

Leo Colovini

# ATLANTIS

Počet hráčů: 2 - 4


Věk: od 10 let


Hrací doba: cca 30 minut

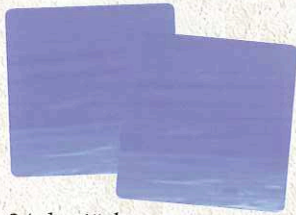
## OBSAH



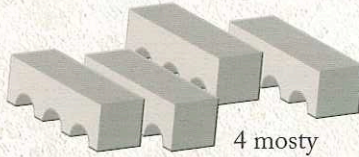
84 destiček, znázorňujících cestu, s hodnotami 1 - 7

42 x zadní strana 

42 x zadní strana 



24 destiček  
znázorňujících vodou



4 mosty



12 hracích figurek ve 4 barvách  
(3 figurky od každé barvy)



1 počáteční pole „Atlantida“



105 karet znázorňujících 7 předmětů,  
vždy 15 karet od každého předmětu

1 cílové pole „pevnina“




## MYŠLENKA & CÍL HRY

Podle řeckého filozofa Platóna existovala před více než 11.000 lety legendární ostrovní říše nazývaná Atlantida. Podle legendy se ostrov náhle potopil a jeho obyvatelé si při ničivé katastrofě stihli odnést jen pár cenností. Cestu z Atlantidy na pevninu tvoří destičky, na kterých se hráči pohybují svými figurkami podle odehraných karet. Na destičkách a kartách jsou zobrazeny různé předměty, které si hráč při cestě na pevninu bere s sebou. Cílem hry je zvolit správnou taktiku, co nejlépe využít svých karet, nasbírat hodnotné předměty, na pevninu dorazit s co nejvíce body a tím porazit protihráče dřív, než se Atlantida potopí.


## PŘÍPRAVA HRY


Počáteční pole „Atlantida“ se položí na jeden konec stolu.

Destičky s cestami se rozdělí podle zadních stran na A a B. Každou hromádku pak zamícháme.

Ze zátoky u Atlantidy povedou nejprve destičky se zadní stranou , které se položí obrázkem nahoru dle následujícího klíče:

- 10 x cesta - dají se vždy 2 destičky na sebe
- 10 x cesta - samostatně 1 destička
- 6 x cesta - dají se vždy 2 destičky na sebe

Po destičkách s cestami  se vynechá jedno políčko, kam se vloží jedna destička s vodou.

Dále se rozloží destičky s cestami :

- 6 x cesta - dají se vždy 2 destičky na sebe
- 10 x cesta - samostatně 1 destička
- 10 x cesta - dají se vždy 2 destičky na sebe

Na konec cesty se položí „pevnina“.

Na rozložení kartiček nezáleží. Kudy cesta povede, přizpůsobíme velikosti stolu, u kterého hrajeme, vždy ale musí být zřetelný směr postupu.

Každý hráč si vezme 3 figurky ve zvolené barvě a položí je na Atlantidu. Kromě toho si každý vezme jeden most a položí jej před sebe.

Všechny karty se důkladně promíchají. Začíná nejmladší hráč, který dostane do ruky 4 karty, druhý hráč dostane 5 karet, třetí hráč dostane 6 karet atd. Zbývající karty a destičky s vodou se dají na hromádku do prostřed stolu.



## PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček.

Kdo je na řadě, provádí následující úkony:

### 1. Vybrat vlastní figurku

Hráč si vždy na začátku svého tahu libovolně vybere jednu ze svých 3 figurek, kterou bude chtít posunout po herním poli. Figurku, která již došla na pevninu, si vybrat nemůže.

### 2. Vyložit kartu a posunout figurku vpřed

Hráč vyloží z ruky na stůl jednu ze svých karet tak, aby na ni ostatní viděli. Na tuto kartu se v průběhu hry odkládají všechny vyložené karty. Pokud dojdou karty uprostřed stolu, zamíchá se nově vytvořená společná hromádka z vyložených karet a znovu se použije.

Hráč posune svou figurku na nejbližší destičku s cestou, která má stejný obrázek jako je na vyložené kartě. Je-li tato destička prázdná, nechá zde svou figurku. Je-li pole obsazeno, **musí** se hráč posunout tím, že vyloží novou kartu s dalším předmětem. Pokud i zde stojí něčí figurka, vyloží další kartu atd. Na konci tahu nesmí na jedné destičce s cestou stát víc než jedna figurka.



**Upozornění:** Tento opakovaný tah je možný jen tehdy, když při vyložení karty je následující destička s cestou již **obsazena**.

Nemůže-li se hráč **výjimečně** posunout, ukáže jako důkaz své karty protihráčům a vezme si **dvě** nové karty z hromádky na stole. Tím je jeho tah u konce. Jako alternativu, si může karty koupit (viz Nákup karet na straně 4).

### 3. Odebírání destiček s cestami

Hráč na konci tahu vždy získává nejbližší neobsazenou destičku s cestou, která je za jeho zády. Pokud na sobě leží dvě destičky, hráč si bere tu horní (viz Příklad 1 na straně 4). Pokud si hráč stoupne na úplně první destičku, která vede z Atlantidy, nebere si žádnou destičku s cestou.

Vzniklé-li z důvodu odebírání destiček s cestami volné místo, cesta je nyní zatopena. Hráč vezme z prostředku stolu destičku, pomocí které toto místo zaplní.

### 4. Nová karta z hromádky

Nezávisle na počtu odehraných karet si hráč doplní své karty o **jednu** kartu z hromádky.

### Příklad 1:

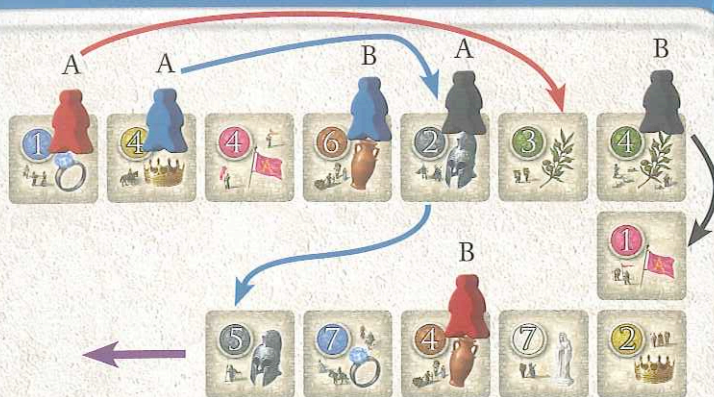
Pavel (černý) vyloží kartu s růžovým praporkem a posune tak svou figurku B na nejbližší destičku s růžovým praporkem 1. Přitom si vezme zelenou destičku s olivovníkem 4.

Štěpánka (červená) vyloží kartu s olivovníkem a posune svou figurku A na nejbližší destičku s olivovníkem 3.

Protože jsou obsazeny destičky se šedivou přílbou 2 a hnědou amforou 6, vezme si destičku s růžovým praporkem 4.

Ivana (modrá) má v ruce pouze karty s

přílbami. Vyloží jednu kartu a posune svou figurku A na destičku, kde má Pavel figurku A. Pak odebraje další kartu s přílbou a posune se na volnou destičku s přílbou 5 a vezme si destičku s modrým prstenem 7. Ačkoli vyložila dvě karty, a tím přešla 2 pozice, vezme si jen jednu destičku.



## Nákup karet

Na začátku svého tahu si může hráč „koupit“ nové karty. Zaplatí nasbíranými destičkami, přičemž cena za jednu kartu jsou 2 body. Jakou má destička hodnotu, udává vytištěné číslo v kroužku. Např.: 2 karty si hráč koupí za 4 body na destičce. V případě lichého čísla na destičce se zaokrouhlí počet prodaných karet dolů, tedy za 7bodovou destičku hráč dostane 3 karty.

## Prázdná místa v cestě

V průběhu hry hráči sbírají destičky znázorňující cestu a tím vzniká stále více volných ploch, které zaplňuje voda. Vodu lze překonat dvěma způsoby: s mostem a nebo bez mostu.

### A) Překročení vody bez použití mostu

Pokud chce hráč překročit destičku s vodou, aniž by použil most, musí zaplatit body. Počet bodů se určí podle dvou destiček, které jsou před a za vodní plochou - počítáme tu nižší hodnotu. Hráč může zaplatit **buď** svými, již nasbíranými destičkami **a nebo** kartami, které drží v ruce. U destičky se řídíme číslem a jestliže chce hráč platit kartami, pak 1 karta = 1 bod. Pokud hráč nemá přesný počet karet nebo destiček, zaplatí víc, ale rozdíl nedostane zpět. Druhou možností je, že překročí více vodních ploch, aby netratil na nevracení rozdílů. **K zaplacení se smí použít jen karty a destičky, které měl hráč již na začátku tohoto tahu!** Odevzdané karty a destičky jdou ze hry.

Nehraje roli, jestli je mezera složena z jedné nebo více destiček s vodou. Počet bodů vždy určují destičky s cestou, které ohraničují tuto mezeru (viz Příklad 2 na straně 5).

### B) Překročení vody s použitím mostu

Překročení destičky s vodou s použitím mostu je bez poplatku. Hráč může svůj most použít kdykoliv během svého tahu na kteroukoli mezeru. Od tohoto okamžiku smejí všichni hráči použít most bezplatně. Most zůstává na svém místě až do konce hry. Pokud se mezera zvětší a přibudou další destičky s vodou, je použití mostu i nadále bezplatné.

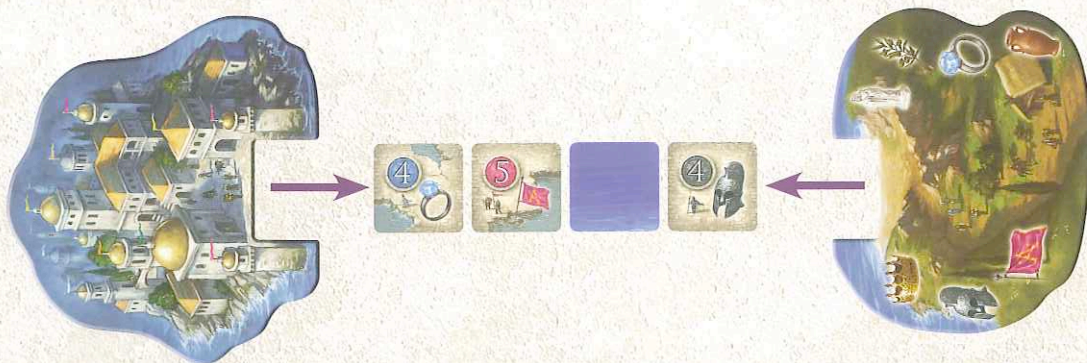
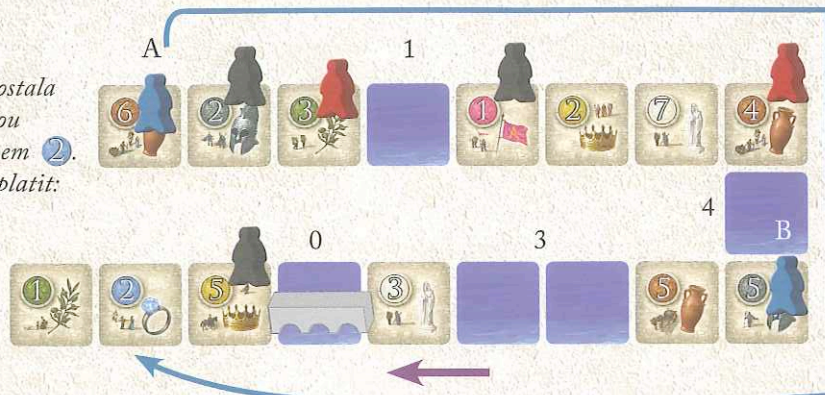
### Příklad 2:

Ivana (modrá) vyloží kartu s modrým prstenem, aby se dostala co možná nejdále. Posune svou figurku A na destičku s prstenem 2.

Pro překonání vody musí zaplatit:  $1 + 4 + 3 = 8$  bodů.

Nyní si vezme destičku s bílou sochou 3 (protože žlutá koruna 5 je obsazena). S tímto tahem se zvětší mezera (protože pod destičkou s bílou sochou již

neleží žádná karta) a tak bude nyní překročení pro všechny zdarma (leží zde již jeden most).



Vznikne-li na začátku nebo na konci cesty mezera, přisune se Atlantida nebo pevnina k poslední destičce tak, aby společně navazovaly.

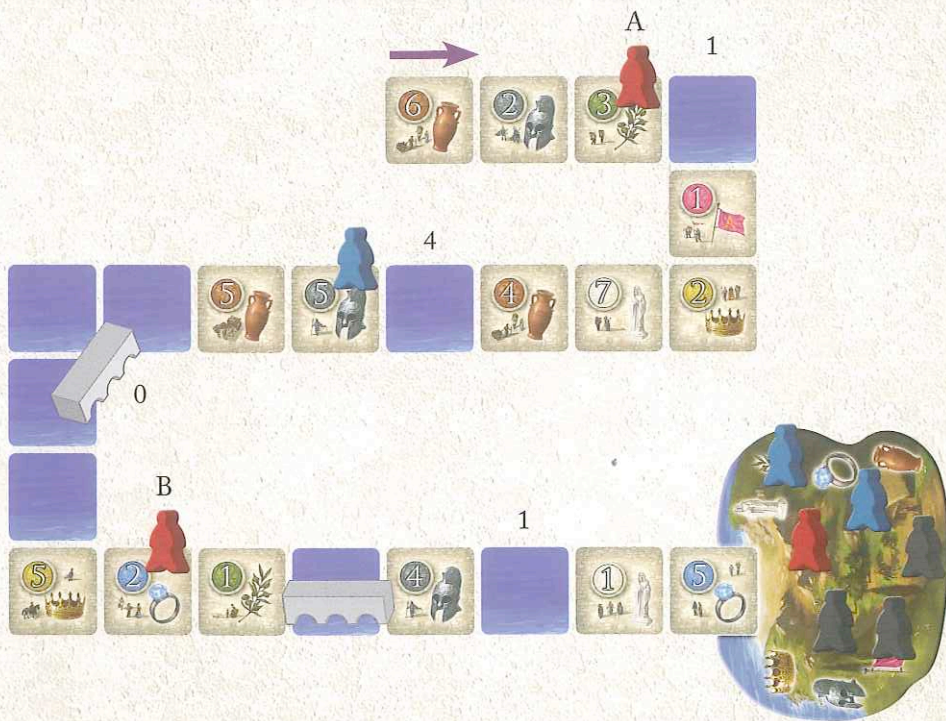
### Pevnina

Vyloží-li hráč kartu, jejíž obrázek se již nenachází na cestě na pevninu, posune svou figurku do cíle. Každá figurka, která dorazí na pevninu, si za odměnu vezme poslední 3 volné destičky s cestou.

Upozornění: Od tahu, kdy se hráč dostal na pevninu, smí si na konci svého tahu **vždy vzít 2 karty** (namísto jedné). Dosáhne-li hráč pevniny se svou druhou figurkou, smí si brát na konci **každého** tahu **3 karty**. Hráč, který umístí jako první všechny své figurky do cíle, vezme si **4 karty** a hra je u konce.

## KONEC HRY

Jakmile hráč ukončil hru, musí se i ti ostatní dostat na pevninu. K tomuto účelu nemusí již vykládat karty z ruky, musí pouze překonat vodní plochy. Platby za překročení vody platí hráči ze svých karet v ruce nebo ze zásob destiček, které stihli nasbírat. Za tah nedostanou ani destičky ani karty. Pokud nemůže hráč zaplatit náklady za překročení destiček s vodou, dostává minusové body. Mosty se dál nestaví a hráč nedostane žádné body, pokud svůj most nevyužil.



### Príklad 3:

Pavel (černý) dostal nejrychleji své tři figurky na pevninu. Vezme si destičku prstenu ⑤ a také 4 karty z hromádky uprostřed stolu a tím ukončí hru. Pevnina se přisune k destičce se sochou ①.

Štěpánka (červená) musí posunout na pevninu ještě dvě figurky. Již nevykládá žádné karty z ruky, pouze zaplatí za překročení vodních ploch.

Za figurku A:  $1 + 4 + 1 = 6$  bodů

a figurku B: 1 bod.

Zaplatí za své figurky a nedostane za svůj tab ani destičky s pevninou ani karty.

Ivana (modrá) má na pevnině dvě figurky a zbývá jí poslední. Nevykládá karty, zaplatí za překročení vodních ploch (1 bod) a nebere si za svůj tah ani destičky ani karty.

Na závěr si všichni hráči spočítají své body. Karta se počítá jako jeden bod, destičky mají hodnotu dle vyznačeného čísla. Kdo má nejvíce bodů, vyhrává! Pokud několik hráčů dosáhlo stejného výsledku, je více vítězů.



Distributor pro CZ s SK:  
Piatnik Praha s.r.o.  
www.piatnik.cz  
email: info@piatnik.cz

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIX