

АТЛАНТИДА

„... Но в следващите времена настанали страшни земетръси и катаклизми. В един ден и една ужасна нощ всичкото ваше войнство било погълнато наведнъж от земята, също и остров Атлантида изчезнал, погълнат от морето...“

- из „Тимей“ на Платон

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ



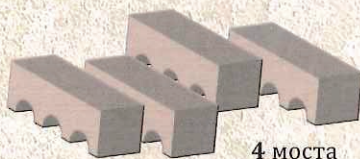
84 плочки с ценни предмети
със стойност от 1 до 7

42 с гръб А

42 с гръб В



24 морски плочки



4 моста



12 фигурки в 4 цвята,
по 3 от всеки цвят



105 Карти за движение в 7 цвята, по 15 от всеки цвят



1 стартово поле
„Атлантида“

1 финално поле
„Континент“



ИДЕЯ И ЦЕЛ НА ИГРАТА

Атлантида потъва! Жителите ѝ се опитват да избягат през провлака на континента, отнасяйки със себе си ценни предмети. С изиграването на карти за движение вие придвижвате вашата свита напред по пропадаща пътека от плочки. Съвпадението на карти и плочки с еднакви предмети ви помага да напреднете към континента, събирайки ценности и печелейки точки. Създавайте препятствия, за да забавите играчите след вас! В края на играта печели играчът с най-много точки.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Разделете плочките според буквата на гърба им в две групи. Размесете всяка група от плочки поотделно, като ги обърнете с лице надолу.

Поставете **полето „Атлантида“** в единия край на масата: това е полето, от което стартират всички фигурки в играта. Започвайки от „залива“ на Атлантида, наредете всички плочки в „редица“, с лицевата страна нагоре, като спазвате следната схема на подредба:



A

1. Първо наредете плочките с гръб **A**

- 10 купчинки от по две плочки
- 10 единични плочки
- 6 купчинки от по две плочки

2. След това поставете една **морска плочка**.

3. Накрая наредете плочките с гръб **B**

- 6 купчинки от по две плочки
- 10 единични плочки
- 10 купчинки от по две плочки

В края на пътеката от плочки поставете за завършек **полето „Континент“**.

При подреждане на пътеката плочките трябва да се теглят на случаен принцип и да се поставят така, че долната плочка (където има такава) да остане скрита **за всички играчи**.

Формата и завоите на пътеката може да бъдат **абсолютно произволни**. Трябва да се спазват:

- редът на плочките (първо „А“, после „В“)
- броят, размерът (единични или двойни) и последователността на купчинките.

Останалите морски плочки поставете встрани на масата.

Всеки играч избира цвят и поставя **трите фигурки** от своя цвят върху „Атлантида“. Освен това, всеки играч взима по **един мост** и го поставя на масата пред себе си.

Размесете **картите за движение** и ги поставете в средата на масата, така че да се образува **тесте за теглене**. Ако по време на играта тестето се изчерпа, размесете изиграните карти и от тях формирайте ново тесте за теглене.

Стартов играч е най-младият на масата. Той тегли **4 карти за движение**. Следващият играч по часовниковата стрелка тегли **5 карти за движение**, по-следващият - **6** карти и т.н.



B



ХОД НА ИГРАТА

Играта протича по часовниковата стрелка. В своя ход всеки от играчите извършва следните действия по ред:

1. Избор на фигурка

Изберете **една** от трите си фигурки, която да местите в този ход. Фигурки, намиращи се на финалното поле, не може да бъдат местени повече.



2. Изиграване на карта и местене на фигурка

Поставете на масата карта за движение от ръката си с лицето нагоре. След това преместете избраната фигурка напред по пътеката, в посока към Континента, върху **най-близката плочка**, изобразяваща **същия предмет (цвят)** като изиграната карта. Ако тази плочка е свободна, фигурката приключва движението си там. Ако обаче върху плочката се намира друга фигурка (ваша или чужда), **трябва** да изиграете нова карта и да преместите фигурката си напред, върху следващата плочка с предмет, съответстващ **на новата** изиграна карта. Това действие се повтаря, докато фигурката не застане на **свободна** плочка. В края на всеки ход, върху една плочка може да стои само по **една фигурка**. Върху Атлантида и Континента, може да има неограничен брой фигурки.



Забележка: Изиграването на няколко карти в един ход е възможно, само ако предходната изиграна карта отвежда фигурката ви върху заета плочка.

В редкия случай, когато не можете да преместите нито една от фигурките си върху свободна плочка, вие показвате картите си на останалите играчи и теглите две нови карти. С това ходът ви приключва.

Забележка: В случай че няма как да местите фигурка, може първо да закупите карти от тестето за теглене (виж страница 4), надявайки се да получите карта с нужния цвят. Ако и след това не можете да местите фигурка, теглите две нови карти, но с това ходът ви приключва.

3. Вземане на плочки и събиране на точки

Вземете **първата** (по посока на Атлантида), **свободна** плочка, намираща се **зад** плочката с току що преместената фигурка. Поставете плочката с точките, отворена на масата пред себе си. Ако зад фигурката има две плочки една върху друга, се взима **само горната** (виж примера на следващата страница).



Ако при вземането на плочка се образува празнина в пътеката - **разлом**, тя бива залята с вода и на това място, се поставя морска плочка. Всеки път щом се образува нов или се увеличи вече съществуващ разлом, мястото се запълва с морска плочка, но в случай че не достигат наличните плочки с вода, и една морска плочка може символично да предствалвява разлом с произволен размер.

4. Теглене на нова карта

Изчистете всички изиграни карти (изиграните карти на всички играчи се събират на една обща купчинка и образуват резервно тесте).

В края на хода си вземете **една карта** от тестето за теглене (независимо колко карти сте изиграли за местене на фигурката си).



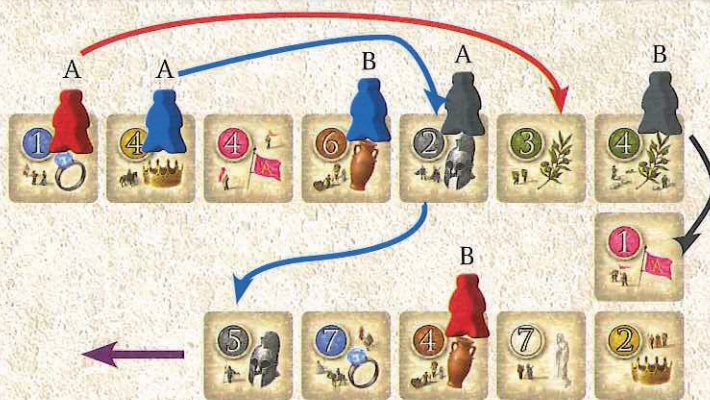
Забележка: Ще имате възможност да теглите по повече от една карта по-късно в играта, когато сте придвижили поне една своя фигурка до Континента (виж страница 5).

Пример 1:

Калина (черно) играе карта с ален флаг и мести фигурката си „В“ на следващата плочка с флаг ①. Тя взима зелената плочка с ④ точки зад фигурката и я поставя на масата пред себе си.

Стефан (червено) играе зелена карта с маслиново клонче и мести своята фигурка „А“ върху зелената плочка ③. Тъй като си-вата плочка ② и кафява плочка ⑥ зад него са заети от чужди фигурки, той взима плочката с флаг ④.

Филип (синьо) има само сиви карти с шлем. Той играе сива карта и премества фигурката си „А“ върху плочката, заета от черната фигурка „А“. След това той играе втора сива карта, премества фигурката си върху следващата плочка с шлем ⑤ и взима синята плочка с пръстен ⑦. Въпреки че е изиграл две карти в своя ход, Филип тегли само една нова карта от тестето.



Купуване на карти

В **началото** на своя ход имате право да купите карти от тестето за теглене, като заплатите с **една** от плочките си, взети в предишни ходове. **Броят на картите**, които получавате е равен на **половината от стойността** на плочката, с която плащате, закръглена надолу. Например, ако платите с плочка със стойност 5, вие теглите 2 карти. Плочката, с която плащате, се изважда от игра.

Морски разломи в провлака

В началото на играта пътеката от Атлантида до Континента е прекъсната само на едно място, а в течение на играта, в следствие на земетресението и други катаклизми, ще се появяват нови разломи (маркирани с морски плочки), ще увеличават размера си и евентуално ще се сливат. Тези морски бездни може да бъдат прекосени по два начина: по **мост** или със **сал**.

А) Прекосяване на морските разломи със сал

За да преминете през една или повече морски плочки, вие трябва да заплатите на салджията с някои от събраните ценни предмети (иначе казано **с точки**). Цената за превоза е равна на по-малката стойност от двете плочки, намиращи се в двата края на разлома. Може да заплатите директно както **с плочки**, събрани в предишни ходове, така и с някои от **картите** си на ръка, като всяка карта е със стойност 1 точка. Може да плащате комбинирано с карти и плочки, а при липса на точна плочка да надвишите нужната сума, но всички **надплатени точки се губят**. „Изхарчените“ плочки и карти се изваждат от игра. Ако нямате необходимия брой точки (или мост), за да придвижите дадена фигурка през морето, то нямате право да местите тази фигурка.

Може да прекосите няколко отделни разлома на пътеката и накрая да заплатите общата сума за преминаването по море наведнъж (като сума от отделните отсечки), но нямате право да плащате с плочки и карти получени в същия ход!

Цената за преминаването се определя **преди** да преместите фигурката и се заплаща **преди** да вземете плочка; съответно ако вземането на плочка променя цената на превоза за даден морски разлом, то тя се променя **след** като платите за преминаването.

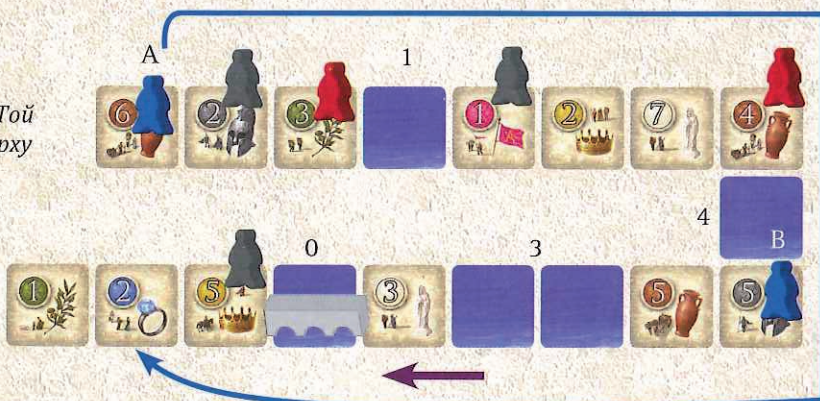
Б) Прекосяване на морските разломи по мост

Преминаването по мост е **безплатно**, но всеки играч притежава само **по един**... Можете да поставите своя мост на произволна морска плочка. Той остава там до края на играта и **всички играчи** преминават през него безплатно. Мостът продължава да осигурява безплатно преминаване през морската отсечка, дори и разломът да се разрасне или слее с друг разлом (без мост).

Пример 2:

Филип (синьо) играе синя карта с пръстен, за да се придвижи далече напред. Той премества фигурка „А“ върху плочката с пръстен 2, като за прекосяването на морски плочки трябва да заплати $1 + 4 + 3 = 8$ точки. Преминаването през моста е бесплатно. След като заплати, той взима плочката със статуюя 3, тъй като плочката

с златната корона 5 е заета от черна фигурка. По този начин разломът с моста се слива със съседния. Цената за прекосяване на новата морска отсечка е 0, а ако нямаше мост би била 5.



Морски плочки **не се поставят** непосредствено до Атлантида или Континента. Ако се получи празнина в началото или в края на пътеката, приблизете полетата на Атлантида или Континента до новите крайни плочки от пътеката.



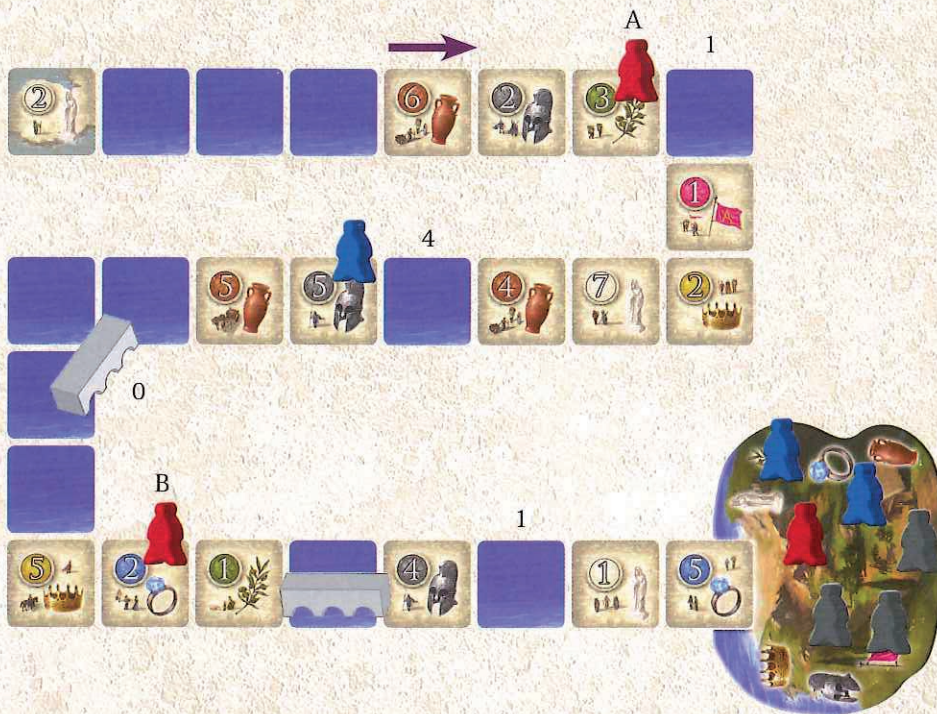
Континентът

Ако изиграете карта с предмет, който **не се намира** на пътеката между дадена фигурка и Континента, то може да преместите тази фигурка директно върху финалното поле (то изобразява всички 7 символа). Както обикновено, получавате последната свободна плочка зад фигурката.

Важно: След като сте спасили една или повече фигурки върху Континента, в края на всеки ваш ход, вие вече теглите като награда **по една допълнителна карта** за всяка фигурка, поставена на финалното поле: ако имате 1 фигурка върху Континента, теглите 2 карти, ако имате 2 фигурки, теглите 3 карти. Когато играч постави **третата** си фигурка върху финалното поле, той еднократно тегли **4 карти**, взима плочка и обявява края на играта.

КРАЙ НА ИГРАТА

Когато играч премести последната си фигурка върху финалното поле, изтегли 4 карти и вземе плочка, играта приключва. В този момент останалите играчи **трябва** да придвижат всичките си фигурки от пътеката върху Континента. При това финално действие **не се играят никакви карти за движение, не се взимат плочки и не може да се поставят мостове**. Играчите обаче **трябва да заплатят с плочки или карти** нормалната цена за прекосяване на **всички оставащи** разломи по пътя им. Ако не могат да заплатят докрай преминаването, остатъкът от цената се пресмята в отрицателни точки. Няма никаква полза от непостроени мостове в края на играта!



Пример 3:

Калина (черно) премества третата си фигурка върху финалното поле. Тя взима плочката с пръстена 5, тегли 4 карти и обявява края на играта. Континентът се избутва до плочката със статуя 1.

Стефан (червено) трябва да премести двете си фигурки върху Континента. За движението не се играят карти. За прекосяването на морски плочки той трябва да плати:

за фигурка „А“: $1 + 4 + 1 = 6$ точки,

за фигурка „В“: 1 точка.

Стефан може да плати с една плочка със стойност „7“ за двете фигурки. Той не взима плочки от пътеката и не тегли нови карти от тестето.

Филип (синьо) има да придвижи една фигурка върху Континента. Отново не се играят карти за движение. Филип заплаща за прекосените морски плочки с една карта от ръката си - 1 точка и също не взима плочки от пътеката и не тегли карти от тестето.

Крайният резултат за всеки играч се получава от **сбора на стойностите** на неговите плочки. Към него се прибавя **по 1 точка** за всяка **останала карта** в ръката му. Играчът с най-много точки печели играта. В случай на равенство има повече от един победител.

Фантазмагория ООД

Превод и оформление: Леда Герова
Редакция и оформление: Александър Геров

www.fantasmagoria.bg

kingdom@fantasmagoria.bg

тел: +359 895 61 88 10

моб: +359 2 416 46 90

Интернет магазин: www.BigBag.bg

Автор: Лео Коловини

Илюстратор: Михаел Менцел



Първо българско лицензирано издание 2012

Copyright © 2009 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH.

Всички права запазени. Никаква част от тази игра не може да бъде възпроизвеждана без писмено съгласие от издателството и автора.



ФАНТАСМАГОРИЯ

www.amigo-spiele.de

Developed by [studiogiochi](http://studiogiochi.com)