

Leo Colovini

ATLANTIS

Počet hráčov: 2 - 4


Vek: od 10 rokov


Trvanie hry: cca 30 minút

OBSAH



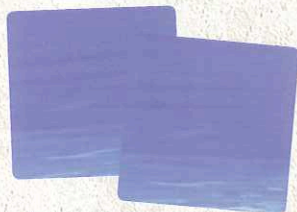
84 doštičiek znázorňujúcich cestu s hodnotami 1 - 7

42 x zadná strana 

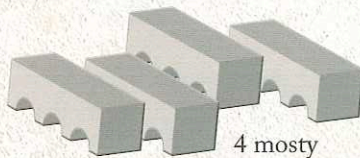
42 x zadná strana 



1 štartovacie pole „Atlantída“



24 doštičiek znázorňujúcich vodu



4 mosty



12 hracích figúrok v 4 farbách (3 figúrky každej farby)

1 cieľové pole „pevnina“



105 kariet znázorňujúcich 7 predmetov, vždy 15 kariet pre každý predmet



MYŠLIENKA HRY & CIEĽ HRY

Pred viac ako 11.000 rokmi existovala podľa gréckeho filozofa Platóna legendárna ostrovná ríša nazývaná Atlantída. Podľa legendy sa ostrov náhle potopil a jeho obyvatelia si pri ničivej katastrofe stihli odnieť iba niekoľko cenností.

Cestu z Atlantídy na pevninu tvoria doštičky, na ktorých sa hráči pohybujú svojimi figúrkami podľa odobraných kariet. Na doštičkách a kartách sú zobrazené rôzne predmety, ktoré si hráč pri ceste na pevninu berie so sebou.

Cieľom hry je zvoliť správnu taktiku, čo najlepšie využiť svoje karty, nazbierať hodnotné predmety, doraziť na pevninu s čo najviac bodmi a poraziť protihráčov skôr ako sa Atlantída potopí.

PRÍPRAVA HRY

Štartovacie pole „Atlantída“ sa položí na jeden koniec stolu.

Doštičky s cestami sa rozdelia podľa zadných strán na A a B.

Každú kôpku potom zamiešame.

Zo zátoky pri

Atlantíde povedú

najprv doštičky so

zadnou stranou **A**, ktoré sa

položia obrázkom hore podľa

nasledujúceho kľúča:

- 10 x cesta - dajú sa vždy 2 doštičky na seba
- 10 x cesta - samostatne 1 doštička
- 6 x cesta - dajú sa vždy 2 doštičky na seba

Po doštičkách s cestami **A**

sa vynechá jedno políčko, kam sa vloží jedna doštička s vodou.

Ďalej sa rozložia doštičky s cestami **B**:

- 6 x cesta - dajú sa vždy 2 doštičky na seba
- 10 x cesta - samostatne 1 doštička
- 10 x cesta - dajú sa vždy 2 doštičky na seba

Na koniec cesty sa položí „pevnina“.

Na rozložení kartičiek nezáleží. Kadiaľ povedie cesta, prispôbime veľkosti stolu, na ktorom hráme, vždy však musí byť zreteľný smer postupu.

Každý hráč si vezme 3 figúrky s vybranou farbou a položí ich na Atlantídu.

Okrem toho si každý vezme jeden most a položí ho pred seba.

Všetky karty sa dôkladne zamiešajú. Začína najmladší hráč, ktorý dostane do ruky 4 karty, druhý hráč dostane 5 kariet, tretí hráč dostane 6 kariet atd. Zvyšné karty a doštičky s vodou sa dajú na kôpku uprostred stolu.



PRIEBEH HRY

Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na rade, vykonáva nasledujúce úkony:

1. Vybrať vlastnú figúrku

Vždy na začiatku svojho ťahu si hráč ľubovoľne vyberie jednu zo svojich 3 figúrok, ktorú bude chcieť posunúť po hracom poli. Figúrku, ktorá sa už dostala na pevninu si vybrať nemôže.

2. Vyroziť kartu a posunúť figúrku dopredu

Hráč vyloží z ruky na stôl jednu zo svojich kariet tak, aby ju ostatní videli. Na túto kartu sa v priebehu hry odkladajú všetky vyložené karty. Ak sa minú karty uprostred stola, zamieša sa novo vytvorená spoločná kôpka z vyložených kariet a znovu sa použije.

Hráč posunie svoju figúrku na najbližšiu doštičku s cestou, ktorá má rovnaký obrázok ako vyložená karta. Ak je táto doštička prázdna, nechá tu svoju figúrku. Ak je pole obsadené, **musí** sa hráč posunúť tak, že vyloží novú kartu s ďalším predmetom. Ak aj tu stojí niečia figúrka, vyloží ďalšiu kartu atď. Na konci ťahu nesmie na jednej doštičke s cestou stáť viac ako jedna figúrka.



Upozornenie: Tento opakovaný ťah je možný iba vtedy, ak je pri vyložení karty nasledujúca doštička s cestou už **obsadená**.

Ak sa hráč **výnimočne** nemôže posunúť, ako dôkaz ukáže svoje karty protihráčom a vezme si **dve** nové karty z kôpky na stole. Takto jeho ťah skončil. Ako alternatívu si môže karty kúpiť (viď Nákup kariet na strane 4).

3. Odoberanie doštičiek s cestami

Hráč na konci ťahu vždy získa najbližšiu neobsadenú doštičku s cestou, ktorá je za jeho chrbtom. Ak na sebe ležia dve doštičky, hráč si vezme vrchnú (viď Príklad 1 na strane 4). Ak sa hráč postaví na úplne prvú doštičku, ktorá vedie z Atlantídy, neberie si žiadnu doštičku s cestou.

Ak z dôvodu odoberania doštičiek s cestami vznikne voľné miesto, je cesta zaplavená. Hráč vezme z prostriedku stola doštičku, ktorou toto miesto zaplní.

4. Nová karta z kôpky

Bez ohľadu na počet odohraných kariet si hráč doplní svoje karty o **jednu** kartu z kôpky.

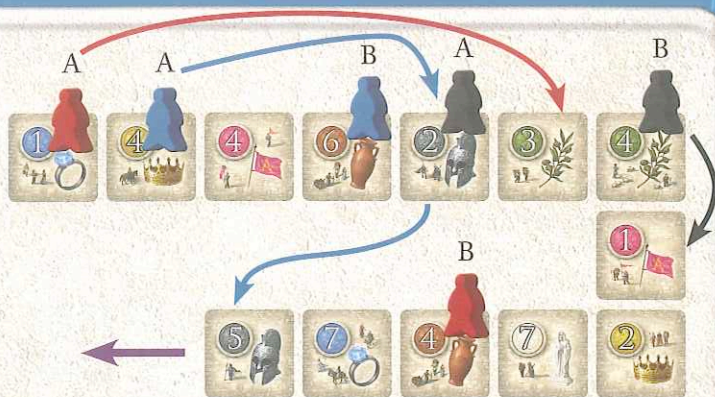
Príklad 1:

Pavol (čierny) vyloží kartu s ružovou zástavkou a posunie tak svoju figúrku B na najbližšiu doštičku s ružovou zástavkou ①. Pritom si vezme zelenú doštičku s olivovníkom ④.

Štefka (červená) vyloží kartu s olivovníkom a posunie svoju figúrku A na najbližšiu doštičku s olivovníkom ③.

Pretože sú obsadené doštičky so šedou prilbou ② a hnedou amforou ⑥, vezme si doštičku s ružovou zástavkou ④.

Ivana (modrá) má len karty s prilbami. Vyloží jednu kartu a posunie svoju figúrku A na doštičku, kde má Pavel figúrku A. Potom odobrá ďalšiu kartu s prilbou a posunie sa na voľnú doštičku s prilbou ⑤ a vezme si doštičku s modrým prsteňom ⑦. Napriek tomu že vyložila dve karty a tak prešla 2 pozície, vezme si iba jednu doštičku.



Nákup kariet

Na začiatku svojho ťahu si hráč môže „kúpiť“ nové karty. Zaplatí nazbieranými doštičkami, cena za jednu kartu sú 2 body. Hodnotu doštičky udáva číslo vytlačené v krúžku. Napr.: 2 karty si hráč kúpi za 4 body na doštičke. Ak je na doštičke nepárne číslo, zaokrúhli sa počet predaných kariet dolu, za 7 bodovú doštičku hráč tak dostane 3 karty.

Prázdne miesta v ceste

Hráči počas hry zbierajú doštičky znázorňujúce cestu a tým vzniká stále viac voľných plôch, ktoré zaplňuje voda. Existujú dva spôsoby prekročenia vody: s mostom alebo bez mosta.

A) Prekročenie vody bez použitia mosta

Ak chce hráč prekročiť doštičku s vodou bez použitia mosta, musí zaplatiť body. Počet bodov sa určí podľa dvoch doštičiek, ktoré sú pred a za vodnou plochou – počítame nižšiu hodnotu. Hráč môže zaplatiť **buď** svojimi nazbieranými doštičkami **alebo** kartami, ktoré drží v ruke. U doštičiek sa riadime číslom a ak chce hráč platiť kartami, tak 1 karta = 1 bod. Pokiaľ hráč nemá presný počet kariet alebo doštičiek, zaplatí viac, ale rozdiel nedostane naspäť. Druhá možnosť je, že prekročí viacej vodných plôch, aby kvôli nevracaniu rozdielov netratil. **Na zapltenie sa môžu použiť iba karty a doštičky, ktoré mal hráč už na začiatku tohto ťahu!** Odovzdané karty a doštičky sú mimo hru.

Je jedno, či sa medzera skladá z jednej alebo viacerých doštičiek s vodou. Počet bodov vždy určujú doštičky s cestou, ktoré ohraničujú túto medzeru (viď Príklad 2 na strane 5).

B) Prekročenie vody s použitím mosta

Prekročenie doštičky s vodou s použitím mosta je bez poplatku. Hráč môže svoj most použiť na ktorejkoľvek medzere kedykoľvek počas svojho ťahu. Odteraz môžu všetci hráči použiť most bezplatne. Most ostane na svojom mieste až do konca hry. Ak sa medzera zväčší a pribudnú ďalšie doštičky s vodou, použitie mostu zostáva stále bezplatné.

Príklad 2:

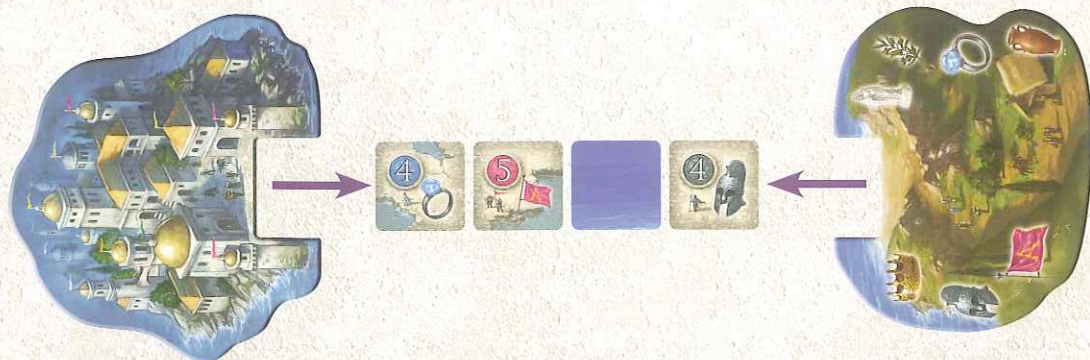
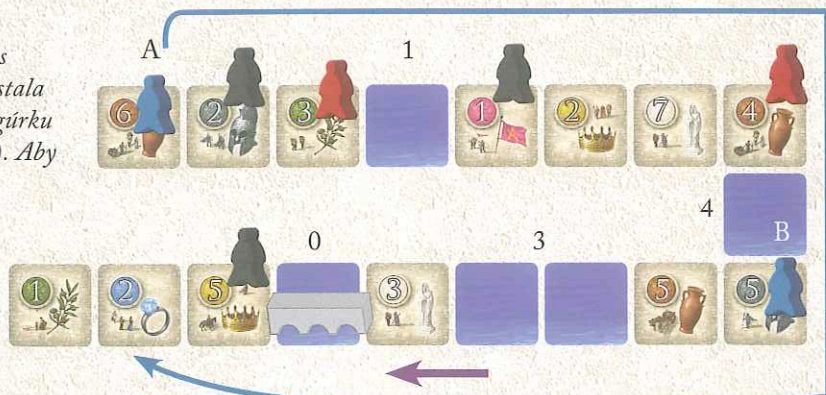
Ivana (modrá) vyloží kartu s modrým prsteňom, aby sa dostala čo najďalej. Posunie svoju figúrku A na doštičku s prsteňom ②. Aby prešla vodu, musí zaplatiť:

$1 + 4 + 3 = 8$ bodov. Teraz

si vezme doštičku s bielou sochou ③ (pretože žltá koruna ⑤ je obsadená).

Týmto ťahom sa zväčší medzera (pretože pod doštičkou s bielou sochou už nie je

žiadna karta) a prekročenie vody bude teraz pre všetkých zadarmo (už tu leží jeden most).



Ak na začiatku alebo na konci cesty vznikne medzera, prisunie sa Atlantída alebo pevnina k poslednej doštičke tak, aby spolu nadväzovali.

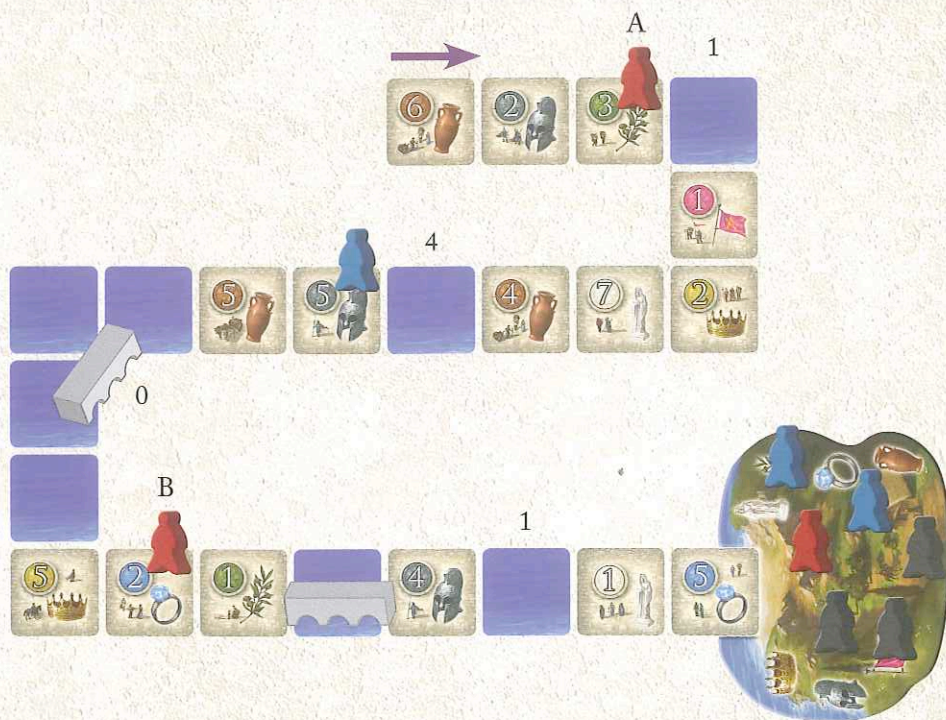
Pevnina

V prípade, že hráč vyloží kartu, ktorej obrázok sa už nenachádza na ceste na pevninu, posunie svoju figúrku do cieľa. Každá figúrka, ktorá dorazí na pevninu, si za odmenu vezme posledné 3 voľné doštičky s cestou.

Upozornenie: Od ťahu, ktorým sa hráč dostal na pevninu, si môže na konci svojho ťahu **vždy** vziať 2 karty (miesto jednej). Ak hráč dosiahne pevninu so svojou druhou figúrkou, môže si vziať na konci **každého** ťahu 3 karty. Hráč, ktorý ako prvý dostane všetky svoje figúrky do cieľa si vezme 4 karty a hra skončila.

KONIEC HRY

V prípade, že hráč ukončil hru, musia sa aj ostatní dostať na pevninu. Už nemusia vykladať karty z ruky, musia iba prekonať vodné plochy. Platby za prekročenie vody platia hráči zo svojich kariet v ruke alebo zo zásob doštičiek, ktoré stihli nazbierať. Za ťah nedostanú ani doštičku ani karty. Ak hráč nemôže zaplatiť náklady za prekročenie doštičiek s vodou, dostáva mínusové body. Mosty sa už ďalej nestavajú a hráč nedostane žiadne body, ak svoj most nevyužil.



Príklad 3

Pavel (černý) dostal svoje tri figúrky na pevninu najrýchlejšie. Vezme si doštičku prsteňa 5 a 4 karty z kôpky uprostred stola a ukončí hru. Pevnina sa prisunie k doštičke so sochou 1.

Štefka (červená) musí posunúť na pevninu ešte dve figúrky. Už nevykladá žiadne karty z ruky, len zaplatí za prekročenie vodných plôch.

Za figúrku A: $1 + 4 + 1 = 6$ bodov

a figúrku B: 1 bod.

Zaplatí za svoje figúrky a nedostane za svoj ťah ani doštičky s pevninou ani karty.

Ivana (modrá) má na pevnine dve figúrky a ostala jej posledná. Nevykladá karty, zaplatí za prekročenie vodných plôch (1 bod) a nevezme si za svoj ťah ani doštičky ani karty.

Nakoniec si všetci hráči spočítajú svoje body. Karta sa počíta ako jeden bod, doštičky majú hodnotu vytlačeného čísla. Kto má najviac bodov, vyhráva! V prípade, že má najvyšší súčet niekoľko hráčov, je viac víťazov.



Distribútor pre CZ a 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