ein Hai, so wird den Schwimmern freilich das Lebenslicht ausgepustet.



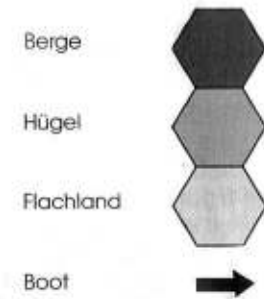
● **Delphine:** Sie sind die einzigen Tiere, die den Inselbewohnern wohlgesonnen sind. Gelangt ein Delphin auf ein Feld, auf dem sich ein Schwimmer befindet (oder umgekehrt: der Schwimmer zieht zu einem Delphin), so kann der Spieler seinen Bewegungszug (bis zu 3 Bewegungspunkte) bzw. seinen „Drehscheiben-Zug“ (die Drehscheibe zeigt einen Delphin) dafür benutzen, um seinen Schwimmer und den ihn begleitenden Delphin in Richtung auf eine Koralleninsel zu bewegen. Delphine sind also an der Rettung der Inselbewohner beteiligt. Möglich ist als Bewegungszug z. B., zunächst ein Feld weit zu einem Delphin zu schwimmen und dann Delphin plus Figur um zwei Felder weiterzubewegen.

Solange ein Delphin mit einem Schwimmer zu rettenden Ufern unterwegs ist, können keine anderen Seetiere oder Schwimmer auf das Feld gezogen werden, auf dem sich Delphin und Schwimmer befinden. Solange Delphin + Schwimmer zusammen sind, darf nur der Spieler den Delphin bewegen, dem auch der betreffende Schwimmer gehört. Delphin plus Schwimmer dürfen zwar auf Felder ziehen, auf denen sich Boote befinden, sie dürfen aber nicht auf Felder bewegt werden (oder durch Felder hindurchziehen), die von anderen Seetieren belegt werden. Übrigens ist es auch erlaubt, einen Delphin samt Schwimmer tauchen zu lassen.

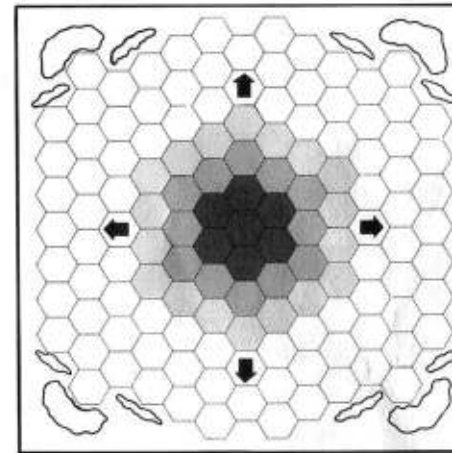
Um den Bergring schließt sich mit den 12 grünen Hügelpartien der Hügelring, und um diesen legt man die 18 Flachlandteile, die den Außenring der Insel ergeben. Damit ist die Insel aufgebaut (Abb. 2).



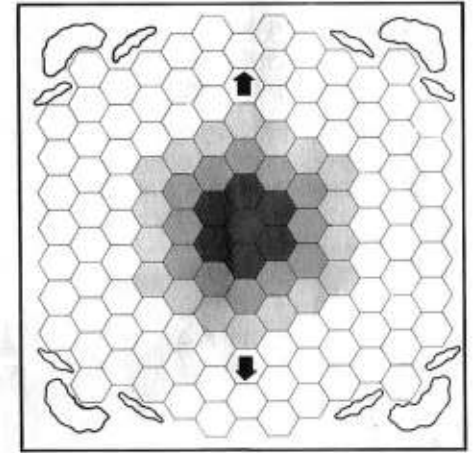
2



Bei 3 oder 4 Spielern werden bei Spielbeginn 4 Boote benötigt und wie in Abb. 3 bereitgestellt. Bei 2 Spielern werden anfangs 2 Boote ins Spiel gebracht (Abb. 4).



3



4



Jeder Spieler erhält 12 Inselbewohner einer Farbe, die er vor sich aufstellt. Schließlich werden noch alle Seetiere und die übrigen Boote neben dem Spielplan plaziert. Und jetzt geht's los!

4. Spielbeginn

Ein Startspieler wird auf beliebige Weise ermittelt. Hat er den ersten Spielzug gemacht, geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Jeder, der an der Reihe ist, stellt einen seiner Inselbewohner auf ein beliebiges Inselteil, bis schließlich alle Spielfiguren eingesetzt sind. Zu beachten ist, daß jedes Inselteil **maximal 3 Spielfiguren** aufnehmen kann. Darüber hinaus gibt es zu Spielbeginn eine Einschränkung: Auf den gelben Flachlandteilen darf jeweils nur eine Figur eingesetzt werden. Haben die Spieler alle ihre Figuren plaziert, beginnt das Hauptspiel, in dem nun auch die Flachlandteile mit je drei Figuren belegt werden können.

5. Der Spielzug

Die Spieler tätigen abwechselnd je einen Spielzug. Dieser besteht aus den folgenden drei Teilen:

1. Zunächst kann man Inselbewohner und Boote bewegen (Abschnitt 6.).
2. Dann versinkt ein Teil der Insel Atlantis, was meist mit dem Auftauchen von Seebewohnern verbunden ist (Abschnitte 7. und 8.).
3. Schließlich wird die Drehscheibe betätigt – was sehr oft äußerst unangenehme Folgen nach sich zieht ... (Abschnitt 9.).



Ein Boot wird auf dem Feld bereitgestellt.

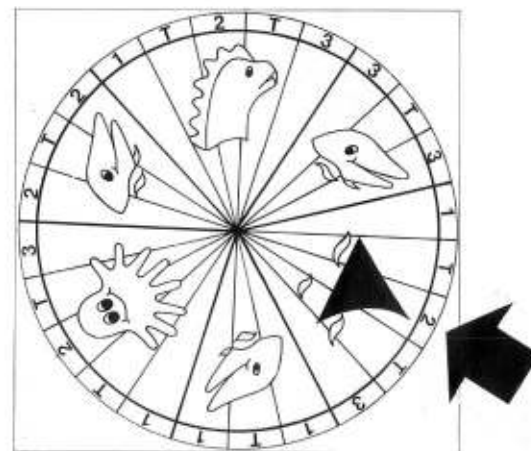


Ein Strudel wird freigelegt: Alles, was sich auf an den Strudel angrenzenden Wasserfeldern befindet (Seetiere, Boote, Schwimmer), wird mit in die Tiefe gerissen und aus dem Spiel genommen.

9. Die Drehscheibe

Im letzten Teil seines Zuges betätigt der Spieler die Drehscheibe. Der Pfeil zeigt auf ein Tier und ferner auf eine Zahl bzw. den Buchstaben „T“. Das Tier gibt an, was für ein Seebewohner jetzt bewegt wird, während die Zahl anzeigt, um wie viele Felder sich dieses Tier bewegt. „T“ bedeutet, daß das Tier taucht und auf einem **beliebigen** anderen Seefeld wieder auftaucht.

Beispiel: Der am Zug befindliche Spieler kann einen beliebigen Hai um 2 Felder versetzen.



Je Spielzug darf der Spieler nur ein Seetier bewegen (Aufsplitten von Punktzahlen ist also nicht möglich). Seetiere können beliebig durch besetzte Felder hindurchschwimmen, was keine weiteren Folgen nach sich zieht. Endet eine Bewegung aber so, daß sich auf einem Feld ein Seetier zusammen mit einem Boot oder Schwimmer befindet, dann zieht es die folgenden Aktionen nach sich:



7. Das Versinken der Insel

Nachdem der am Zug befindliche Spieler seine bis zu 3 Bewegungspunkte verbraucht hat, ist der nächste Teilzug eingeläutet: ein Teil der Insel versinkt krachend im Meer!

Prinzip ist, daß die Insel Region für Region überflutet wird. Zunächst versinkt das Flachland, dann die Hügellandschaft und schließlich versinken die Berge. Das heißt: Ein grünes Teil kann erst dann versinken, wenn alle gelben Teile „abgeräumt“ sind.

Der Spieler, der am Zug ist, kann – mit Ausnahme der obigen Einschränkung – frei wählen, welches Inselteil versinkt und aus dem Spiel genommen wird. Befinden sich auf diesem Teil Inselbewohner, so kann der Spieler sie auf beliebige andere Inselteile versetzen – sofern dort noch Platz ist! Ist alles belegt, hilft nur noch der Sprung ins kühle Naß: Der Spieler setzt die Figuren auf beliebige Seefelder, die an das Feld **angrenzen**, welches gerade versinkt. Allerdings dürfen die Figuren, solange dies möglich ist, nur auf von Seetieren nicht belegte Felder gesetzt werden, denn eine kleine Cance wollen wir den armen Schwimmern ja wenigstens geben.

Ist die ganze Insel untergegangen, geht das Spiel natürlich trotzdem weiter, denn die Inselbewohner wollen gerettet werden!

8. Die Symbole auf den Inselteilen

Auf der Rückseite jedes Inselteils, das versinkt, ist ein Symbol abgebildet. Es zeigt an, was an der Stelle passiert, an der das Inselteil versinkt.

Ein abgebildetes Seetier taucht auf und wird auf das Feld gestellt.



Seemonster



Hai



Krake



Delphin



6. Bewegung von Figuren und Booten

Wer einen Spielzug macht, darf Boote und eigene Inselbewohner in beliebiger Kombination um insgesamt **bis zu 3 Felder** bewegen, das heißt, es dürfen insgesamt bis zu drei Bewegungspunkte verbraucht werden. (Wer gar nichts bewegen möchte, braucht natürlich nichts zu machen.)

Einen Bewegungspunkt benötigt man für je eine der folgenden Aktionen:

- eine Figur von einem Landteil auf ein angrenzendes Landteil bewegen
- eine Figur von einem Landteil auf ein hieran anliegendes Boot bewegen
- eine Figur von einem Landteil auf ein angrenzendes **freies** Seefeld bewegen und damit zum Schwimmer werden lassen – oder umgekehrt von einem Seefeld auf ein Landfeld bewegen (an Land gehen lassen)
- ein Boot um ein Feld bewegen
- mit einer Figur von einem Boot auf ein angrenzendes Boot umsteigen oder von einem Boot aus an Land gehen
- mit einer Figur von einem Seefeld auf ein angrenzendes Seefeld schwimmen
- mit einer Figur aus einem Boot springen, auf demselben Seefeld landen und zum Schwimmer werden – oder umgekehrt mit einer Figur von einem Seefeld aus in ein Boot einsteigen, das sich auf demselben Feld befindet.

Übrigens: Auch wenn man durch ein Landteil mit einer Figur hindurchzieht, gilt die Regel, daß sich nie mehr als 3 Figuren auf einem Feld befinden dürfen. Folglich kann man durch vollbesetzte Felder auch nicht hindurchziehen.

Die Abbildungen 5, 6 und 7 zeigen drei mögliche Zugkombinationen:

Abb. 5: Ein Inselbewohner wird über ein Landteil auf ein Boot gesetzt, das sich dann um ein Feld weiterbewegt (3 Bewegungspunkte).

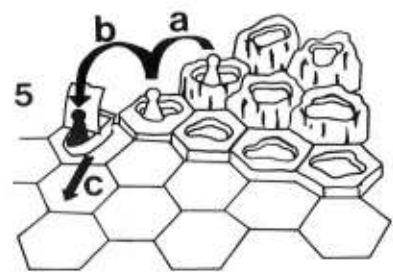


Abb. 6: Das Boot bewegt sich um ein Feld weiter; die beiden Inselbewohner steigen aus und werden auf die Koralleninsel gesetzt (3 Bewegungspunkte).

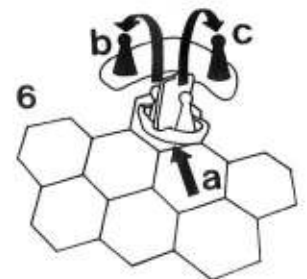
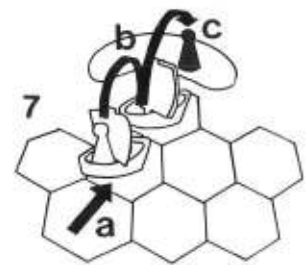


Abb. 7: Das Boot bewegt sich um ein Feld weiter; der Inselbewohner steigt auf ein anderes Boot um und erreicht von dort aus die Koralleninsel (3 Bewegungspunkte).



Ein **Boot** kann **maximal 3 Spielfiguren** aufnehmen. Leere Boote dürfen von jedem Spieler bewegt werden, bemannte allerdings nur von demjenigen Spieler, der die Mehrheit der Inselbewohner auf dem Boot stellt. Bei Gleichstand darf ein Boot von mehreren Spielern bewegt werden.

Beispiele:

- (a) Spieler A hat als einziger eine Figur auf einem Boot. Nur er darf dieses Boot bewegen.
- (b) Spieler A hat eine Figur, Spieler B zwei Figuren auf einem Boot. Folglich darf Spieler B das Boot bewegen.
- (c) Die Spieler A, B und C haben je eine Figur auf einem Boot. Jeder dieser Spieler darf das Boot bewegen.

Boote dürfen nicht auf Felder gezogen werden, die von anderen Booten oder von Seetieren besetzt sind. (Umgekehrt dürfen Seetiere allerdings auf Felder ziehen, auf denen sich Boote befinden.) Als Schwimmer kann man auf Felder ziehen, auf denen Boote stehen (und man darf natürlich, gelangt man auf ein Feld mit einem noch nicht vollbesetzten Boot, in dieses einsteigen). Auf einem Seefeld können sich beliebig viele Schwimmer auf einmal aufhalten, und auch können sich auf einem Seefeld mehrere Seetiere befinden. Mit einem Schwimmer wird man allerdings freiwillig kaum auf ein Feld ziehen, auf dem unangenehme Seetiere lauern ...

Inselbewohner, die – als Schwimmer oder mit dem Boot – eine **Koralleninsel** erreichen, sind gerettet und bleiben bis zum Spielende auf der Insel stehen. Zu einer Insel kann man nur über das Wasserfeld gelangen, das an die Insel angrenzt und von je zwei roten Korallenriffen umgeben wird.

Schwimmer können sich natürlich nicht so schnell wie Boote voranbewegen. Deshalb gilt die Regel, daß man in seinem Spielzug **jeden eigenen Schwimmer nur um ein Feld weiterbewegen** kann. Die verbleibenden Bewegungspunkte muß man für andere Aktionen verwenden (z. B. für weitere Schwimmer, für Boote etc.). Wer von einem Boot oder Landfeld aus ins Wasser springt, kann auch erst im nächsten Spielzug von dort aus weiterbewegt werden. (Man braucht halt eine Runde, um sich an die eisige Wassertemperatur zu gewöhnen!) Erlaubt ist es natürlich, vom See aus ein Feld im Wasser zu schwimmen, am Ankunftsfield ein Boot zu besteigen und dieses dann z. B. weiterzubewegen.

