

Atlantis - KSR

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Spielzuges:

1a) Karten kaufen (DARF):

Wer zuwenig, unpassende, unerwünschte Karten besitzt, darf 1 eigenes gesammeltes Wege-Plättchen aus dem Spiel geben und so viele Karten nachziehen, wie der abgerundete halbe Plättchen-Wert ist.

1b) Eine eigene Figur wählen (MUSS):

Der Spieler wählt eine beliebige seiner 3 Figuren, die er ziehen möchte.

2) Karte ausspielen und die Figur vorwärts ziehen (MUSS):

- 1 beliebige Handkarte offen auf den Tisch auf gemeinsamen Ablagestapel legen.
- Die gewählte Figur in Richtung Festland auf das nächste sichtbare Wege-Plättchen (Zielfeld) ziehen, das den gleichen Gegenstand zeigt, wie die ausgespielte Karte.
- Ist das Zielfeld frei, bleibt die gezogene Figur dort.
- Ist das Zielfeld besetzt, muss der Spieler eine weitere Karte spielen und zu deren Symbol weiterziehen usw. erneut, falls Feld nicht frei.
- Am Ende eines Zuges darf nie mehr als 1 Figur auf dem selben Wege-Plättchen stehen.
- Kann ein Spieler nicht ziehen, zeigt er seine Karten den Mitspielern und zieht 2 Karten vom Nachziehstapel. Sein Zug endet damit.

Überqueren von Wasser mit Boot:

Kosten: Beide Wege-Plättchen vor und hinter einer Wasserfläche (Lücke) prüfen. Der niedrigere Wert ist zu zahlen.

- Zahlung erfolgt mit bereits in früheren Zügen erworbenen Wege-Plättchen, d.h., mit deren Wert oder mit Handkarten (je Wert 1).
- Es gibt kein Rückgeld.
- Kosten für mehrere Lücken kann man komplett bezahlen.

Überqueren von Wasser über Brücke:

Baukosten: umsonst

- Seine Brücke kann man in eine beliebige Weg-Lücke legen.
- Alle Spieler dürfen diese Brücke umsonst benutzen.
- Brücken bleiben bis zum Spielende unverrückbar stehen.
- Bei Vergrößerung einer Lücke gilt die Brücke für die ganze Lücke.
- Lücken zwischen Atlantis und dem Weg bzw. Festland und dem Weg werden durch Heranrücken an den Weg geschlossen.

Festland:

Spielt ein Spieler eine Karte aus, deren Gegenstand zwischen seiner gewählten Figur und dem Festland auf keinem Plättchen mehr abgebildet ist, stellt er seine Figur auf das Festland. Er nimmt das letzte freie Wege-Plättchen zum Festland hin.

3) Wege-Plättchen aufnehmen (MUSS):

- Der Spieler nimmt das erste freie Wege-Plättchen in Richtung Atlantis direkt hinter dem Plättchen, wohin er gezogen ist. Er legt es offen vor sich ab.
- Liegen 2 Plättchen übereinander, nimmt er das obere.
- Entsteht durch Entnahme eines Wege-Plättchen eine Lücke, füllt der Spieler sie mit einem Wasser-Plättchen vom Stapel auf.

4) Neue Karte vom Nachzieh-Stapel ziehen:

1 Karte + 1 Karte je eigener Figur (schon auf Festland), nachziehen. Nach aufgebrauchtem Stapel wird Ablage gemischt = neuer Stapel.

Spielende:

- Sobald ein Spieler seine 3. Figur auf Festland setzt und Karten nachgezogen hat, endet das Spiel.
- Alle Mitspieler müssen nun ihre auf dem Weg verbliebenen Figuren auf das Festland bringen, ohne Karten auszuspielen und ohne Plättchen zu erhalten. Sie zahlen komplett die Kosten der Überquerungen.
- Brücken dürfen nicht mehr gebaut werden.
- Wer nicht komplett bezahlen kann, erhält entsprechend Negativpunkte.
- Alle Spieler zählen ihre Punkte zusammen (Karten = je 1 Punkt und Plättchen = aufgedruckter Wert).
- Die meisten Punkte gewinnen. Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.02.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de