

ATLANTIS

IKARUS



ATLANTIS IKARUS

SPIELVORBEREITUNG

Von den Wegeplättchen mit der A-Rückseite werden zufällig 7 entfernt – von jeder Farbe eines, der Wert der Plättchen spielt keine Rolle. Diese Plättchen werden durch die 7 Ikarus-Plättchen ersetzt.

ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR DIE IKARUS-PLÄTTCHEN

- Jedes Ikarus-Plättchen zeigt **2 Farben**. Das Plättchen gilt beim Ausspielen einer Karte damit für Bewegungskarten beider Farben.
- Beendet ein Spieler seine Bewegung auf einem Ikarus-Plättchen, zieht er zum Ende seines Zuges **1 Karte** zusätzlich vom Nachziehstapel nach.

Ikarus-Plättchen werden nach denselben Regeln von den Spielern aufgenommen wie andere Wegeplättchen. Zuvor aufgenommene Ikarus-Plättchen können zum Überqueren von Wasserplättchen genutzt werden. Gibt ein Spieler in seinem Zug ein Ikarus-Plättchen ab, kann er damit eine beliebig große Lücke von einem oder mehreren Wasserplättchen überqueren. Das Ikarus-Plättchen geht danach aus dem Spiel.

Ikarus-Plättchen haben keine Punktwerte. Damit können sie während des Spiels nicht genutzt werden, um Handkarten zu kaufen. Am Ende des Spiels sind sie in der Abrechnung **keine Punkte** wert.

ANPASSUNG DER GRUNDREGEL

„Das Festland“

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

Alle weiteren Regeln des Grundspiels bleiben unverändert.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne: www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de © AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach, MMXI

