

Leo Colovini

ATLANTIS

Spelers: 2 – 4


Leeftijd: 10+


Spelduur: +/- 30 minuten

INHOUD



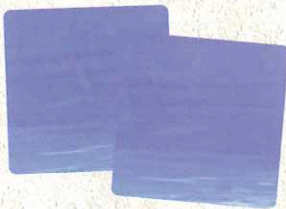
84 padtegels met waarde 1 – 7

42x met rugzijde "A" 

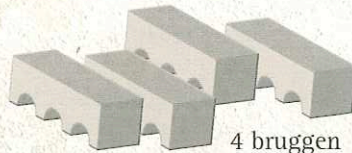
42x met rugzijde "B" 



1 atlantistegel



24 watertegels



4 bruggen



12 figuren:

3 in elk van de 4 kleuren

1 vastelandtegel



105 verplaatsingskaarten, 15 van elk van de 7 soorten



SPELIDEE EN DOEL

"Later waren er ongekende aardbevingen en overstromingen en toen kwam het afgrijselijke etmaal ... ook het eiland Atlantis is door de zee opgeslokt en verdwenen."

– Plato, Timaios (Platoon Verzameld Werk deel 4)

Atlantis zinkt! Door kaarten uit te spelen verplaats je jouw mensen langzaam maar zeker langs het afbrokkelende pad dat Atlantis met het vasteland verbindt. Op de tegels en kaarten staan verschillende voorwerpen afgebeeld. Overeenkomstige voorwerpen stellen je in staat om je verder in veiligheid te brengen. Door de kaarten verstandig uit te spelen kan je jouw mensen redden en tijdens je vlucht waardevolle voorwerpen meenemen. Je kunt zelfs hindernissen achter je leggen om de andere spelers op te houden! Heb je op het einde de meeste punten aan tegels en kaarten, win je het spel!

VOORBEREIDING

Sorteer de **padtegels** volgens de letter op de rugzijde. Schud de twee stapels verdeckte tegels afzonderlijk.

Plaats de grote **Atlantis-tegel** aan één kant van het speeloppervlak. Dit is de eerste 'stapel' en de startlocatie voor de spelfiguren.



Leg de andere padtegels in een reeks open stapels zodat elke stapel slechts aan twee andere stapels grenst. Op die manier wordt een pad van Atlantis naar het vasteland gevormd. De stapels zijn de velden waarlangs je figuren zich in veiligheid brengen. Elke stapel bestaat uit 2 padtegels, 1 padtegel of 1 watertegel.



Begin bij de baai op de atlantistegel en leg vanaf hier de stapels tegels met rugzijde 'A' (alle tegels open):

- 10 stapels van 2 padtegels
- 10 stapels van 1 padtegel
- 6 stapels van 2 padtegels

Leg nu een stapel van één enkele watertegel. Dit is een 'gat' van één tegel (zie illustratie). Bouw dan het pad verder met de tegels met rugzijde 'B' (alle tegels open):

- 6 stapels van 2 padtegels
- 10 stapels van 1 padtegel
- 10 stapels van 2 padtegels

Plaats op het einde van het pad de grote vastelandtegel als laatste 'stapel'.



Je moet niet exact de vorm en richting van het pad volgen zoals aangegeven in de illustratie. De enige vaste parameters zijn: de tegelvolgorde (eerst 'A', dan 'B'), de grootte van de stapels en de volgorde van de stapels.

Leg de resterende watertegels in het midden van de tafel.

Kies een kleur en zet je 3 figuren op Atlantis. Neem ook één brug en plaats die voor je.

Schud de verplaatsingskaarten en vorm er een gedekte trekstapel mee. Indien de trekstapel tijdens het spel uitgeput raakt, schud dan de afgelegde kaarten en vorm een nieuwe trekstapel.

De jongste speler is de startspeler en trekt 4 kaarten. De tweede speler (met de klok mee) trekt 5 kaarten, de derde speler 6 enz.

SPELVERLOOP

Het spel wordt met de klok mee rond de tafel gespeeld. In jouw beurt voer je de volgende acties uit:

1. Kies een figuur

Bepaal welke figuur je wilt verplaatsen. Je kan geen figuur kiezen die het vasteland al bereikt heeft.

2. Speel een kaart en verplaats je figuur

Speel een kaart uit je hand open op de tafel.

Verplaats je gekozen figuur langs het pad (d.i. in de richting van het vasteland) naar de volgende padtegel met hetzelfde voorwerp als op de kaart. Is die tegel vrij, dan zet je daar je figuur. Staat er daar al een andere figuur (van jezelf of van een andere speler), dan **moet** je nog een kaart spelen. Verplaats je figuur langs het pad naar de volgende tegel met hetzelfde voorwerp als op je nieuwe kaart. Doe dit totdat je figuur op een vrije tegel terecht komt. Op het einde van een beurt moet elke figuur zich in Atlantis, alleen op een tegel of op het vasteland bevinden.



Opmerking: Meerdere kaarten spelen is enkel mogelijk indien je kaarten speelt waarmee je op bezette tegels terecht komt!

In het zeldzame geval dat je geen enkele figuur kan verplaatsen naar een vrij veld toon je jouw kaarten aan je medespelers en mag je 2 kaarten van de trekstapel trekken. Hiermee zit je beurt erop.



Opmerking: Wanneer je een figuur niet kan verplaatsen, mag je eerst kaarten kopen (zie p.4) in de hoop dat je een kaart trekt waarmee je een figuur kan verplaatsen. Indien je dan nog steeds geen figuur kan verplaatsen, mag je 2 nieuwe kaarten trekken, maar je beurt zit erop.

3. Padtegels verzamelen

Neem de eerste vrije padtegel onmiddellijk achter de figuur die je verplaatst hebt (in de richting van Atlantis). Neem die tegel en leg hem open voor je. Zijn er twee tegels, neem je enkel de bovenste (zie voorbeeld 1 op pagina 4).

Indien er daardoor een gat ontstaat, leg je een watertegel op de vrijgekomen plaats. De watertegel herinnert je er visueel aan dat er een gat in het pad is. Je mag een watertegel plaatsen telkens wanneer iemand een tegel wegneemt en daardoor een gat creëert of vergroot, maar één enkele tegel volstaat om een gat van eender welke grootte voor te stellen.

4. Een nieuwe kaart trekken

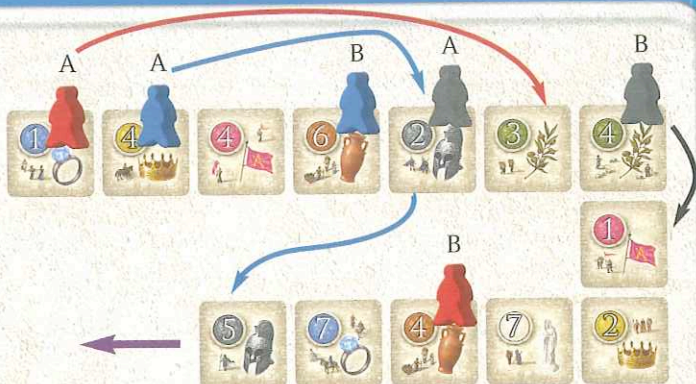
Leg de in deze beurt gespeelde kaarten af.

Trek één kaart van de trekstapel (ongeacht hoeveel kaarten je tijdens deze beurt gespeeld hebt).

Opmerking: Je krijgt later in het spel meer kaarten wanneer figuren het vasteland bereikt hebben (zie pagina 5).

Voorbeeld 1:

Pieter (zwart) speelt een kaart met een rode vlag en verplaatst zijn figuur B naar de volgende tegel met een vlag 1. Hij neemt de tegel met de groene olijven 4 achter de figuur en legt die open voor hem.



Robert (rood) speelt een kaart met olijven en verplaatst zijn figuur A naar de volgende tegel met olijven 3. Aangezien de tegel met een grijze helm 2 en de tegel met de bruine amfora 6 bezet zijn, neemt Robert de tegel met de rode vlag 4.

Luc (blauw) heeft enkel kaarten met een grijze helm. Hij speelt een kaart met een helm en verplaatst zijn figuur A naar de tegel waar figuur A van Pieter op staat. Luc speelt dan nog een kaart met een helm en verplaatst zijn figuur A naar de volgende tegel met een helm 5 en neemt de tegel met de blauwe ring 7. Hoewel Luc twee kaarten gespeeld heeft, mag hij op het einde van zijn beurt slechts één kaart trekken.

Kaarten kopen

Aan het begin van elke ronde kan je nieuwe kaarten kopen door een voorheen verzamelde tegel in te leveren. Verwijder de tegel uit het spel (leg hem in de doos). Je krijgt de helft van de waarde van de afgelegde tegel in kaarten (naar beneden afgerond). Leg je bijvoorbeeld een tegel die 5 punten waard is af, mag je 2 kaarten trekken.

Gaten in het pad

Aan het begin van het spel is er al een gat in het pad van Atlantis naar het vasteland, en tijdens het spel zullen steeds meer gaten verschijnen (aangegeven door watertegels). Er blijven gaten verschijnen en ze worden steeds groter en vloeien soms in elkaar over. Spelers kunnen op twee verschillende manieren deze gaten passeren: zonder of met een brug.

A) Watertegels passeren zonder een brug

Om een gat te passeren dat uit één of meerdere watertegels bestaat, moet je punten betalen. Het vereiste aantal punten is de laagste waarde van de twee tegels aan beide zijden van het gat. Je mag reeds verzamelde tegels volledig inzetten (een tegel met '5' is bijvoorbeeld 5 punten waard). Daarnaast kan je kaarten uit je hand afleggen voor 1 punt per kaart. Je mag meer betalen dan het vereiste aantal om te passeren, maar je verliest eventuele overtollige punten. Ingezette tegels verdwijnen uit het spel. De twee tegels aan beide kanten van het gat bepalen altijd de prijs ongeacht de grootte van het gat. Indien je onvoldoende punten hebt om met een van je figuren een gat te passeren, mag je die figuur niet verplaatsen.

Je mag tijdens je beurt meerdere gaten passeren en de som van de waarden van alle gaten samen op het einde van je beurt betalen als één transactie. Tegels die je in deze ronde verzameld hebt, mag je echter niet gebruiken!

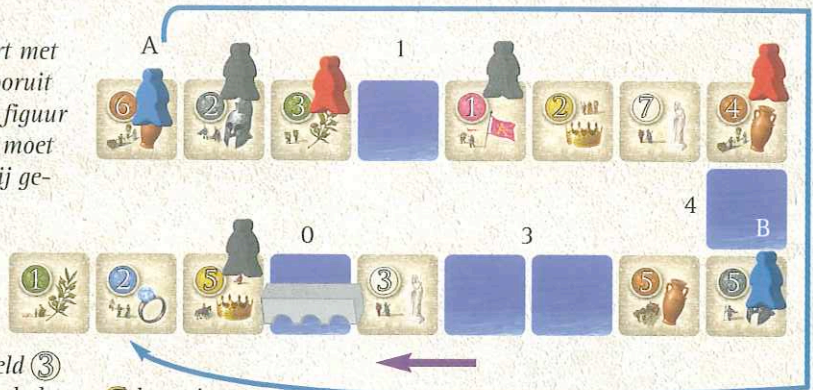
De prijs van een tegel wordt altijd bepaald voordat een tegel weggenomen wordt. Indien een tegel weggenomen wordt en de prijs daardoor verandert, wijzigt de prijs pas nadat je betaald hebt om dat gat te passeren (zie voorbeeld 2 op pagina 5).

B) Watertegels passeren met een brug

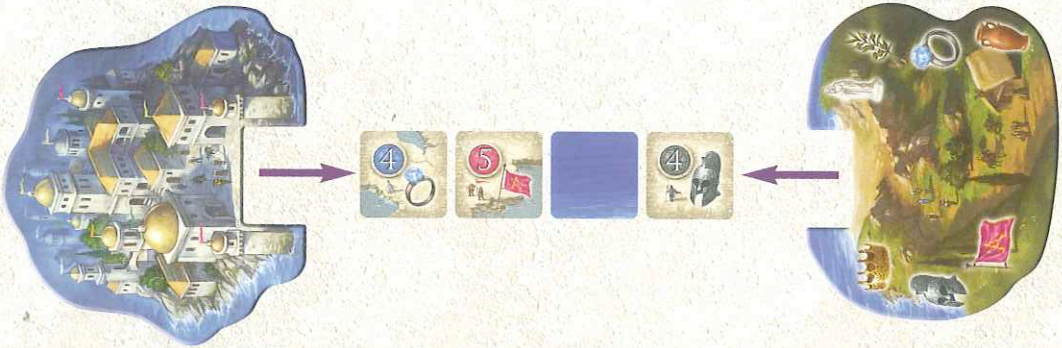
Met een brug kan je gratis een gat passeren. Je mag de brug plaatsen bij het gat van jouw keuze. Voor de rest van het spel blijft de brug staan en kunnen alle spelers dit gat gratis passeren. Zelfs indien een gat groter wordt of een gat zonder brug overvloedt in een gat met brug, blijft de brug staan en kunnen alle spelers gratis naar de overkant.

Voorbeeld 2:

Luc (blauw) speelt een kaart met een blauwe ring om snel vooruit te gaan. Hij verplaatst zijn figuur A naar de ringtegel (2). Hij moet betalen voor de gaten die hij gepasseerd heeft: $1 + 4 + 3 = 8$ punten. Hij passeert het gat met de brug zonder te betalen. Nadat hij betaald heeft, neemt hij de tegel met het witte standbeeld (3) aangezien de tegel met de gele kroon (5) bezet is.



Hierdoor vloeien het gat met brug en het aangrenzende gat in elkaar over. De kostprijs om het volledige gat te passeren is nu 0 omdat er een brug staat; anders zou de kostprijs 5 punten zijn.



Indien er een gat verschijnt aan het begin of einde van het pad, verplaats dan de Atlantistegel of de vastelandtegel zodat dit gat verdwijnt.

Het vasteland

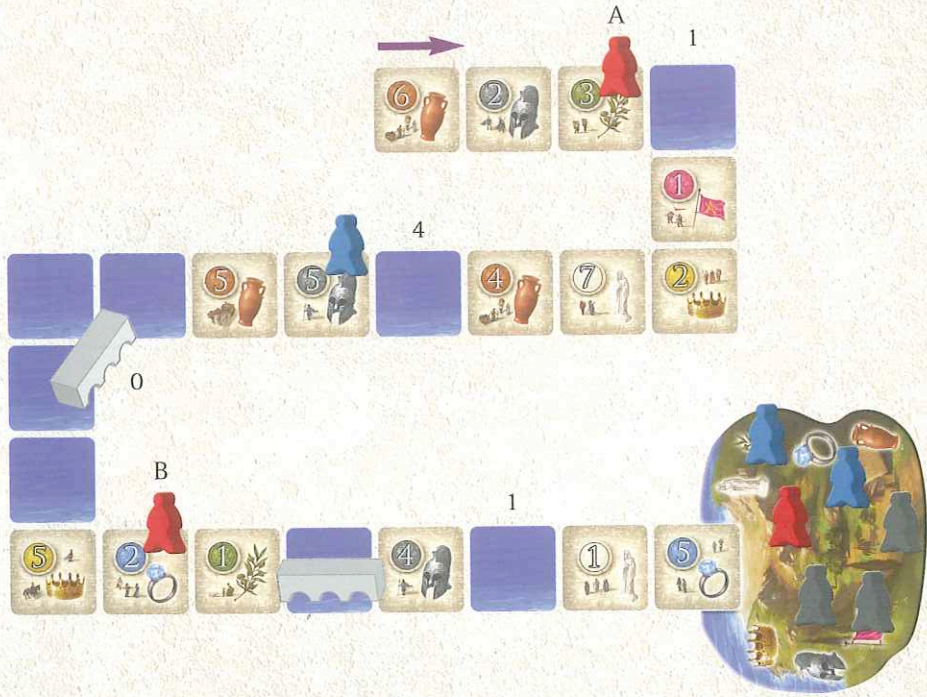
Indien je een kaart speelt met een voorwerp dat zich niet bevindt tussen de spelfiguur en het vasteland, verplaats je jouw figuur naar de vastelandtegel. Je krijgt nog steeds een tegel (de laatste vrije padtegel voor het vasteland).

Belangrijk: Zodra je één of meerdere figuren op het vasteland geplaatst hebt, mag je op het einde van elke beurt kaarten trekken voor elke figuur die je op het vasteland staan hebt. Trek twee kaarten indien je 1 figuur op het vasteland staan hebt; trek 3 kaarten indien je 2 figuren op het vasteland staan hebt. Als je jouw derde spelfiguur op het vasteland zet, neem je 4 kaarten en eindigt het spel onmiddellijk.

LAATSTE VERPLAATSING EN EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler zijn derde spelfiguur op het vasteland heeft gezet, een tegel heeft genomen en 4 kaarten getrokken heeft, eindigt het spel onmiddellijk.

De andere spelers moeten al hun spelfiguren die zich nog op het pad bevinden naar het vasteland verplaatsen. In deze fase van het spel leg je geen kaarten af om je te verplaatsen, krijg je geen tegels en mag je geen brug bouwen om je te verplaatsen. Je moet wel nog de normale prijs betalen om gaten te passeren. Je kunt betalen met tegels uit je voorraad en kaarten uit je hand. Indien je de prijs niet kan betalen, hou dan je negatieve puntensaldo bij. Een ongebouwde brug levert op het einde van het spel geen extra punten op.



Voorbeeld 3:

Pieter (zwart) heeft zijn derde figuur naar het vasteland verplaatst. Hij neemt de ringtegel 5, trekt 4 kaarten en kondigt het einde van het spel aan. De vastelandtegel wordt aan de standbeeldtegel gelegd 1.

Robert (rood) moet nog twee van zijn figuren naar het vasteland verplaatsen. Er worden geen kaarten afgelegd om deze figuren te verplaatsen. Om de gaten te passeren betaalt hij voor figuur A: $1 + 4 + 1 = 6$ punten, en voor figuur B: 1 punt. (Robert kan een enkele tegel van 7 punten inleveren voor beide figuren). Robert mag voor deze verplaatsing geen tegels verzamelen of kaarten trekken.

Luc (blauw) moet nog maar één figuur naar het vasteland verplaatsen. Er worden opnieuw geen kaarten afgelegd voor deze verplaatsing. Luc geeft een kaart uit zijn hand om één punt te betalen om gaten te passeren, en krijgt evenmin tegels of kaarten.

Jouw score is de som van de waarde die op elke tegel gedrukt staat en één punt per kaart die je nog in de hand hebt. Heb je de meeste punten, ben jij gewonnen! Bij gelijkstand delen de spelers met de meeste punten de overwinning.



Design: Leo Colovini
 Graphics: Michael Menzel
 Ontwikkeld door Studio Giochi
 Vertaling: Bart Hillewaert

Developed by **studiogiochi**

U hebt een spel van de hoogste kwaliteit gekocht. Indien er niettemin onderdelen ontbreken, kan u ons contacteren voor reserveonderdelen op info_be@asmodee.com.
 Copyright AMIGO Spiel&Freizeit. Gepubliceerd onder licentie van AMIGO Spiel&Freizeit GmbH (www.amigo-spiele.de)
 Alle rechten voorbehouden. Version 1.0