

Leo Colovini

ATLANTIS

Spelers: 2-4 personen

Leeftijd: vanaf 10 jaar

Speelduur: ca. 30 minuten

INHOUD

84 wegplaatjes (met waarden van 1-7, 42 met achterkant "A", 42 met achterkant "B")



24 waterplaatjes



4 bruggen



12 spelfiguren (telkens 3 in de 4 spelerskleuren)



1 startveld "Atlantis"



1 doelveld "vasteland"



105 bewegingskaarten (telkens 15 kaarten met 7 voorwerpen)



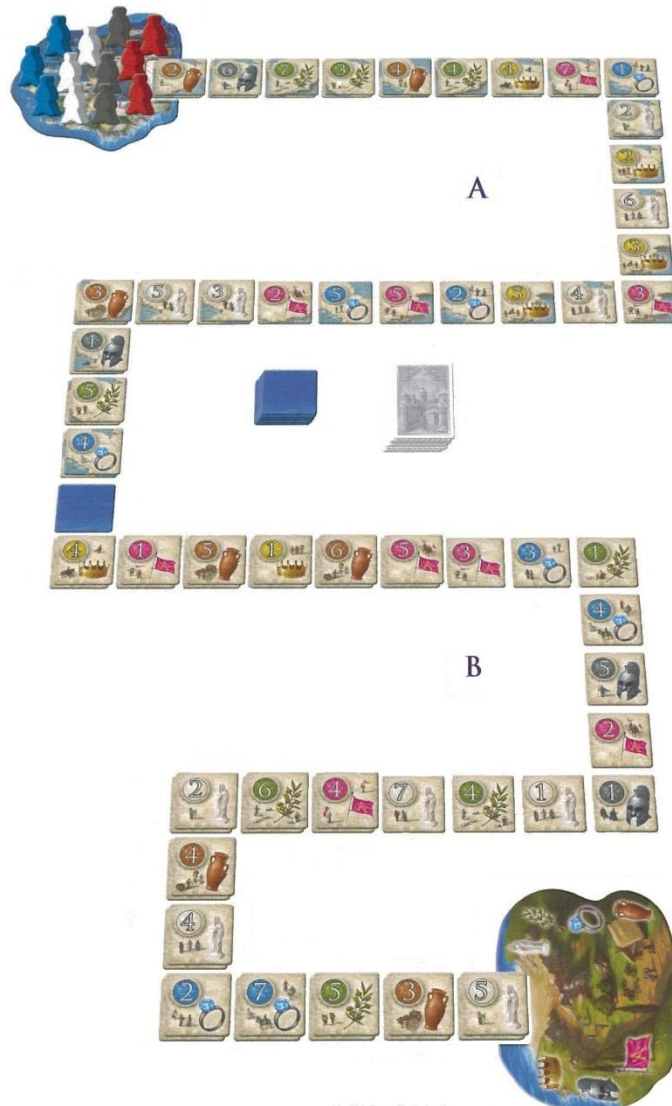
SPELIDEE EN SPELDOEL

Volgens de Griekse filosoof Plato bestond 11.000 jaar geleden het door sagen omringde eiland Atlantis. Volgens deze sage zonk het eiland in zeer korte tijd, terwijl de bewoners probeerden om zo snel mogelijk hun hebben en houden van het eiland te redden.

De weg van Atlantis naar het vasteland wordt weergegeven door de wegplaatjes waarop de spelers hun figuren naar voor bewegen door middel van de uitgespeelde bewegingskaarten. De plaatjes en de kaarten tonen verschillende voorwerpen die de spelers op hun weg naar het vasteland meenemen.

Het komt er op aan de eigen kaarten behendig in te zetten, de beste plaatjes voor de neus van je medespelers weg te kapen en je eigen figuren met zoveel mogelijk punten naar het vasteland te brengen.

SPELVOORBEREIDING



Het startveld “Atlantis” wordt aan één kant van de speeltafel gelegd.

De wegplaatjes worden volgens de letter op de achterkant gescheiden en per soort gedekt gemengd. Vertrekkend van de burcht wordt met de wegplaatjes met achterkant “A” een willekeurige weg als volgt open op tafel gelegd:

- 10 stapels met telkens twee wegplaatjes op elkaar
- 10 enkele wegplaatjes
- 6 stapels met telkens twee wegplaatjes op elkaar.

Na de wegplaatjes “A” wordt een plaats vrij gelaten (zie afbeelding). Op deze plaats wordt een waterplaatje gelegd. Vervolgens wordt de weg als volgt verder gelegd met wegplaatjes “B”:

- 6 stapels met telkens twee wegplaatjes op elkaar
- 10 enkele wegplaatjes
- 10 stapels met telkens twee wegplaatjes op elkaar.

Aan het einde van de weg wordt het doelveld “vasteland” met de inham tegen het laatste wegplaatje aangelegd.

De kronkels van de weg zijn vrij te kiezen en aan te passen aan de grootte van de speeltafel. Het is wel belangrijk dat je de hierboven genoemde volgorde aanhoudt.

Elke speler kiest een kleur en zet zijn 3 spelfiguren op Atlantis. Bovendien neemt iedere speler een brug en legt die voor zich.

Alle bewegingskaarten worden grondig geschud. De jongste speler is de startspeler. Hij krijgt 4 bewegingskaarten, de tweede speler 5, de derde 6 enz. De overige waterplaatjes en bewegingskaarten worden telkens op een stapel in het midden van de tafel klaargelegd.

SPELVERLOOP

Beginnend met de startspeler komen alle spelers telkens in wijzerzin aan de beurt.

Wie aan de beurt is, voert na elkaar volgende acties uit:

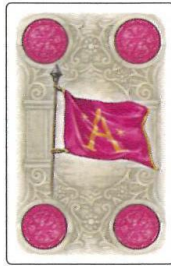
1. Een eigen spelfiguur kiezen

De speler kiest één van zijn 3 figuren uit die hij wenst te verschuiven. Een figuur die zich reeds op het vasteland bevindt, kan niet meer verschoven worden.

2. Een kaart uitspelen en de figuur vooruit bewegen

De speler legt één van zijn handkaarten open op tafel. Met de eerste kaart wordt een gemeenschappelijke aflegstapel begonnen waarop alle verdere kaarten gelegd worden. Wanneer de trekstapel opgebruikt is, wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe trekstapel klaargelegd.

De speler verplaatst de gekozen spelfiguur in de richting van het vasteland naar het volgende zichtbare wegplaatje waarop hetzelfde voorwerp staat als op de uitgespeelde bewegingskaart.



Is dit veld vrij, dan blijft de gekozen spelfiguur daar staan. Staat er op het bewuste plaatje al een spelfiguur, dan **moet** de actieve speler zich verder verplaatsen door een volgende kaart met een voorwerp naar keuze uit te spelen. Hij zet dan zijn spelfiguur op het volgende wegplaatje met het voorwerp van de bijkomend uitgespeelde kaart. Staat ook daar weer een spelfiguur, dan moet de speler opnieuw een kaart uitspelen enz.

Aan het einde van een beurt mag er nooit meer dan één figuur op hetzelfde wegplaatje staan.

Opgelet: Meerdere bewegingskaarten uitspelen is dus enkel mogelijk wanneer bij het uitspelen van de kaart het volgende wegplaatje met het uitgespeelde voorwerp reeds **bezet** is!

Wanneer een speler zich **uitzonderlijk** niet kan verplaatsen, toont hij als bewijs zijn kaarten aan de medespelers en trekt twee kaarten van de trekstapel. Daarmee in zijn beurt beëindigd.

3. Wegplaatjes nemen.

De speler neemt het wegplaatje dat in de looprichting vlak achter het plaatje komt naar waar hij zijn figuur zojuist verschoven heeft, en legt dit voor zich. Wanneer er twee plaatjes op elkaar liggen, neemt hij het bovenste (zie voorbeeld 1).

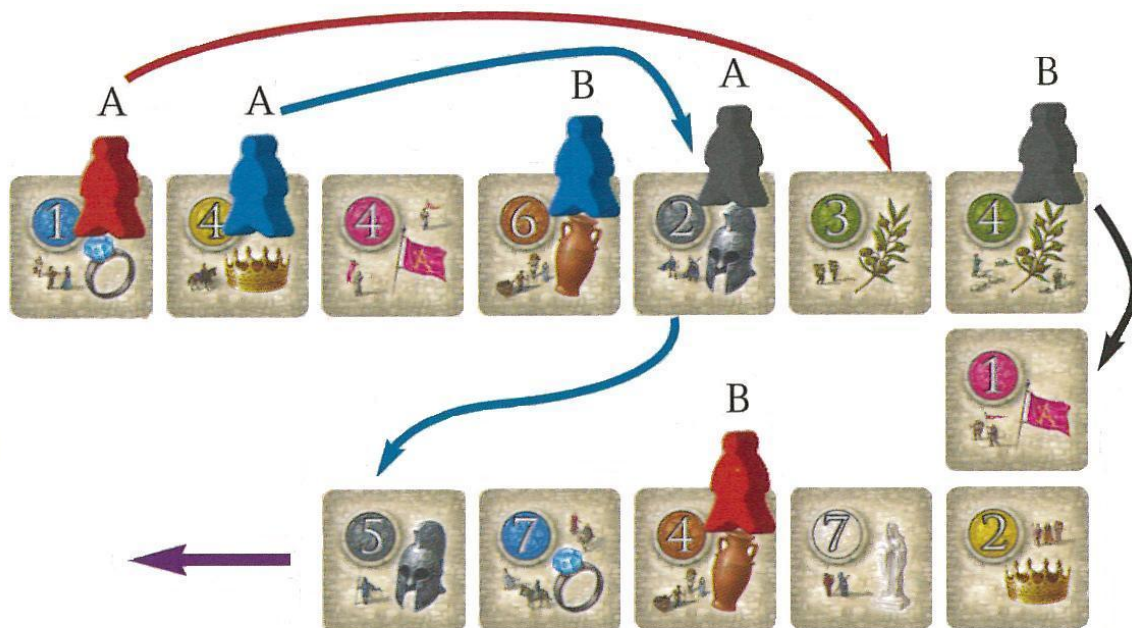
Wanneer achter het ingenomen wegplaatje een waterplaatje ligt of een spelfiguur staat, neemt de speler in plaats hiervan het volgende wegplaatje in de richting van Atlantis.

Wanneer door het wegnemen van het wegplaatje op die plaats een opening ontstaat, vult de speler die met een waterplaatje van de stapel.

Door middel van de waterplaatjes kan men te allen tijde de loop van de weg goed zien. Een andere functie hebben ze niet.

4. Een nieuwe kaart van de trekstapel trekken

Onafhankelijk van het aantal uitgespeelde kaarten trekt de speler **1 kaart** van de stapel.



Voorbeeld 1:

Conny (zwart) speelt een rode vlagkaart en verplaatst haar figuur B naar het volgende plaatje met een vlag. Ze neemt het groene olijvenplaatje (4)

Sven (rood) speelt een olijvenkaart en verplaatst zijn figuur A naar het volgende olijvenplaatje (3). Aangezien het grijze helmplaatje (2) en het bruine amfoorplaatje (6) bezet zijn, neemt hij het rode vlaggenplaatje (4)

Philip (blauw) heeft enkel grijze helmkaarten. Hij speelt een helmkaart uit en beweegt zijn figuur A naar Conny's figuur A. Dan speelt hij een volgende helmkaart uit, beweegt zijn figuur A naar het helmplaatje (5) en neemt het blauwe ringplaatje (7). Hoewel hij twee kaarten heeft uitgespeeld, trekt hij maar één kaart bij.

Kaarten kopen

Bij het begin van een beurt kan de speler nieuwe kaarten kopen wanneer hij één van zijn verzamelde wegplaatjes uit het spel neemt en in de doos legt. Hij krijgt dan half zo veel kaarten (afgerond) van de trekstapel als de aangegeven waarde van het plaatje. Voor een plaatje "5" mag hij dus bv. 2 kaarten nemen.

Openingen in de weg

Terwijl Atlantis langzaam wegzinkt, verdwijnen ook steeds meer delen van de weg. Bij het begin heeft de weg in het midden al één opening, en tijdens het spel ontstaan er steeds meer -met waterplaatjes gevulde- openingen, aangezien de spelers meer en meer plaatjes verzamelen. deze openingen kan men op twee manieren oversteken: met de boot of met een brug:

A) Oversteken van waterplaatjes met een boot

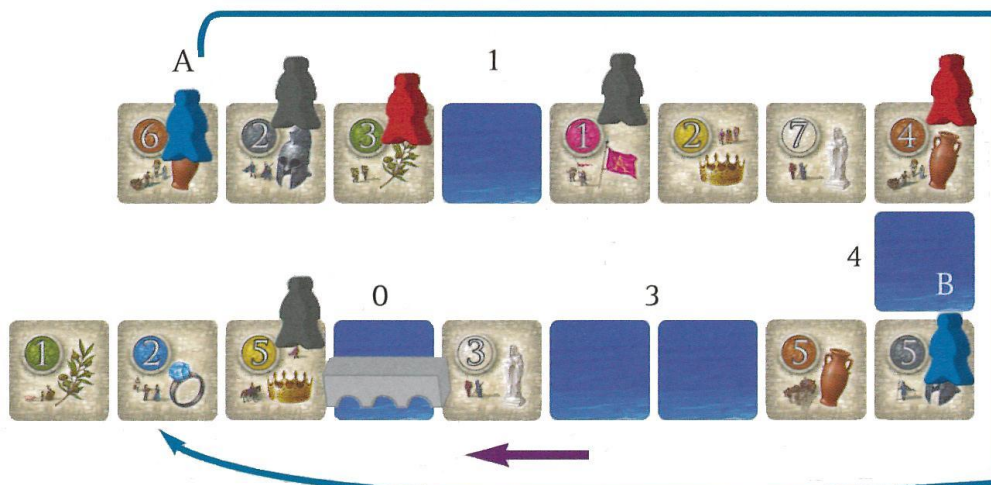
Om een opening van één of meer aaneengesloten waterplaatjes met een boot over te steken, moet de speler punten betalen. Het aantal te betalen punten wordt bepaald door de laagste waarde te nemen van de beide plaatjes voor en achter de over te steken opening. De speler kan betalen met reeds verzamelde plaatjes (bv. een plaatje "5" is daarbij 5 punten waard) of met handkaarten (elke kaart is één punt waard). Wanneer de speler niet het exacte totaal heeft, moet hij meer betalen, hij krijgt echter geen plaatjes of kaarten terug.

Wanneer de speler niet voldoende punten heeft, kan hij de gewenste beurt met deze figuur niet uitvoeren. De speler kan tijdens een beurt meerdere openingen oversteken en de punten daarvoor aan het einde van de beurt optellen en betalen. **Om te betalen mag hij echter uitsluitend kaarten en plaatjes gebruiken die hij reeds aan het begin van de beurt had!** Deze gaan uit het spel.

Het maakt niet uit of een opening één of meerdere waterplaatjes breed is. De kosten voor het oversteken zijn steeds zo hoog als de waarde van het laagste van beide plaatjes die aan de opening grenzen (zie voorbeeld 2).

B) Oversteken van waterplaatjes met een brug

Iedere speler kan tijdens zijn beurt op een willekeurige opening zijn brug leggen. Vanaf dit moment mogen **alle spelers** gratis deze brug gebruiken. Een gelegde brug blijft liggen tot het einde van het spel. Ook wanneer de opening daar groter wordt, blijft het oversteken steeds gratis.



Voorbeeld 2:

Philip (blauw) speelt een blauwe ringkaart uit om zo ver mogelijk naar voor te geraken. Hij beweegt zijn figuur A naar het ringplaatje (2) Voor het oversteken van de openingen moet hij betalen: $1 + 4 + 3 = 8$ punten. De brug mag hij gratis oversteken. Nu neemt hij -omdat het gele kroonplaatje (5) bezet is- het witte standbeeldplaatje (3). Door zijn beurt vergroot de opening. Voor alle volgende figuren is nu het oversteken van de volledige opening gratis doordat er een brug ligt.



Wanneer aan het begin of aan het einde van de weg een opening ontstaat, worden Atlantis of het vasteland tegen het eerste, dan wel het laatste plaatje aangeschoven. Daar ontstaan dus geen openingen.

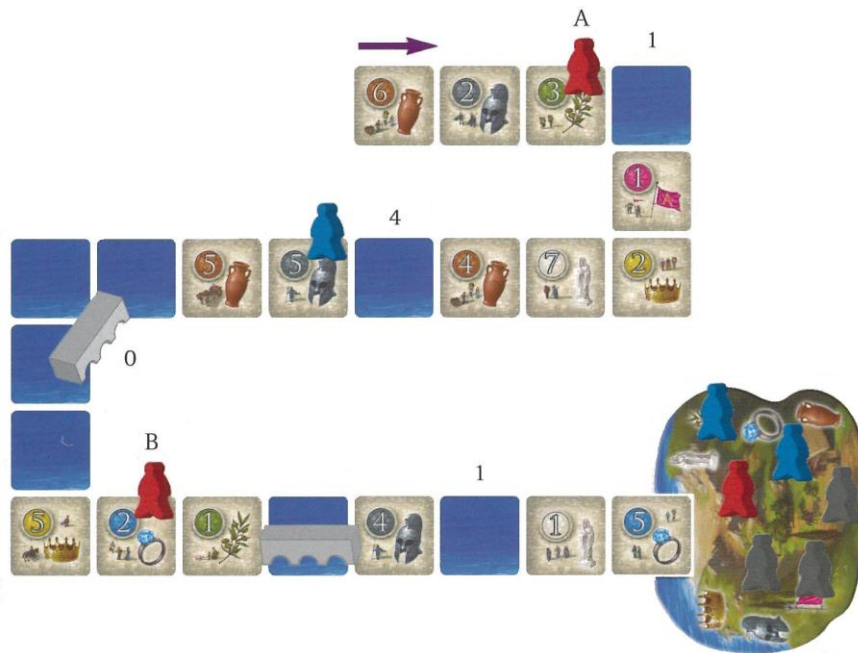
Het vasteland

Wanneer een speler een kaart uitspeelt waarvan het voorwerp tussen zijn gekozen figuur en het vasteland op geen enkel plaatje meer afgebeeld staat, plaatst hij zijn figuur naar het vasteland. Als beloning neemt hij het laatste vrije wegplaatje van de weg.

Belangrijk: vanaf de beurt waarin een speler zijn eerste figuur op het vasteland geplaatst heeft, mag hij aan het einde van de beurt telkens 2 kaarten (in plaats van 1) nemen. Wanneer zijn tweede figuur het vasteland bereikt, mag hij vanaf die beurt telkens 3 kaartjes nemen. De speler die als eerste zijn derde en laatste figuur op het vasteland zet, neemt 4 kaarten en het spel is onmiddellijk ten einde.

EINDE VAN HET SPEL

Van zodra een speler het spel beëindigt heeft, moeten alle overige spelers al hun figuren die nog op de weg staan naar het vasteland brengen. Hiervoor moeten geen handkaarten meer uitgespeeld worden. De kosten voor het oversteken van waterplaatjes betalen de spelers uit hun voorraad plaatjes of met hun handkaarten. Ze krijgen noch plaatjes noch kaarten voor deze beurt. Wanneer een speler de kosten voor het oversteken van waterplaatjes niet kan betalen, heeft hij aan het einde van het spel een negatieve score. Er mogen nu ook geen bruggen meer gebouwd worden! Deze brengen geen punten op wanneer ze niet werden gebouwd.



Voorbeeld 3:

Conny (zwart) heeft als eerste haar 3 figuren op het vasteland. Zij neemt het ringplaatje (5) en 4 kaarten van de trekstapel en beëindigt daarmee het spel. Het vasteland wordt tegen het standbeeldplaatje (1) geschoven.

Sven (rood) moet zijn figuren nog naar het vasteland bewegen. Daarom betaalt hij voor het oversteken van de waterplaatjes

Voor figuur A: $1 + 4 + 1 = 6$ punten en

Voor figuur B: 1 punt

Hij mag voor beide figuren samen met een plaatje "7" betalen en krijgt noch kaartjes noch plaatjes voor deze beurt.

Philip (blauw) moet nog slechts één figuur naar het vasteland krijgen. Hij betaalt 1 punt en krijgt daarvoor eveneens geen plaatjes of kaarten.

Daarna tellen de spelers hun punten samen, waarbij kaarten telkens voor 1 punt tellen en plaatjes voor de opgedrukte waarde. Wie de meeste punten heeft, wint! Bij gelijkstand zijn er meerdere winnaars.