

Inhalt

30 Wegeplättchen (15 x Rückseite „A“, 15 x Rückseite „B“), 13 Wasserplättchen, 33 Bewegungskarten, 1 Startfeld, 1 Zielfeld, 6 Spielfiguren, 2 Brücken

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. Wegeplättchen und Bewegungskarten 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 Wegeplättchen wegzuschnappen und die eigenen Figuren mit den meisten Punkten zum Festland zu bringen.

Spielvorbereitung

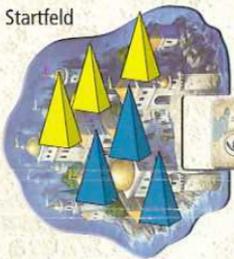
Das **Startfeld „Atlantis“** wird an ein Ende des Spieltisches gelegt.

Die **Wegeplättchen** werden nach ihren Rückseiten getrennt und jeweils verdeckt gemischt.

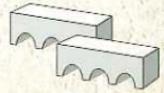
Von der Bucht von Atlantis aus werden sie mit der Rückseite „A“ wie folgt als Wegstrecke zufällig offen auf den Tisch gelegt:

- 5 Stapel mit jeweils 2 **übereinanderliegenden** Wegeplättchen
- 5 **einzelne** Wegeplättchen

Startfeld



Wegeplättchen



Bewegungskarten



Wasserplättchen



Zielfeld

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

- 5 **einzelne** Wegeplättchen
- 5 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.

Die **6 Spielfiguren** werden zusammengesteckt. Beide Spieler wählen eine Farbe und stellen ihre Spielfiguren auf Atlantis.

Außerdem nehmen sich beide Spieler je eine Brücke.

Alle **Bewegungskarten** werden gründlich gemischt.

Der jüngere Spieler ist Startspieler. Er erhält 4 Bewegungskarten auf die Hand, der andere Spieler 5. Die übrigen Wasserplättchen und Bewegungskarten werden jeweils als Nachziehstapel in der Mitte des Tisches bereitgelegt.

Der Spieler kann mit eigenen, bereits eingesammelten Wegeplättchen bezahlen (z. B. ein Wegeplättchen „5“ ist dabei 5 Punkte wert) und mit seinen Handkarten (jede Karte ist 1 Punkt wert). Hat der Spieler nicht die exakte Summe, muss er mehr bezahlen, erhält jedoch keine Wegeplättchen oder Handkarten zurück.

Hat der Spieler nicht genügend Punkte, kann er den gewünschten Zug 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 Handkarten und Wegeplättchen verwenden, die er schon zu Beginn des Zuges hatte!** Zum Bezahlen verwendete Wegeplättchen gehen aus dem Spiel, Handkarten auf den Ablagestapel.

B) Überquerung von Wasserplättchen mit Brücke

Jeder Spieler kann seine Brücke während seines Zuges in eine beliebige Lücke des Weges legen. Von diesem Zeitpunkt an dürfen beide 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

Henry (Blau) spielt eine Kronenkarte, um möglichst weit nach vorne zu kommen. Er bewegt seine Figur auf das 5er-Kronenplättchen. Für die Überquerung der Lücken muss er bezahlen: $5 + 2 = 7$ Punkte. Die Brücke darf er kostenlos überqueren.

Jetzt nimmt er sich – da das 3er-Statuenplättchen besetzt ist – das 2er-Fahnenplättchen und ersetzt es durch ein Wasserplättchen. 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 von seiner gewählten Figur bis zum Festland auf keinem Wegeplättchen 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 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**.

Spielende

Sobald ein Spieler das Spiel beendet hat, muss der andere Spieler noch seine 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 bezahlt der Spieler aus seinem Wegeplättchenvorrat oder mit seinen Handkarten. Er erhält weder Wegeplättchen noch Handkarten 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.

Beispiel 3



Henry (Blau) hat als Erster seine 3 Figuren auf dem Festland. Er nimmt sich das 3er-Statuenplättchen sowie 3 Karten vom Nachziehstapel und beendet damit das Spiel. Das Festland wird an das 3er-Fahnenplättchen herangeschoben.

Conny (Gelb) muss noch 2 Figuren zum Festland ziehen. Dabei bezahlt sie für die Überquerungen der Wasserplättchen für Figur A 5 Punkte ($3+2$) und für Figur B 2 Punkte. Sie darf für beide Figuren zusammen

mit einem Plättchen „7“ bezahlen und erhält weder Wegeplättchen noch Bewegungskarten für diesen Zug.



Danach zählen beide ihre Punkte zusammen, wobei Bewegungskarten jeweils 1 Punkt zählen und Wegeplättchen ihren aufgedruckten Wert. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gibt es zwei Sieger.