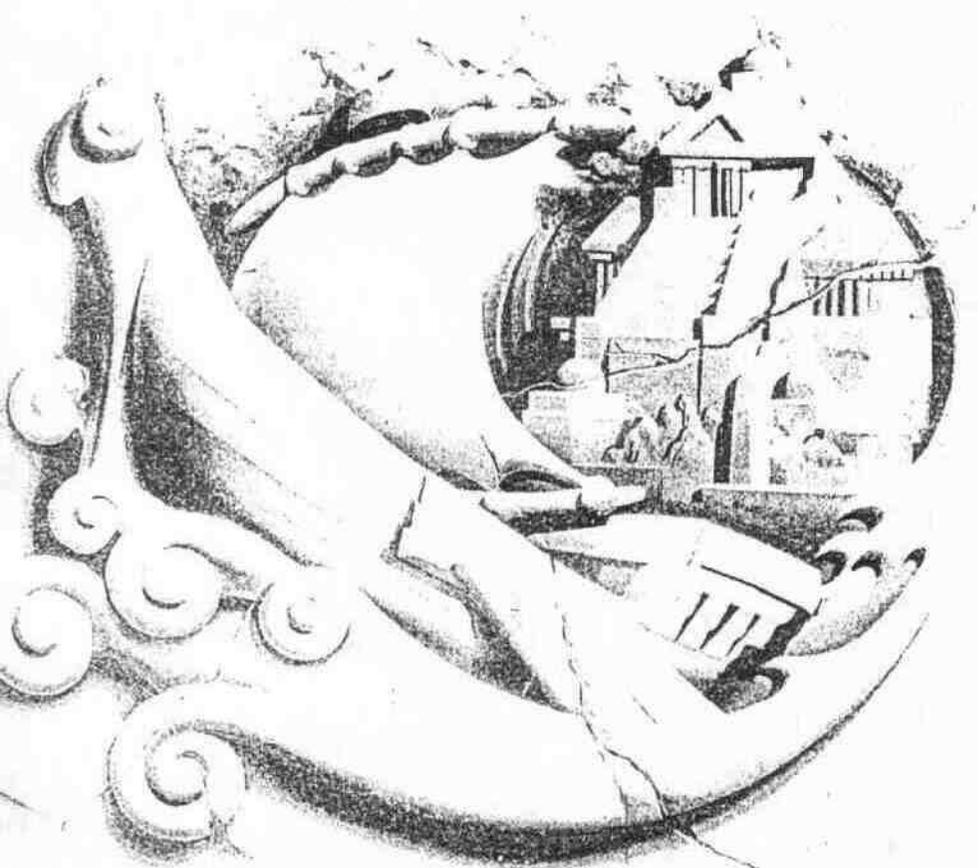


ATLANTIS

ÜBERLEBENS-HANDBUCH



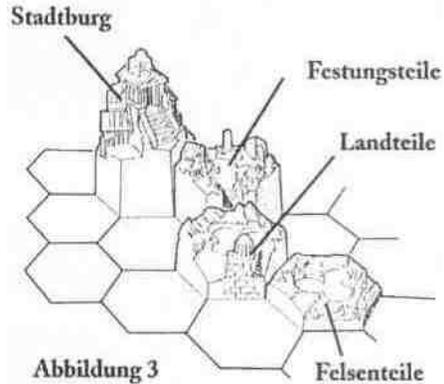
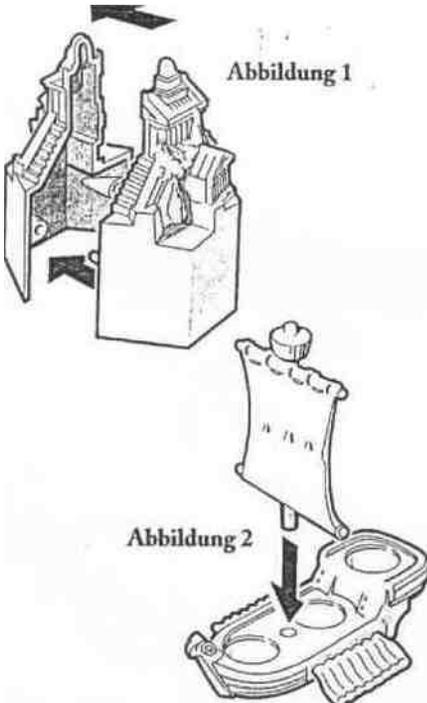
SPIELZÜBEHÖR

1 Spielplan,
48 Spielfiguren (Insulaner),
6 Kraken, 6 Seeungeheuer,
6 Haie, 6 Delphine,
10 Schiffe, 10 Segel,
2 Würfel, 6 Festungsteile,
1 Stadtburg (in 2 Teilen),
12 Landteile, 18 Felsenteile.

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Löse vorsichtig alle Kunststoffteile aus ihren Rahmen. Du kannst dabei eine Sicherheitsschere zu Hilfe nehmen. Gib die Abfallteile zum Kunststoff-Abfall

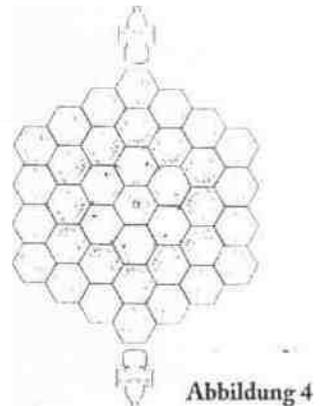
WICHTIG! Achte darauf, daß alle Kunststoffteile unten glatt sind, damit sie auf dem Spielplan nicht wackeln.



Setze die zentrale Stadtburg und die Schiffe so zusammen, wie es in Abb.1 und 2 gezeigt wird.

VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Setze die Stadtburg in die Mitte des Spielplans.
2. Lege dann alle anderen Inselteile auf den Spielplan - Du darfst aber nicht die Symbole auf der Unterseite ansehen. Mische die ausgelegten Teile. Beginne dann mit dem Anlegen innen - rund um die Stadtburg: Die Festungsteile bilden den inneren Kreis; rundherum folgt dann der Kreis mit den Landteilen und außen herum der Kreis mit den Felsenteilen. Siehe Abb. 3.



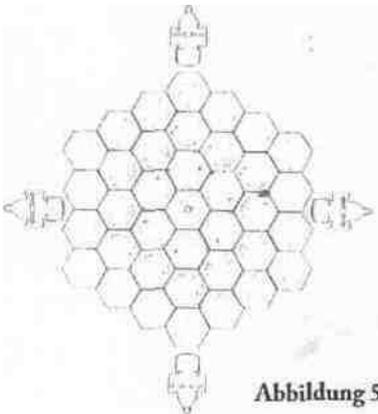


Abbildung 5

3. Beteiligen sich nur zwei Spieler, setzt Du zwei Schiffe auf den Plan - wie in Abb. 4 gezeigt. Beteiligen sich mehr als zwei Spieler, werden alle Schiffe eingesetzt - siehe Abb. 5
4. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die Spielfiguren (Insulaner) dieser Farbe. Alle anderen Zubehörteile bleiben in der Schachtel, bis sie benötigt werden.

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, seine Insulaner (eigene Farbe) von der verfluchten Insel zu retten - Ziel sind die sicheren Koralleninseln in den Ecken des Spielplans. Das Spiel endet, wenn der letzte überlebende Insulaner an Land gegangen ist - es gewinnt der Spieler mit den meisten Überlebenden.

DERSPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, setzt einen seiner Insulaner auf die Insel. Jedes Inselfeld kann drei Spielfiguren aufnehmen. Danach ist der linke Nachbar an der Reihe. Reihum setzen die Spieler einen ihrer Insulaner ein, bis jeder alle 12 Figuren auf dem Spielplan hat. Info: Für erfahrene Spider gibt es "Strategische Tips" - auf Seite 6.

WER AN DER REIHE IST...

muß in seinem Zug drei Aktionen ausführen:

1. Er bewegt seine eigenen Insulaner und/oder Schiffe.
2. Dann muß er ein Inselteil versinken lassen.
3. Zum Schluß muß er würfeln, um die Lebewesen zu bewegen.

AKTION 1

Insulaner und/oder Schiffe bewegen

- a) Er zieht einen seiner Insulaner drei Felder weit (drei Schritte);
oder
- b) Er zieht mehr als einen Insulaner, aber zusammen nicht mehr als drei Schritte;
oder
- c) Er zieht ein Schiff bis zu drei Felder weit;
oder
- d) Er zieht mehr als ein Schiff, darf aber nicht mehr als drei Schritte verbrauchen;
oder.
- e) Er zieht eine Kombination (also Insulaner und Schiffe) - aber nie mehr als drei Schritte!

Beispiel

Du bist an der Reihe und ziehst einen Deiner Insulaner zwei Felder weit und ein Schiff ein Feld. Siehe Abb. 6.

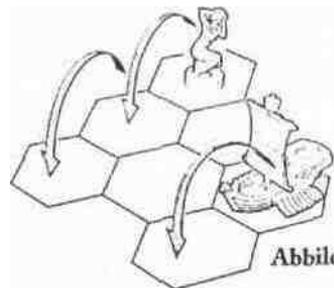


Abbildung 6

Lies den Abschnitt "Schiffswege" mit weiteren Regeln für das Bewegen der Schiffe.

AKTION 2

Einen Teil der Insel sinken lassen

Hat der Spieler am Zug seine drei "Schritte" gemacht, muß er EINES der Inselteile sinken

fassen - vom Spielplan nehmen und weglegen,
 Die Insel versinkt Kreis um Kreis: Zuerst
 müssen alle Felsenteile weggenommen werden;
 erst dann darf das erste der Landteile entfernt
 werden. Sind alle Landteile versenkt, sind als
 letzte die Festungsteile an der Reihe.
 Die einzige Ausnahme: Du deckst einen
 Strudel auf- siehe weiter unten.
 Du last Du ein Inselteil ausgewählt, nimmst
 Du es auf, drehst es um und zeigst allen
 Spielern das Symbol auf der Unterseite.
 Erscheint eines der folgenden Symbole, mußt
 Du die abgebildete Figur auf das Feld setzen,
 von dem Du das Inselteil weggenommen hast



Krake



Seeungeheuer



Delphin



Hai



Schiff

Wenn Du ein Inselteil wegnimmst, auf dem sich
 Insulaner befinden, fallen sie alle ins Wasser
 (in eines der benachbarten Meerfelder) - und
 werden zu Schwimmern. Du darfst die
 Schwimmer auf die Meerfelder verteilen.
 Befindet sich schon ein See-Lebewesen auf
 einem Meerfeld, darfst Du die Schwimmer
 nur auf leere Felder setzen (sofern vorhanden).
 Tip: Nimm kein Inselteil weg, auf dem sich
 DEINE Insulaner befinden!



Strudel

Zeigt das von Dir weggenommene Inselteil
 einen Strudel, hat das fürchterliche Folgen:
 Alle Insulaner, Seeungeheuer, Haie, Kraken,
 Delphine und Schiffe (leer oder besetzt),

sowie alle Inselteile auf den benachbarten sechs
 Feldern sind sofort vernichtet und werden
 aus dem Spiel genommen. Siehe Abb. 7.

Abbildung 7



Du deckst beim Sinken ein Strudelsymbol auf:
 Alle grau markierten Teile sind sofort zerstört
 und werden aus dem Spiel genommen!
 Im Verlauf des Spiels kann es vorkommen,
 daß kein Inselteil mehr da ist, das sinken
 kann. Der Spieler am Zug macht dann
 sofort mit Aktion 3 weiter, Aktion 2 entfällt.

AKTIONEN

Würfeln

Der Spieler, der am Zug ist, muß jetzt beide
 Würfel werfen, um die See-Lebewesen auf
 dem Spielplan zu bewegen. Der eine Würfel
 zeigt das Lebewesen, das bewegt werden muß,
 und der andere Würfel, wie weit es ziehen
 darf (1, 2 oder 3 Felder) oder ob es tauchen
 kann ... (siehe auch "Tauchen" auf Seite 5).
 Gibt es auf dem Spielplan das gewürfelte
 Lebewesen nicht, so beendet der Spieler
 seinen Zug.

ACHTE AUF DIE GEFAHREN!

Was und wen man bewegt und wohin, das
 hängt ab von der Größe der Gefahr und von
 der Taktik - es geht ja darum, möglichst viele
 eigene Insulaner auf die sicheren
 Koralleninseln zu bringen.



1. SCHWIMMENDE INSULANER

Sehr schlimm, aber bei ihnen ist die Gefahr am größten, von irgend etwas gefressen zu werden. Insulaner können wie folgt zu Schwimmern werden:

- Durch Tauchen von einem Inselfeld in ein angrenzendes Meeresfeld.
- Durch Springen von Bord eines Schiffes ins Meer (gleiches Feld), wenn das Schiff sinkt.
- Durch ins Wasser lallen (angrenzendes Meerfeld), wenn ein Inselteil versinkt.

Insulaner, die gerade getaucht oder ins Meer gesprungen sind, werden "Schwimmer" genannt - sie können aber erst im nächsten Zug zu einem benachbarten Meerfeld weiterschwimmen.

Schwimmer können nur ein Feld pro Zug zurücklegen.

Schwimmer dürfen nicht zurück auf ein Inseiteil klettern. Sie können aber an Bord eines vorbeifahrenden Schiffes klettern, so lange sie sich auf ein demselben Feld befinden. Das Klettern an Bord gilt als ein ganzer Schritt. Das Schiff kann bewegt werden, nachdem der Schwimmer an Bord geklettert ist - falls der Spieler noch "Schritte" übrig hat



2. HAIE

Wenn ein Hai auf ein Meerfeld zieht, auf dem sich ein (oder mehrere) Schwimmer befinden, werden sie vom Hai verschlungen und aus dem Spiel genommen. Ein Hai kann ein Schiff nicht angreifen, er kann sich aber auf dem gleichen Feld aufhalten.



3. KRAKE

Zieht ein Krake auf ein Feld mit einem bemannten Schiff (mit Insulaner), springt die Besatzung über Bord (gleiches Feld) und wird zu Schwimmern. Das Schiff selbst wird vom Kraken zerstört und aus dem Spiel genommen. Der Krake fugt den Schwimmern aber keinen Schaden zu. Befindet sich aber auf dem Feld des Kraken auch noch ein Hai, so werden die Schwimmer von ihm verschlungen - und müssen aus dem Spiel genommen werden. Ein Krake kann ein unbemanntes Schiff nicht angreifen.



4. SEEUNGEHEUER

Seeungeheuer sind besonders gefährlich. Ziehen sie auf ein Meerfeld, so vernichten sie alle Schwimmer und Schiffe (bemannt und unbemannt), die sich in diesem Feld befinden - sie werden aus dem Spiel genommen.



5. DELPHINE

Sie sind Freunde, wie ihr lächelndes Gesicht zeigt! Zieht ein Delphin auf ein Meerfeld mit einem Schwimmer (oder

ein Schwimmer zu einem Delphin), ist der Schwimmer gegen jeden Angriff geschützt. Allerdings kann ein Delphin immer nur einen Schwimmer gleichzeitig schützen. Es ist deshalb besser, so viele Schritte wie möglich unter dem Schutz von Delphinen zu machen.

Aufgepaßt! Befindet sich ein Hai oder ein Seeungeheuer auf dem selben Feld wie ein Delphin und ein Schwimmer, so kann es trotzdem gefährlich werden: Würfelt ein anderer Spieler den Delphin, so kann er diesen Delphin von dem Meer-feld wegziehen - und der Schwimmer ist den Ungeheuern ausgeliefert. In diesem Fall wird der Schwimmer sofort aus dem Spiel genommen.

Ein Delphin kann sich auf dem selben Feld wie ein Schiff aufhalten.

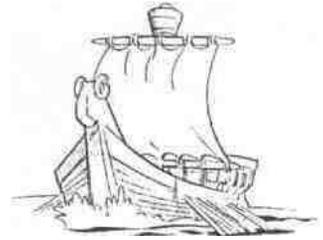
Nicht vergessen: Eine Delphin/Schwimmer-Kombination kann sich in einem Zug nur EIN Feld weit bewegen - und zwar nur während der Bewegungsphase (Aktion 1) seines Zuges. Würfelt der Spieler dann den Delphin (Aktion 3), so darf er nur den Delphin allein bewegen.

Wichtig! See-Lebewesen können auf alle Felder ziehen, auf denen andere Figuren stehen. Ausnahme: Sie können nicht aufs Land ziehen. Wer an der Reihe ist, darf in seinem Zug nicht mehr als ein See-Lebewesen ziehen.



TAUCHEN

Würfelt ein Spieler (Aktion 3), der an der Reihe ist, das Tauch-Symbol, so darf er das erwürfelte Lebewesen auf ein beliebiges Meerfeld seiner Wahl versetzen. Je nach Situation kann es besser sein, anderen Spielern zu schaden oder eigenen Insulanern zu helfen!



SCHIFFSWEGE

Schiffe dürfen nicht auf Meerfelder fahren oder darüber hinwegziehen, wenn sich dort schon ein anderes Schiff, ein Krake oder ein Seeungeheuer befindet. Ein Schiff kann sich aber mit einem Hai oder Delphin ein Feld teilen.

Jedes Schiff verfügt über drei Plätze. Ein Spieler kann einen seiner Insulaner auf ein Schiff ziehen, so lange sich das Schiff direkt neben diesem Inselteil befindet und so lange ein Platz an Bord frei ist.

Insulaner können von Schiff zu Schiff springen, so lange sich die Schiffe auf direkt benachbarten Feldern befinden.

Jeder Spieler kann ein unbemanntes Schiff (ohne Insulaner) bewegen.

Befindet sich auf einem Schiff nur ein Insulaner, so kann nur dessen Spieler das Schiff bewegen.

Befinden sich verschiedene Insulaner auf einem Schiff, so darf der Spieler das Schiff bewegen, der über die Mehrheit (der Besatzung) verfügt.

Befinden sich nur verschiedene Insulaner auf einem Schiff (alle in unterschiedlicher Farbe), so wird die Kontrolle über das Schiff geteilt - sie wechselt von Zug zu Zug (nach Absprache).

EINE SICHERE KORALLENINSEL ERREICHENEN

Wer die untergehende Insel mit einem Schiff verlassen hat, muß versuchen, eine der sicheren Koralleninseln (in den Spielplanecken) zu erreichen.

Um dort an Land zu gehen, muß ein

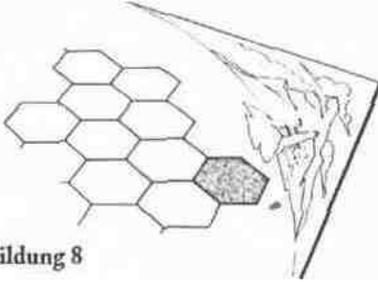


Abbildung 8

Schiff oder ein Schwimmer zuerst das rote Feld erreichen. Im nächsten Zug kann dann der Insulaner den rettenden Schritt auf die sichere Insel machen. Siehe Abb. 8.
Hinweis: Wenn einer Deiner Schwimmer zusammen mit einem Delphin das rote Feld erreicht und an Land geht, muß der Delphin auf dem roten Feld stehen bleiben; er kann erst im nächsten Zug (von Dir oder von einem anderen Spieler) weggezogen werden. Vergiß auch nicht, daß die Insulaner von Schiff zu Schiff springen können: Befindet sich also ein Schiff auf dem roten Feld, so kann ein anderes Schiff auf ein benachbartes Feld ziehen und Insulaner können von Schiff zu Schiff und weiter-an Land springen. Siehe Abb.9.

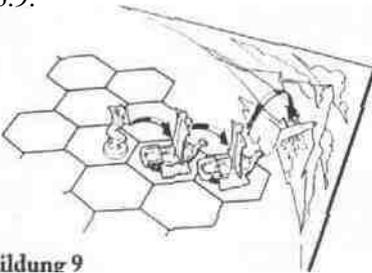


Abbildung 9

Dieser 3-er Schrift bringt Deinen Insulaner an Land.

STRATEGISCHE TIPS

Nach ein paar Spielen wirst Du feststellen, daß es ganz unterschiedliche Möglichkeiten gibt, um seine Insulaner zu Beginn des Spieles auf den Spielplan zu setzen. Es hängt alles davon ab, welche Wesen

aurtauchen, wenn ein Inselteil versinkt... So kann es zum Beispiel nützlich sein, viele Insulaner in die Nähe von Schiffen zu setzen, um sie schnell an Bord zu bringen. Andererseits ist das ein großes Risiko - setzt man zu viele Insulaner zusammen, können sie alle verloren gehen, wenn in der Nähe ein Strudel aufgedeckt wird, der alles um ihn herum zerstört.

- * Es kann auch sinnvoll sein, ein paar Insulaner als Reserve weit landeinwärts zu placieren.
- * Wenn Du ein Inselteil entfemen mußst, auf dem sich Insulaner von Dir befinden, nimm das Inselteil, das am nächsten an einem Delphin liegt.
- * Oft wirst Du Dich auch entscheiden müssen, ob Du gleich drei Deiner Insulaner auf ein Schiff bringst: wenn ein Seeungeheuer auftaucht, verlierst Du alle drei. Andererseits, wenn Du Deine Insulaner auf verschiedene Schiffe aufteilst, ist es wohl sicherer, aber für einige kann es dann schon zu spät sein.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre überlebenden Insulaner auf die Koralleninseln in Sicherheit gebracht haben. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Überlebenden besitzt.

EIN KÜRZERES SPIEL

Bei dieser Variante wird nur so lange gespielt, bis das letzte Festungsteil versunken ist. Dann wird das Spiel beendet - wer die meisten Überlebenden auf den Koralleninseln stehen hat, gewinnt.

AUFBEWAHRUNG DES SPIELS

Das Wegpacken des Spieles geht leichter, wenn Du vorher die Segel von den Schiffen entfernst.



© 1996 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Ovorweg 29, D-59494 Soest

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.

Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alle Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.