

ATLANDICE



Ein Spiel von Scott Huntington und Shaun Graham

Atlantis sinkt! Die Fluten steigen! Das sagenumwobene Inselreich wird in den Untiefen des Ozeans für immer verschwinden.

Ihr, die letzten Bewohner von Atlantis, versucht so viele Reichtümer wie möglich vor den Naturgewalten zu retten. Doch die Zeit ist knapp!

Die folgenden Regeln sind für 3 und 4 Spieler. Die Regeln für 2 Spieler findet ihr auf Seite 8.

Ziel des Spiels

Ihr durchforstet die Stadt und sucht die letzten offenen Stadttore, um euch wertvolle Ressourcen zu sichern bevor es ein anderer tut! Doch habt ein Auge auf die Turmuhr, denn sie zeigt euch wieviel Zeit ihr noch habt und das Spiel endet ...

Sammelt mehr Ressourcen als eure Mitspieler und erlangt dadurch Ansehen und Macht in entscheidenden Augenblicken und am Ende des Spiels.

Spielmaterial

- 1 Spielfeld, bestehend aus zwei Bereichen (*Schwarzmarkt und die Uhr*)

Vor eurer ersten Partie befestigt den Zeiger der Uhr mithilfe des schwarzen Plastikclips.



- 15 Stadtteile, aufgeteilt in 5 Kategorien:

- 3 Juweliere mit der Nummer 1,
- 3 Bibliotheken mit der Nummer 2,
- 3 Tavernen mit der Nummer 3,
- 3 Maschinenwerke mit der Nummer 4,
- 3 Schmieden mit der Nummer 5,



- 9 Würfel (*die Stadttore*).



- 5 Ressourcen-Sets (60 Ressourcen):

- 12 Juwelen,
- 12 Bücher,
- 12 Vorräte,
- 12 Werkzeuge,
- 12 Waffen.



- Siegpunkte.

- 1 Plättchen: Startspieler (Vorderseite) / Neutraler Spieler (Rückseite)

- 1 U-Boot (zum Zusammenstecken)



Spielaufbau

Legt das Spielfeld in die Tischmitte und richtet den Zeiger der Uhr auf das erste Feld (mit dem Pfeil).



Sortiert die 15 Stadtteile nach ihren Kategorien und stapelt sie. Mischt und legt diese 5 Stapel in aufsteigender Reihenfolge um das Spielfeld herum.



Legt 3 Ressourcen jeder Sorte auf den Schwarzmarkt.

Legt entsprechend der Spieleranzahl eine bestimmte Anzahl an Ressourcen in den jeweiligen Stadtteil.

Anzahl der Spieler	2/3	4
Anzahl an Ressourcen	7	9



Die Juwelen werden zu den Juwelieren gelegt.



Die Bücher werden in die Bibliotheken gelegt.



Die Vorräte werden in die Tavernen gelegt.



Die Werkzeuge werden in die Maschinenwerke gelegt.



Die Waffen werden in die Schmieden gelegt.

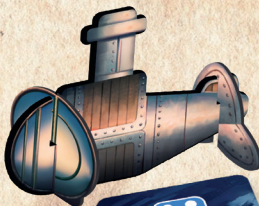


Nehmt die entsprechende Anzahl an Würfeln (abhängig von der Spieleranzahl).



Anzahl der Spieler	2/3	4
Anzahl an Würfeln	7	9

Stellt das U-Boot neben die Maschinenwerke (mit der Nummer 4).



Die restlichen Würfeln legt ihr zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie für diese Partie nicht mehr.

Legt die Siegpunkte zusammen in einen Reservestapel.



Die Spielerin, die zuletzt tauchen war, beginnt das Spiel. Gebt ihr das Startspielerplättchen und die Würfel.



Ihr seid bereit zu Spielen!



Spielablauf

Das Spiel verläuft in Runden. Jede Runde durchspielt ihr folgende Schritte:

- 1 - Tore öffnen.
- 2 - Bereiche durchsuchen, die Lager überprüfen und möglicherweise Siegpunkte vergeben.
- 3 - Den Zeiger drehen und den entsprechenden Effekt auslösen.
- 4 - Das Startspielerplättchen weitergeben.

1 - Tore öffnen

Die Startspielerin würfelt mit allen Würfeln und platziert sie neben die entsprechenden Stadtteile. Das heißt die 1er kommen neben die Juweliere, die 2er kommen neben die Bibliotheken usw.

Aufgrund der Fluten herrscht Chaos an den Toren der Stadt. Deswegen sind nicht immer alle Stadtteile zugänglich.

Schwarzmarkt: Die Würfel mit der Nummer 6 werden immer neben den Schwarzmarkt platziert. Außerdem: Falls ein Stapel mit Stadtteilen später im Spiel aufgebraucht ist, kommen diese Würfel auch neben den Schwarzmarkt.



2 - Bereiche durchsuchen

Beginnend mit dem Startspieler und danach weiter im Uhrzeigersinn muss jede Spielerin:

- a) einen Bereich aussuchen (einen Stadtteil oder den Schwarzmarkt), neben dem mindestens ein Würfel liegt und einen dieser Würfel nehmen.
- b) eine Ressource aus diesem Bereich nehmen und in ihren Vorrat legen. (Hinweis: In einem Stadtteil können Ressourcen aus einem anderen Stadtteil liegen. Diese dürfen natürlich auch genommen werden.)
- c) und schließlich den Effekt des Bereichs auslösen (siehe Seite 6/7).



Wiederholt diesen Ablauf solange, bis jeder **zwei Würfel** genommen hat. Ein Würfel bleibt am Ende übrig.

Wichtig

- **Ihr könnt keinen Bereich durchsuchen, neben dem kein Würfel liegt.**
- Ist das U-Boot in dem Bereich aus dem eine Ressource genommen wurde, darf man sich eine zusätzliche beliebige Ressource aus diesem Bereich nehmen (falls vorhanden).

Beispiel:

a) Mathilda wählt die Schmiede und nimmt sich den Würfel mit der 5.

b) Dann nimmt sie sich eine Waffe und einen Juwel, weil das U-Boot neben der Schmiede steht.

c) Schließlich löst sie den Effekt der Schmiede aus (siehe Seite 7): Sie würfelt mit ihrem Würfel und würfelt eine 6. Demnach darf sie sich nun noch eine zusätzliche Waffe nehmen.

Ihr durchschreitet die Tore und durchsucht die Stadtteile nach Reichtümern und Ressourcen.

Leerer Stadtteil

Wenn ein Stadtteil nach dem Durchsuchen (Schritt c) keine Ressourcen mehr enthält, wird gewertet und Siegpunkte vergeben:

- Der Spieler, der die Mehrheit an Ressourcen dieses Stadtteils hat, erhält das Stadtteilplättchen. Dieses ist 3 Siegpunkte wert. Der Spieler mit den zweitmeisten Ressourcen dieses Stadtteils erhält 1 Siegpunkt aus dem Vorrat.
 - Im Falle eines Gleichstands bei der Mehrheit, erhalten alle Spieler im Gleichstand 3 Siegpunkte. Ein Spieler erhält das Stadtteilplättchen und die anderen Spieler erhalten 3 Siegpunkte aus dem Vorrat. Alle anderen Spieler erhalten dann jedoch keine Punkte mehr.
 - Gibt es bei den zweitmeisten Ressourcen einen Gleichstand, erhalten alle Spieler im Gleichstand 1 Siegpunkt.

Das darunterliegende Stadtteilplättchen (falls noch vorhanden) kommt mit ins Spiel und erlaubt es einen anderen Effekt auszulösen.

- Dann müssen **alle Spieler** die entsprechenden Ressourcen aus ihren Vorräten zurücklegen. Zunächst werden so viele Ressourcen auf den Schwarzmarkt gelegt bis dort 3 dieser Sorte liegen. Dann wird der Rest auf das entsprechende Stadtteilplättchen gelegt. *Falls Ressourcen dieser Sorte noch auf anderen Stadtteilplättchen liegen, bleiben diese dort liegen.*

Wenn das dritte und letzte Stadtteilplättchen vergeben wurde, ist der Stapel aufgebraucht. **Alle** entsprechenden Ressourcen werden aus dem Spiel entfernt. Für diese Ressource werden keine Siegpunkte mehr vergeben. Bei Schritt "1 - Tore öffnen", werden die Würfel mit der Nummer des nun leeren Stadtteils neben den Schwarzmarkt gelegt.

Beispiel:

Die Bibliothek enthält keine Ressourcen mehr. 1 Buch liegt noch auf dem Schwarzmarkt und 1 Buch in der Taverne. Juliane hat 3 Bücher, Kirsten hat auch 3 Bücher, Amir hat 1 Buch und Nadja hat kein Buch. Juliane nimmt sich das leere Bibliotheksplättchen, Kirsten nimmt sich 3 Siegpunkte, Amir bekommt nichts. Juliane, Kirsten und Amir legen ihre 7 Bücher zurück. 2 werden auf den Schwarzmarkt gelegt (um auf 3 aufzufüllen). Die restlichen 5 werden auf das neue Bibliotheksplättchen gelegt. Das Buch in der Taverne bleibt dort.

3 - Den Zeiger drehen

Die Zeit verrinnt und das Ende von Atlantis naht.

Die Anzahl an Zeigersymbolen in dem Bereich mit dem letzten, übrig gebliebenen Würfel, zeigt an wie weit der Zeiger gedreht werden muss. Dreht den Zeiger so viele Felder im Uhrzeigersinn. Wenn der Zeiger auf ein Spezialsymbol zeigt, wird dieser Effekt sofort ausgelöst.



In dem Beispiel auf Seite 4 beendet Mathilda ihren Zug und der letzte Würfel liegt neben den Maschinenwerken. Der Zeiger wird um 3 Felder im Uhrzeigersinn weiter gedreht, da 3 Zeigersymbole auf diesem Bereich sind. Der Zeiger zeigt nun auf ein Spendensymbol. Dieser Effekt wird nun sofort ausgelöst.

Inventur

Nun wird überprüft wer am fleißigsten war.

Die Spielerin mit der Mehrheit der entsprechenden Ressource



oder den meisten Ressourcen insgesamt



erhält 1 Siegpunkt aus dem Vorrat.



Im Falle eines Gleichstands erhalten alle Spieler im Gleichstand 1 Siegpunkt.

Die Ressourcen werden nach der Inventur NICHT zurück auf die Stadtteile gelegt. Sie bleiben in den Vorräten der jeweiligen Spieler.



Spende

Ihr entscheidet euch für das Wohl der Gemeinschaft Ressourcen zurückzugeben.

Beginnend mit dem Startspieler kann jeder Spieler 2 Ressourcen ausgeben, um 1 Siegpunkt zu erhalten. Dies kann beliebig oft wiederholt werden. Die Ressourcen werden zurück in die jeweiligen Stadtteile gelegt.

4 - Das Startspielerplättchen weitergeben



Das Startspielerplättchen wird im Uhrzeigersinn an die nächste Spielerin weitergegeben. Sie ist nun Startspielerin in der nächsten Runde.

Spielende

Das Spiel endet **sofort** nach dem Schritt "3 - Den Zeiger drehen" wenn der Zeiger das letzte Feld der Leiste erreicht hat (das mit den Wellen). Die finale Endwertung wird damit eingeläutet.

Endwertung

Es wird für jeden Ressourcentyp geprüft, welcher Spieler die Mehrheit dieser Ressource hat (auch wenn einige dieser Ressourcen noch auf Stadtteilen liegen).

Für jede Mehrheit erhält der Spieler 3 Siegpunkte aus dem Vorrat. Alle Spieler mit den zweitmeisten Ressourcen erhalten 1 Siegpunkt. Im Falle eines Gleichstands für die Mehrheit erhalten alle Spieler im Gleichstand 3 Siegpunkte und es gibt keine Siegpunkte für die Spieler mit den zweitmeisten Ressourcen.



Der Spieler mit den meisten Siegpunkten, gewinnt das Spiel.

Denkt dran: Jedes Stadtteilplättchen ist 3 Siegpunkte wert.



Im Falle eines Gleichstands, gibt es mehrere Sieger.

Effekte der Stadtteile

Jeder Bereich löst einen anderen Effekt aus.



Juweliere



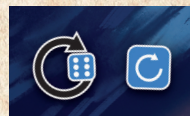
Würfle den Würfel, den du soeben genommen hast. Würfelst du eine 1, 3 oder 5, nimm dir 1 zusätzliche Ressource vom Juwelier.



Tausche 1 beliebige Ressource vom Juwelier mit einer Ressource aus einem anderen Stadtteil.

Beispiel:

Juliane nimmt den Würfel mit der 1 neben dem Juwelier. Zunächst nimmt sie 1 Juwel vom Juwelier. Dann tauscht sie 1 Juwel vom Juwelier mit 1 Waffe von der Schmiede.



Würfle den Würfel, den du soeben genommen hast. Würfelst du eine 6, würfelle nochmal und durchsuche dann den entsprechenden Stadtteil und löse auch dessen Effekt aus.

Beispiel: Kirsten nimmt den Würfel mit der 1 neben dem Juwelier. Zunächst nimmt sie sich 1 Juwel vom Juwelier. Dann würfelt sie den Würfel und würfelt eine 6. Dann würfelt sie nochmal und würfelt wieder eine 6. Sie durchsucht dann den Schwarzmarkt, wo sie sich noch 1 Juwel nimmt. Beim Schwarzmarkt wird kein Effekt ausgelöst.



Bibliotheken



Würfle den Würfel, den du soeben genommen hast. Würfelst du eine 5 oder 6, nimm dir 1 zusätzliche Ressource aus einem anderen Stadtteil.



Lege 1 beliebige Ressource aus der Bibliothek auf den Schwarzmarkt.



Ist der Würfel, den du soeben genommen hast, deiner zweiter in dieser Runde, nimm dir 1 zusätzliche aus der Bibliothek.



Tavernen



Würfle den Würfel, den du soeben genommen hast. Würfelst du eine 1, 2, 3 oder 4 drehe den Zeiger ein Feld weiter. **Der Effekt der Uhr wird NICHT ausgelöst.**

{Wichtig: Erreicht der Zeiger dadurch das letzte Feld der Leiste, beende noch diesen letzten Schritt "2 - Bereiche durchsuchen". Dann endet das Spiel.



Lege 1 beliebige Ressource vom Schwarzmarkt in einen beliebigen Stadtteil (jedoch nicht in die Taverne)



Drehe einen beliebigen Würfel auf eine beliebige Seite und lege ihn neben den entsprechenden Bereich.



Maschinenwerke



Stelle das U-Boot neben einen anderen Bereich. Du kannst das U-Boot auch in den Bereich stellen, den du gerade durchsuchst, erhältst dann aber keine zusätzliche Ressource.

Beispiel:

Armin nimmt sich den Würfel mit der 4 neben den Maschinenwerken. Zunächst nimmt er sich 1 Werkzeug und stellt dann das U-Boot von der Bibliothek neben den Schwarzmarkt.

Es gibt 3 verschiedene Maschinenwerke mit 1, 2 oder 3 Zeigersymbolen. Sie alle haben aber den gleichen Effekt.



Schmiede



Würfle den Würfel, den du soeben genommen hast. Würfelst du eine 2, 4 oder 6, nimm dir 1 zusätzliche Ressource aus der Schmiede.



Lege 1 beliebige Ressource vom Schwarzmarkt in einen beliebigen Stadtteil.



Würfle den Würfel, den du soeben genommen hast. Würfelst du eine 6, nimm dir 1 zusätzliche Ressource vom Schwarzmarkt.



Schwarzmarkt



Beim Schwarzmarkt wird kein Effekt ausgelöst. Hier gibt es meist nur eine größere Auswahl an Ressourcen.

Spiel für Zwei

Im Spiel für Zwei, kontrollieren die Spieler einen dritten neutralen Spieler. Der neutrale Spieler erhält ebenfalls Ressourcen und Siegpunkte. Die Rückseite des Startspielerplättchens repräsentiert den neutralen Spieler.



Jede Runde stehen 7 Würfel zur Auswahl und die Spieler müssen abwechselnd jeder insgesamt 3 Würfel nehmen. Einen dieser Würfel muss der Spieler an den neutralen Spieler abgeben. Wenn ein Spieler einen Würfel an den neutralen Spieler abgibt, dann sucht er sich eine Ressource aus dem entsprechendem Bereich aus und legt sie auf das neutrale Spieler-Plättchen. Dann löst der Spieler den Effekt des Bereichs aus. Alle ausgelösten Effekte beziehen sich dabei auf den neutralen Spieler. Steht das U-Boot neben dem Bereich, erhält der neutrale Spieler eine zusätzliche Ressource.



Wenn ein Spieler einen Würfel abgibt, legt er ihn neben das neutrale Spieler-Plättchen auf seiner Seite. Damit zeigt er an, dass er in dieser Runde bereits einen Würfel abgegeben hat.

Der Spieler darf entscheiden welchen seiner 3 Würfel er an den neutralen Spieler abgibt - den ersten, zweiten oder dritten, den er sich in der Runde nimmt.

Bei Schritt 3, Schritt 4 und am Spielende wird der neutrale Spieler wie ein normaler Spieler behandelt und beteiligt sich an den Auswertungen der Mehrheiten. Auch er kann Siegpunkte erhalten (diese müssen ihm aber nicht zwingend gegeben werden). Am Spielende hat der normale Spieler mit den meisten Punkten gewonnen. Der neutrale Spieler kann nicht gewinnen.

Spielerfinder
Scott Huntington
Shaun Graham

Entwicklung
Cédric Lefebvre

Illustratoren
Clément Masson
Alexander Thümler
Ian Parovel
www.Ludonaute.fr

Glossar



Ein beliebiger Stadtteil, den du gerade nicht durchsuchst



Der Schwarzmarkt



Nimm dir 1 beliebige Ressource von dem Stadtteil, den du gerade durchsuchst.



Nimm dir 1 beliebige Ressource von einem beliebigen Stadtteil, den du gerade nicht durchsuchst.



Nimm dir 1 beliebige Ressource vom Schwarzmarkt.



Bewege dich von einem Bereich in einen anderen.



Würfel nochmal und nehme dann dieses Ergebnis.



Das U-Boot



Tausche 2 beliebige Ressourcen.



Ludonaute
20 Boulevard Dethez
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
© 2018 Ludonaute, All Rights Reserved
© 2018 Ludonaute, All Rights Reserved