

ATLANTIS

2-4 játékos részére



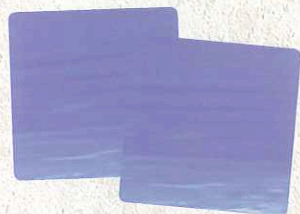
10 éves kortól

Játékidő: kb.: 30 perc

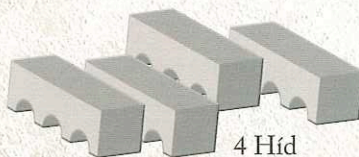
TARTALOM



84 Útlap 1 - 7 értékkel

42  hátlappal42  hátlappal

24 Vízlap



4 Híd



12 Játékfigura

4 színben, színenként 3

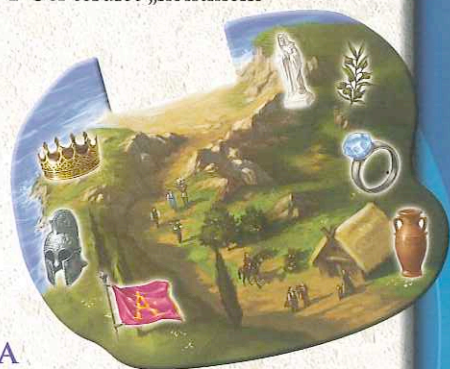


105 Lépéskártya 7 különböző kincssel, fajtánként 15 darab



1 Start terület „Atlantisz”

1 Cél terület „kontinens”



A JÁTÉK ÖTLETE ÉS CÉLJA

A görög filozófus Platón 11000 évvel ezelőtti jóslata következtében, Atlantisz birodalmát különböző mondák övezték. A fő szigetet a jóslatot követően nem sokkal süllyedni kezdett, miközben a szigetet lakói megpróbálták, amilyen gyorsan lehet tulajdonukat a szigetről kimenekíteni. Az utat Atlantiszból a biztos kontinensre útlapok alkotják, amin a játékosok figuráikkal a kijátszott lapjaik szerint lépnek. Az útlapokon és a kártyákon különböző kincsek vannak, amiket a játékosok a szigetről történő menekülés során a kontinensre magukkal visznek. A játékosok célja az, hogy a saját kártyáikat minél ügyesebben játsszák ki, megszerezve a játékostársak elől a hasznosító útlapokat és a figuráikat a legtöbb ponttal a kontinensre vigyék.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az „Atlantisz” start területet az asztal egyik végére kell tenni.

Az útlapokat hátlapjuk szerint szétválogatva külön-külön meg kell keverni. Az út kialakítása során az **A** hátlapjelzésű útlapokat véletlenszerű sorrendbe, felfordítva az Atlantisz öbölből kiindulva az ábrán láthatóan le kell tenni.



A

- Az első 10 helyen két lap kerüljön egymásra.
- Ezt követően 10 egyenkénti útlapnak kell lennie.
- A következő 6 helyre ismét két lap kerüljön egymásra.



Az **A** hátlapjelzésű útlapok után ki kell hagyni egy üres helyet. Erre az üres helyre egy vízlapot kell tenni az ábrán láthatóan.

Az utat a **B** hátlapjelzésű útlapok lehelyezésével kell tovább folytatni, a következőképpen:

- Az első 6 helyen két lap kerüljön egymásra.
- Ezt követően 10 egyenkénti útlapnak kell lennie.
- Az utolsó 10 helyre ismét két lap kerüljön egymásra.

Az út végére a „cél terület kontinens” lapot kell helyezni.

Az útlapokból kialakított út kanyarulatait a játékosok az asztal méretéhez igazodva tetszésük szerint alakíthatják. Fontos azonban az útlapok jelölése szerinti sorrend és a lehelyezésre vonatkozó szabály betartása.

A játékosok választanak maguknak egy színt, majd magukhoz veszik a színükhöz tartozó 3 játékgurát. Ezen kívül a játékosok magukhoz vesznek egy-egy hidat.

A lépéskártyákat a játékosok alaposan megkeverik. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. A kezdő játékos 4 lépéskártyát, a második játékos 5, a harmadik pedig 6 lépéskártyát kap. A maradék lépéskártyákból és vízlapokból a játékosok egy-egy lefordított paklit képeznek az asztal közepén.

B



A JÁTÉK MENETE

A kezdő játékosot követően a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban kerülnek sorra.

Az éppen soron lévő játékos egymás után a következő akciókat hajtja végre:

1. Figura kiválasztása

A játékos kiválasztja figurái közül azt, amellyel lépni akar. A játékos nem választhat olyan figurát, amelyik már a kontinensen áll.

2. Lépéskártya kijátszása és figura léptetése

A játékos felfordítva lerakja az asztalra a kezeiben tartott egyik kártyáját. Az első lerakott kártyával kezdve a játékosok egy közös lerakó-paklit alakítanak ki. A játék folyamán a játékosok erre a lerakó-paklira teszik le kijátszott lapjaikat. Abban az esetben, ha elfogynak a húzó-pakli lapjai, a játékosok ezt a lerakó-paklit újrakeverik, és egy új húzó-paklit képeznek belőle.

A játékos a kiválasztott figurájával a kontinens felé lép az útlapokból kialakított útnak az első olyan lapjára, amelyiken az általa kijátszott lépéskártyán lévő kincssel megegyező kincs van. Abban az esetben, ha az útlap szabad, a játékos figurájával odaléphet, és ott maradhat. Amennyiben az útlap foglalt, mert már egy játékosárs figurája ott áll, az éppen aktív játékosnak egy új tetszés szerinti kincs képével ellátott lépéskártya kijátszásával tovább kell lépnie. A játékos figurájával az út következő olyan mezőjére lép, amin az újonnan kijátszott lépéskártyán lévő kincssel megegyező kincs látható. Akkor, ha az a mező is foglalt, a játékosnak egy újabb lépéskártya kijátszásával ismét tovább kell lépnie. A játékos lépése végén, egy útlapon csak egy figura állhat.



Figyelem! Egy ilyen „többszörös lépés” csak abban az esetben lehetséges, ha a kijátszott lépéskártyán lévő kincssel megegyező útlap **foglalt**.

Abban a **kivételes esetben**, ha egy játékos nem tud lépni, bizonyításként megmutatja lépéskártyáit a játékosársainak, majd 2 lépéskártyát húz a húzó-pakliból. A játékos lépése ezzel véget ér. Figyelem! A játékosnak lépését megelőzően lehetősége van lépéskártya vásárlásra is (lásd a szabály 4. oldalán a "lépéskártya vásárlás" bekezdésben).

3. Útlap felvétele

A játékos felveszi az utolsó **szabad** útlapot. Azt, amelyik a mögött az útlap mögött fekszik, amelyikre figurájával érkezett és nem áll rajta másik figura. Majd ezt felfordítva maga elé teszi. Abban az esetben, ha két útlap fekszik egymáson, a játékos a felső útlapot veszi el (lásd a példát a játékszabály 4. oldalán).

Amennyiben az útlap felvételével lyuk keletkezett, akkor a lyukat egy vízlappal tölti ki a játékos. A vízlapoknak nincs különleges szerepük a játékban, csak az útvonal megtartásában segítik a játékosokat.

4. Új lépéskártya húzása

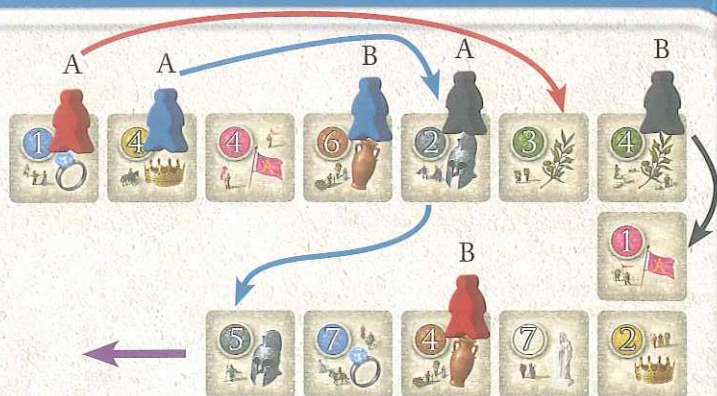
Függetlenül a kijátszott lépéskártyák számától, a játékos **egy lépéskártyát** húz a felhúzó-pakliból.

1. Példa:

Kati (fekete) egy piros zászlós lépéskártyát játszik ki és B figuráját a következő szabad zászlós útlapra lépteti 1. Felveszi az olajágas útlapot 4. Sanyi (piros) egy olajágas lépéskártyát játszik ki és A figuráját a következő szabad olajágas útlapra lépteti 3. Mivel a mögötte lévő ezüst sisakos 2 útlap és az az mögött lévő arany amforás 6 útlap foglalt, így a piros zászlós 4 útlapot veszi fel.

Péternek (kék) csak sisakos lépéskártyája van.

Kijátssza a sisakos lépéskártyát és A figuráját Kati A figurája mellé lépteti. Ezután további sisakos lépéskártyát játszik ki és A figuráját az 5 sisakos útlapra lépteti és felveszi a kék gyűrűs 7 útlapot. Annak ellenére, hogy két lépéskártyát játszott ki, csak egy lépéskártyát húz a húzó-pakliból.



Lépéskártya vásárlása

Az éppen soron lévő játékos lépése kezdetekor „vásárolhat” lépéskártyát. A vásárlás során a játékos addig begyűjtött útlapjai közül egyet visszaad, ezt a játékosok visszateszik a játék dobozába.

A játékos fele annyi lépéskártyát húzhat, mint ahányas szám a beadott útlapon volt (lefelé kerekítve). Tehát egy 5 értékű útlapért a játékos 2 lépéskártyát húzhat.

Lyukak az úton

A játék kezdetekor az úton középen egy vízlappal kitöltött lyuk van, és a játék folyamán továbbiak keletkeznek, mivel a játékosok egyre több útlapot vesznek fel.

Az ilyen vízlappal kitöltött lyukakon a játékosok kétféleképpen kelhetnek át: híddal, vagy híd nélkül.

A, Átkelés vízlappal kitöltött lyukon híd nélkül

A játékos ponttal fizet azért, hogy egy, vagy több egymás mögött álló vízlappal kitöltött lyukon átkeljen. A fizetendő pontot a lyuk előtt és mögött fekvő útlapok közül a kisebbik értékű határozza meg. A játékos fizethet a saját, már begyűjtött útlapjaival (például egy 5-ös útlap 5 pontot ér), vagy a játékos fizethet a kezében lévő lépéskártyákkal (minden lépéskártya 1 pontot ér). Abban az esetben, ha a játékos nem tud pontosan fizetni, nem kap vissza sem lépéskártyát, sem útlapot.

Akkor, ha a játékosnak nincs elegendő pontja, akkor figurájával nem lépheti meg a kívánt lépést.

Egy játékos lépése során több vízzel kitöltött lyukon is átkelhet, és lépése végén összesítve, egyszerre is fizethet. **A fizetés során a játékos csak olyan útlapot és lépéskártyát használhat fel, amelyet a lépése megkezdésekor már birtokolt.** (Az adott lépés során megszerzett útlap nem használható fizetésre!)

A fizetésként beadott útlapok és lépéskártyák kikerülnek a játékból. Az átkelés költsége mindig annyi, amennyi a lyukat határoló útlapok közül az alacsonyabb érték (lásd a példát a játékszabály 5. oldalán).

B, Átkelés vízlappal kitöltött lyukon híddal

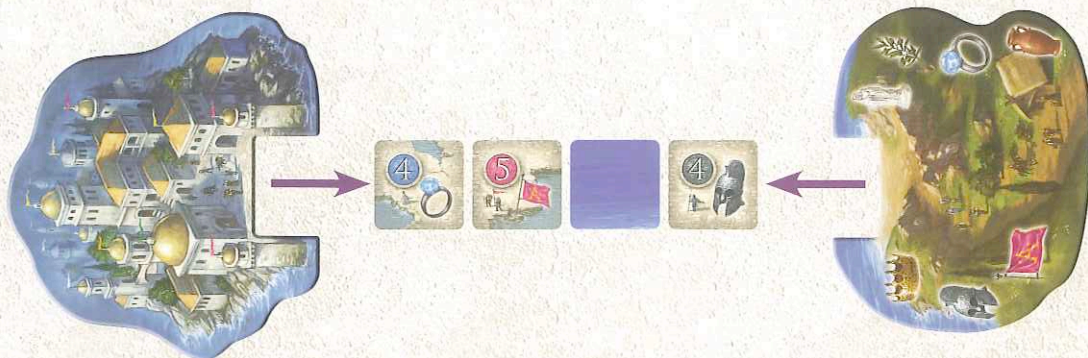
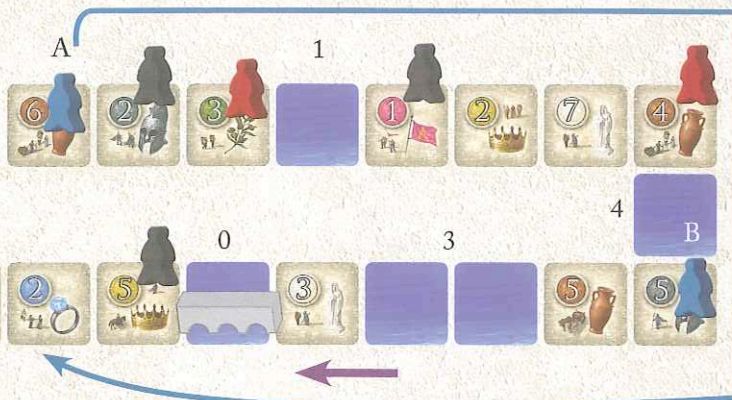
A játékos ingyen átkelhet egy híd állításával. Egy játékos lépése során tetszése szerint állíthat hidat egy vízlappal kitöltött lyuk fölé. Ettől a ponttól **minden játékos** ingyen kelhet át azon a vízlappal kitöltött lyukon. Egy felállított híd a játék végéig azon a helyen marad, ahová állították. Az átkelés akkor is ingyenes marad, ha a lyuk tovább növekszik!

2. Példa:

Péter (kék) egy kék gyűrűs lépéskártyát játszik ki azért, hogy minél előrébb jusson. Figurájával a 2-es útlapra lép. A vízlappal kitöltött lyukakon történő átkelésért $1+4+3=8$ pontot kell fizetnie.

A hídon ingyen átkelhet.

Mivel a sárga koronás lap 5 foglalt, ezért felveszi a fehérszobros 3 lapot, és így megnöveli a lyukat. Az összes öt követő játékosnak ezek után a híd miatt ingyenes lesz az átkelés ezen a megnövekedett lyukon.



Abban az esetben, ha az út elején vagy végén jönne létre lyuk, akkor az Atlantiszt vagy a Kontinenszt oda kell csúsztatni a legszélső útlaphoz, hogy ne keletkezzen lyuk! Tehát közvetlenül az öblökben nem lehet lyuk.

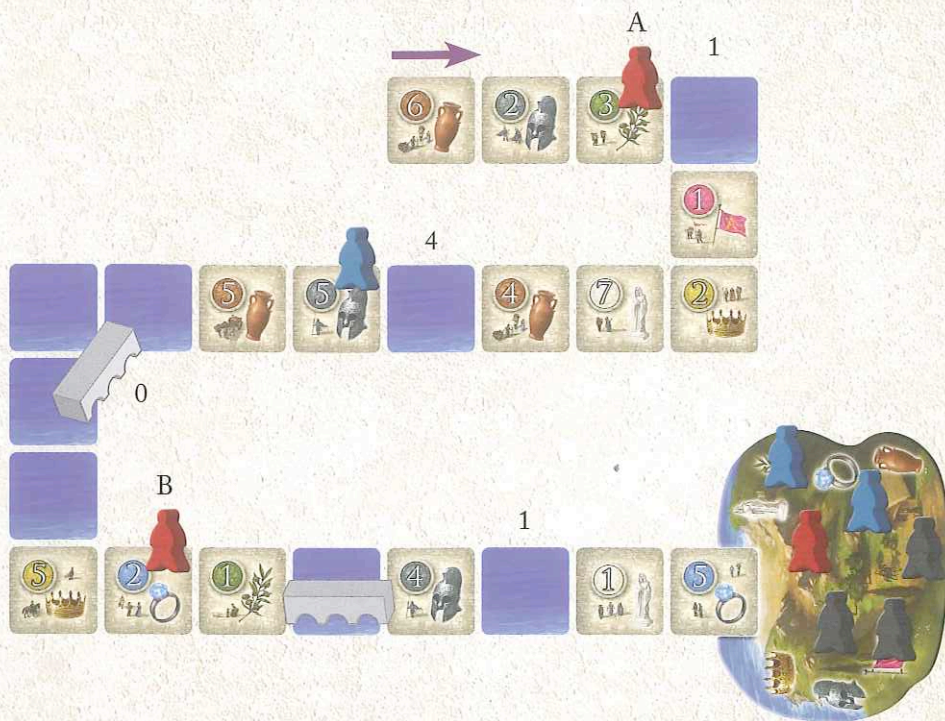
A kontinensen

Akkor, amikor a soron lévő játékos olyan lépéskártyát játszik ki, amelyiken lévő kincshez tartozó útlap a figurája és a kontinens között nem található, figurájával a kontinensre léphet. Jutalmul elveheti az utolsó szabad útlapot.

Fontos: Onnatól kezdve, hogy egy játékos az első figuráját eljuttatta a kontinensre, lépései végén egy lépéskártya helyett 2 lépéskártyát húzhat. Azután, hogy a játékos második figurája is eléri a kontinensre a játékos lépései végén 3 lépéskártyát húzhat. Az a játékos, aki elsőként juttatja a harmadik és egyben utolsó figuráját a kontinensre 4 lépéskártyát húzhat és a játék azonnal véget ér.

A JÁTÉK VÉGE

Akkor, amikor egy játékos befejezte a játékot, utolsó cselekedetként még minden játékos a kontinensre juttatja az úton lévő figuráit. Ekkor már nem kell lépéskártyákat kijátszani a figurák léptetéséhez, de a vízzel feltöltött területeken történő átkelésért útlapokkal vagy lépéskártyákkal fizetni kell. A játékosok ebben a cselekvésben már nem használhatnak hidat és nem kapnak sem lépéskártyát, sem útlapot. Abban az esetben, ha egy játékos (részben vagy egészben) nem tudja kifizetni az átkeléshez szükséges pontot, akkor a hiányzó pontokat mínuszpontként kell feljegyezni a játék végi eredményhirdetéshez. A beépítetlen hidak nem érnek pontot.



3. Példa:

Kati (fekete) elsőként juttatta a harmadik figuráját a kontinensre. Felveszi a kék gyűrűs útlapot 5, valamint 4 darab lépéskártyát húz a pakliból, és ezzel befejezi a játékot. A kontinenst a fehér 1-es útlaphoz kell csúsztatni.

Sanyinak (piros) még két figurát kell a kontinensre juttatnia. Ehhez már nem kell lépéskártyát kijátszania a kezéből. A vízlappal kitöltött lyukakon történő átkelésért

„A” figurával $1+4+1 = 6$ pontot kell fizetnie,

„B” figurával 1 pontot kell fizetnie.

A két figuráért együtt fizethet a 7-es értékű útlapjával, de sem lépéskártyát, sem útlapot nem kaphat.

Péternek (kék) még egy figurát kell a kontinensre juttatnia. Neki sem kell ezért lépéskártyát kijátszania.

Egy pontot kell fizetnie, amit egy lépéskártya beadásával megfizet. Lépéséért sem lépéskártyát, sem útlapot nem kaphat.

Ezek után a játékosok összeszámolják pontjaikat. A lépéskártyák 1 pontot érnek, az útlapok pedig annyi pontot, amennyi a rajtuk feltüntetett szám. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van!

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Szármasztási hely: EU

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



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