

# ATLANTICA

Ein Spiel von Christian Fiore und Knut Happel

für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Spieldauer: 30 bis 60 Minuten

*Atlantica, das sagenumwobene Inselreich, das vor vielen Hundert Jahren tief im Meer versunken sein soll. Die Anzahl seiner Legenden ist fast so groß wie die Anzahl der Wissenschaftler, die sich immer wieder auf die Suche nach dem Inselreich gemacht haben. Aber nun ist das Geheimnis gelüftet – Atlantica wurde wiederentdeckt. Die Spieler schlüpfen in die Rolle des Leiters eines Forschungsteams, das unter Wasser nach den verborgenen Schätzen sucht. Taucher müssen angeheuert und Frachtschiffe gechartert werden, um die kostbaren Funde in die Museen der Welt zu bringen. In der zentralen Forschungsstation erlangen die Wissenschaftler immer weitere, neue Erkenntnisse, die ihnen am Ende hilfreich sein werden. Doch sie müssen sich beeilen – ein herannahender Hurrikan droht, die Forschungsarbeiten frühzeitig zu beenden. Wer schafft es, die wertvollsten Schätze sicher auf den Frachtschiffen zu verstauen und sich das meiste Wissen anzueignen?*



Piatnik Nr. 613876

© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria

piatnik.com

## SPIELMATERIAL

### 1 Spielplan

Er zeigt **4 Orte**: Das *Tauchboot* (A), den *Hafen* (B), die *Kneipe* (C) und die *zentrale Forschungsstation* (D).

Die Farbsymbole in jedem Ort geben an, wie viele Taucher in welchen Farben benötigt werden, um an diesem Ort eine Aktion ausführen zu dürfen.



### 78 Taucherkarten

Es gibt je 13 Taucherkarten in den Farben weiß, gelb, rot, grün, blau und lila. Sie werden eingesetzt, um Aktionen durchführen zu können.



### 57 Schatzkarten

Es gibt Schatzkarten in 7 verschiedenen Farben, je nach Farbe zwischen 5 und 12 Karten. Die Schatzkarten werden von den Spielern gesammelt und bringen zu Spielende Siegpunkte (SP). *Im Anschluss an die Spielanleitung ist genau erklärt, welche Schatzkarten wie oft vorhanden sind und wie viele SP mit ihnen erzielt werden können.*



### 1 Hurrikankarte

Die Hurrikankarte wird zu den Schatzkarten gezählt und löst das Spielende aus.



### 24 Schiffskarten

Es gibt je 8 Schiffskarten *Lastenboote*, *Frachtkähne* und *Transportschiffe* für die 3 Kartenfelder A, B und C im Hafen. Auf den Schiffen sind 1 bis 5 Holzkisten abgebildet. Die Spieler brauchen die Holzkisten, um ihre gesammelten Schätze zu verstauen.



### 30 Forschungskarten

Es gibt 11 verschiedene Forschungskarten, je nach Art 2 oder 4 Karten. Forschungskarten sind eine gute Möglichkeit, um zusätzlich zu den gesammelten Schatzkarten weitere SP zu erzielen. *Im Anschluss an die Spielanleitung ist genau erklärt, auf welche Weise mit den einzelnen Forschungskarten SP erzielt werden können.*



## SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

Die **Taucherkarten** werden gemischt und jeder Spieler erhält 5 Karten auf die Hand. Die restlichen Taucherkarten werden als verdeckter Nachziehstapel auf das entsprechende Feld in der *Kneipe* bereitgelegt.

Die **Schatzkarten** werden gemischt. Bei 2 Spielern werden 26, bei 3 Spielern 18 und bei 4 Spielern 9 zufällig gezogene Karten aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt. Bei 5 Spielern bleiben alle 57 Karten im Spiel.

Von den im Spiel verbleibenden Schatzkarten werden 10 Karten verdeckt abgezählt. Unter diese 10 Schatzkarten wird die **Hurrikankarte** gemischt. Diese 11 Karten werden als verdeckter Stapel auf dem Hurrikanfeld des *Tauchboots* bereitgelegt. Die restlichen Schatzkarten werden als verdeckter Nachziehstapel auf das entsprechende Feld des *Tauchboots* gelegt. Die obersten 6 Karten werden gezogen und offen auf die Schatzkartenfelder 1-6 des *Tauchboots* gelegt.

Die **Schiffskarten** werden getrennt nach ihren Kategorien A *Lastenboot*, B *Frachtkahn* und C *Transportschiff* gemischt und jeweils als offener Stapel auf das passende Schiffskartenfeld des Hafens gelegt.

Die **Forschungskarten** werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel auf dem entsprechenden Feld in der *Forschungsstation* bereitgelegt. Die obersten 4 Karten werden gezogen und offen auf die Kartenfelder 1-4 der *Forschungsstation* gelegt.



## SPIELABLAUF

Atlantica wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, darf sich für bis zu 3 der Aktionen 1 bis 4 entscheiden, oder passt und nutzt Aktion 5 *Luft holen*. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

1. **Das Tauchboot - Schatzkarte(n) nehmen**
2. **Die Kneipe - Taucherkarten oder zwei beliebige andere Karten nehmen**
3. **Der Hafen - Schiffskarte nehmen**
4. **Die Forschungsstation - Forschungskarte(n) nehmen**
5. **Luft holen - Passen und Taucherkarten nehmen**

### Die Taucherkarten:

Bei allen Aktionen außer *Luft holen* müssen die Spieler Taucherkarten aus ihrer Hand ausspielen, um die Aktionen an den verschiedenen Orten des Spielplans ausführen zu können.

**Achtung:** Pro Spielzug dürfen **maximal 3 Taucherkarten** ausgespielt werden.

Ein Spieler **darf** seine bis zu 3 ausgespielten Taucherkarten **auf mehrere Orte** aufteilen, wobei er **an jedem Ort nur eine Aktion** ausführen darf.

**Besonderheit:** Hat ein Spieler keine Taucherkarte einer bestimmten Farbe auf der Hand, darf er 2 Karten einer beliebigen anderen Farbe anstelle der einen fehlenden Karte ausspielen (wie einen Joker). Er spielt also in diesem Zug ausnahmsweise bis zu 4 Taucherkarten aus. Dies ist nur einmal pro Zug erlaubt.

Ausgespielte Taucherkarten werden auf einen Ablagestapel in der Mitte des Spielplans gelegt.

### Die möglichen Aktionen:

#### 1. DAS TAUCHBOOT - Schatzkarte(n) nehmen:

Einige Schätze Atlantias finden die Taucher gleich unter der Wasseroberfläche. Um jedoch möglichst viele Schätze zu bergen, müssen Wagemutige aber weiter in die dunklen Tiefen hinabtauchen. Auf den Schatzkartenfeldern dieses Ortes liegen 6 Schatzkarten in einer Reihe aus, welche eingesammelt werden können. Gesammelte Schatzkarten legen die Spieler bis zum Spielende offen vor sich ab.

### Gleich unter der Wasseroberfläche tauchen

Das ist möglich, wenn 1 grüne oder 1 gelbe Taucherkarte ausgespielt wird. Der Spieler darf sich anschließend die Schatzkarte vom 1. Feld der Reihe nehmen und legt sie offen vor sich ab.



### Etwas weiter in die Tiefe tauchen

Das ist möglich, wenn 1 grüne oder 1 gelbe **und** 1 lila Taucherkarte ausgespielt werden. Der Spieler darf sich 2 beliebige Schatzkarten von den ersten 3 Feldern der Reihe aussuchen.



### Gefährlich tief tauchen

Das ist möglich, wenn 1 grüne oder 1 gelbe **und** 1 lila **und** 1 weiße Taucherkarte ausgespielt werden. Der Spieler darf sich 3 beliebige Schatzkarten von allen 6 Feldern der Reihe aussuchen.



## 2. DER HAFEN - Schiffskarten nehmen:

Neue und immer größere Schiffe müssen gechartert werden, um die Schätze Atlanticas in die Museen auf der ganzen Welt zu bringen. Für jede gesammelte Schatzkarte wird zu Spielende eine Holzbox auf einer Schiffskarte benötigt, andernfalls muss die Schatzkarte abgeworfen werden.

### Ein kleines Lastenboot chartern

Das ist möglich, wenn 1 weiße oder 1 rote Taucherkarte ausgespielt wird. Der Spieler darf sich die oberste Schiffskarte vom linken Stapel A, der Lastenboote, nehmen und legt sie offen vor sich ab.



### Einen großen Frachtkahn chartern

Das ist möglich, wenn 1 weiße oder 1 rote **und** 1 grüne oder 1 blaue Taucherkarte ausgespielt werden. Der Spieler darf sich die oberste Schiffskarte vom mittleren Stapel B, der Frachtkähne, nehmen. Auf den Frachtkähnen sind oft mehr Holzboxen abgebildet als auf den Lastenbooten.



### Ein riesiges Transportschiff chartern

Das ist möglich, wenn 1 weiße oder 1 rote **und** 1 grüne oder 1 blaue **und** 1 lila Taucherkarte ausgespielt werden. Der Spieler darf sich die oberste Schiffskarte vom rechten Stapel C, der Transportschiffe, nehmen. Auf den Transportschiffen ist häufig noch mehr Platz für Holzboxen als auf den Frachtkähnen.



**Anmerkung:** Gesammelte Schatzkarten bringen zu Spielende nur dann SP, wenn für jede Karte auch eine Holzbox auf einem Lastenboot, Frachtkahn oder Transportschiff vorhanden ist. Das bedeutet aber nicht, dass während des Spiels ein Spieler zuerst für genügend Holzboxen auf Schiffen sorgen muss, bevor er Schatzkarten nehmen darf. Die Schatzkarten dürfen während des Spiels und zu Spielende beliebig auf den Schiffskarten verteilt werden. Schatzkarten gleicher Farbe müssen nicht zwingend auf demselben Schiff untergebracht sein!

## 3. DIE KNEIPE - Taucherkarten oder 2 beliebige Karten nehmen:

In der Kneipe werden neue Taucher angeheuert. Und wer allen Tauchern in der Kneipe ein Getränk spendiert, fördert nicht nur neue Gerüchte zu Tage... An diesem Ort erhalten die Spieler neue Taucherkarten.

### Ein kleines Taucherteam anheuern

Das ist möglich, wenn 1 gelbe oder 1 lila oder 1 blaue Taucherkarte ausgespielt wird. Der Spieler darf 3 Taucherkarten vom Nachziehstapel ziehen und legt sie verdeckt vor sich ab.



### Ein großes Taucherteam anheuern

Das ist möglich, wenn 1 gelbe oder 1 lila oder 1 blaue **und** 1 weiße Taucherkarte ausgespielt werden. Der Spieler darf 6 Taucherkarten vom Nachziehstapel ziehen und legt sie verdeckt vor sich ab.



### Allen Tauchern ein Getränk spendieren

Das ist möglich, wenn 1 blaue oder 1 violette oder 1 gelbe **und** 1 weiße **und** 1 rote Taucherkarte ausgespielt werden. Der Spieler darf sich 2 Karten seiner Wahl von Feldern mit einem Kneipensymbol nehmen. Diese Karten müssen



allerdings von zwei unterschiedlichen Orten sein.



**Wichtig:** Erst am Ende eines Zuges dürfen die gezogenen Taucherkarten auf die Hand genommen werden. Die Anzahl der Taucherkarten auf der Hand ist nicht begrenzt!

#### 4. DIE FORSCHUNGSSTATION - Forschungskarte(n) nehmen:

In der zentralen Forschungsstation erlangen die Leiter der Forschungsteams mehr Wissen über das versunkene Atlantica und erhalten nützliche Hinweise über die Fundorte der Schätze. Mit Forschungskarten können zusätzliche Siegpunkte zu Spielende erzielt werden.

##### Eine zufällige Entdeckung machen

Das ist möglich, wenn 1 blaue oder 1 rote Taucherkarte ausgespielt wird. Der Spieler darf sich die Forschungskarte vom 1. Feld der Reihe nehmen und legt sie offen vor sich ab.



##### Eine wertvolle Entdeckung machen

Das ist möglich, wenn 1 blaue oder 1 rote **und** 1 gelbe Taucherkarte ausgespielt werden. Der Spieler darf sich eine Forschungskarte von einem beliebigen der 4 Felder der Reihe nehmen.



##### Zwei sensationelle Entdeckungen machen

Das ist möglich, wenn 1 blaue oder 1 rote **und** 1 gelbe **und** 1 grüne Taucherkarte ausgespielt werden. Der Spieler darf sich zwei Forschungskarten von zwei beliebigen der 4 Felder der Reihe nehmen.



**Anmerkung:** Mit Forschungskarten können zusätzliche SP zu Spielende erzielt werden, teilweise aber nur in Kombination mit Schatz-, Schiffs-, Taucher- oder anderen Forschungskarten. Die Wirkungsweisen der einzelnen Forschungskarten sind im Anschluss an die Spielanleitung genauer erläutert. Für Forschungskarten sind keine Holzkisten auf Schiffen erforderlich!

#### Ein Spieler darf mehrere gleiche Forschungskarten besitzen.

Eventuelle auf den Karten benannte **Anforderungen** (z.B. das Sammeln bestimmter Schätze) müssen von dem Spieler, der eine Forschungskarte mehrfach besitzt, **nur einmal erfüllt werden**. Er kassiert dafür mehrfache SP. Die anderen Spieler müssen also gut aufpassen, dass ein Spieler auf diese Weise nicht zu einfach viele SP erzielt!

**Auffüllen der Karten:** Erst am Ende des Zuges eines Spielers werden Schatz- und Forschungskarten auf dem Spielplan nach links aufgerückt. Danach werden die frei gewordenen Felder mit neuen Karten von den Nachziehstapeln aufgefüllt. Bei den Schatzkarten sind die Karten zunächst vom Stapel nachzulegen, der NICHT die Hurrikan Karte enthält. Erst wenn dieser Stapel aufgebraucht ist, werden die Karten vom Hurrikanfeld nachgelegt.

Ebenfalls erst am Ende seines Zuges darf ein Spieler die Taucherkarten, die er sich in der Kneipe genommen hat, auf die Hand nehmen.

#### 5. LUFT HOLEN – Passen und Taucherkarten vom Nachziehstapel nehmen:

Auch die tollkühnsten Taucher bedürfen gelegentlich der Ruhe und Erholung. Der Spieler spielt keine Karten aus, sondern entscheidet sich, eine Runde auszusetzen. Er darf dafür 5 Taucherkarten vom Nachziehstapel ziehen und sie sofort auf die Hand nehmen.

## SPIELENDEN UND WERTUNG

**Ein herannahender Hurrikan zwingt die Forschungsteams zur Eile. Die Schiffe, beladen mit den kostbaren Schätzen Atlantias, müssen ihre Reise antreten, bevor der Hurrikan eintrifft.**

Wird beim Auffüllen der Schatzkartenfelder nach dem Zug eines Spielers die **Hurrikan Karte** aufgedeckt, legt dieser Spieler die Hurrikan Karte offen vor sich ab. Nun ist jeder Spieler noch einmal an der Reihe einschließlich des Spielers mit der Hurrikan Karte. Die dabei genommenen Karten werden wie gewohnt aufgefüllt. Danach folgt die Wertung:

Die Spieler erhalten SP für ihre gesammelten Schatzkarten, die sie in Holzkisten auf Schiffe verladen können. Dazu zählt jeder Spieler zunächst die Anzahl seiner Schatzkarten und dann die Anzahl der Holzkisten auf seinen Schiffen. Hat ein Spieler für eine Schatzkarte keine Holzkiste zur Verfügung, muss er die Schatzkarte abwerfen;

er darf aber frei wählen, welche Schatzkarte(n) er abwirft.  
**Schatzkarten sind umso mehr SP wert, je mehr Schatzkarten einer Farbe ein Spieler gesammelt hat.** Im Anschluss an die Spielanleitung ist genau erklärt, wie viele SP mit den einzelnen Schatzkarten erzielt werden können.

**Nachdem** die Schatzkarten, für die keine Holzboxen auf einem Schiff mehr bereit stehen, abgeworfen wurden, zählen die Spieler die SP für ihre Forschungskarten.

**Zur Erinnerung:** Für Forschungskarten sind keine Holzboxen auf Schiffen nötig!

Schließlich zählen die Spieler die SP für ihre Schatz- und Forschungskarten zusammen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten SP. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige mit den meisten Schatzkarten.

**Beispiel einer Wertung bei einem Spiel zu dritt:**

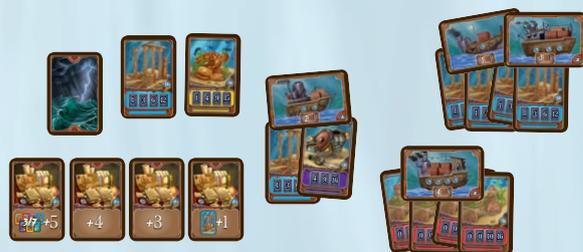
**Maja erzielt insgesamt 40 SP:**

10 SP für die 3 rosafarbenen Schatzkarten, 15 SP für die 4 gelben Schatzkarten und 15 SP für die Forschungskarten (9 SP für die Karten +2, +3, +4, 2 SP für die beiden Schiffskarten, 4 SP für die 4 gesammelten gelben Schatzkarten). Für die orangefarbene und die blaue Schatzkarte erhält sie keine SP, weil sie für diese beiden Schätze keine Holzboxe auf einem Schiff zur Verfügung hat.



**Andreas erzielt insgesamt 50 SP:**

4 SP für die lilafarbene Schatzkarte, 13 SP für die 5 blauen Schatzkarten, 16 SP für die 4 roten Schatzkarten, und 17 SP für die Forschungskarten (7 SP für die Karten +3, +4, 5 SP zusätzlich für die 5 blauen Schatzkarten, 5 SP für die drei Schätze in unterschiedlichen Farben).



**Christian erzielt insgesamt 55 SP:**

9 SP für die 2 lilafarbenen Schatzkarten, 12 SP für die 3 orangefarbenen Schatzkarten, 1 SP für die gelbe Schatzkarte, 10 SP für die 3 roten Schatzkarten, 18 SP für die 4 grünen Schatzkarten und 5 SP für die 2 rosafarbenen Schatzkarten. Außerdem hat Christian mehr als 3 Schatzkarten unterschiedlicher Farbe gesammelt, wofür er für die Forschungskarte zusätzlich 5 SP erhält.



Christian gewinnt das Spiel, da er am meisten SP gesammelt hat.

Wenn Sie zu „Atlantica“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:  
 Piatnik • Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Wien  
 oder [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

**Grafikdesign:** Fiore GmbH, [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)

Du findest uns auf  
[www.facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



**TWIDDLE**  
 - let's play! -

Die Community App für alle Spiele-Freunde.  
 Jetzt kostenlos herunterladen!

GET IT ON Google Play

Available on the App Store

**TWIDDLE – let's play! – So geht spielen heute:**

Die Community-App für alle Spiele-Freunde:

- Spielgruppen in der Nähe finden
- Neue Mitspieler treffen
- Spiele-Events finden und posten
- Keine Spielveranstaltung mehr verpassen und vieles mehr!

Hol dir die kostenlose Community-App **Twiddle – let's play! –** zum gemeinsam Spaß haben!

Eine Initiative der Spieleverlage e.V.

## ÜBERSICHT DER SCHATZ- UND FORSCHUNGSKARTEN UND WIE VIELE SP SIE ZU SPIELENDEN BRINGEN:

### DIE SCHATZKARTEN

Die 57 Schatzkarten stehen für die vielfältige Kultur Atlanticas.

Es gibt 7 Arten von Schätzen, je nach Schatzart gibt es zwischen 5 und 12 Karten:



Architektur  
12x



Tonscherben  
10x



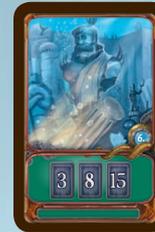
Gold  
9x



Amphoren  
8x



Inschriften  
7x



Statuen  
6x



Waffen  
5x

Auf jeder Schatzkarte ist Folgendes angegeben:



Kartenanzahl, die es von dieser Schatzart gibt.

Die Siegpunkte (SP), die ein Spieler für die gesammelten Karten einer Schatzart zu Spielende erhält.

**Beispiel 1:** Hat ein Spieler zu Spielende 1 rosafarbene Schatzkarte *Amphoren*, erhält er dafür 2 SP. Besitzt er 2 rosafarbene Schatzkarten, erhält er 5, bei 3 Karten 10 und bei 4 stolze 16 SP. Hat er sogar 5 rosa Schatzkarten gesammelt, erhält er 16 SP für die ersten 4 Karten und nochmals 2 SP für die 5. rosafarbene Schatzkarte.

**Beispiel 2:** Ein Spieler besitzt zu Spielende nur 1 orangefarbene Schatzkarte *Inschriften*. Dafür gibt es leider 0 SP. Hätte er aber 2 orangefarbene Schatzkarten gesammelt, würde er 6 SP bekommen.

**Beispiel 3:** Ein Spieler besitzt zu Spielende 4 grüne Schatzkarten *Statuen*. Für 3 Karten erhält er 15 SP, und für die 4. grüne Schatzkarte wieder den ersten Wert auf der Karte, das sind 3 SP, gesamt also 18 SP.

SP gibt es zu Spielende natürlich nur dann, wenn für eine Schatzkarte auch eine Holzkiste auf einem Schiff zur Verfügung steht!

**Nicht vergessen:** Bei 2, 3 bzw. 4 Spielern ist zu beachten, dass vor Spielbeginn 26, 18 bzw. 9 zufällig gezogene Schatzkarten aus dem Spiel entfernt werden!

## DIE FORSCHUNGSKARTEN



Diese Forschungskarte ist 2 SP wert.



Diese Forschungskarte ist 3 SP wert.



Diese Forschungskarte ist 4 SP wert.



Diese Forschungskarte ist 5 SP wert, wenn ihr Besitzer Schätze in mindestens 3 verschiedenen Farben gesammelt hat, und wenn er für diese auch eine Holzkiste auf einem Schiff zur Verfügung hat.



Diese Forschungskarte ist 7 SP wert, wenn ihr Besitzer Schätze in mindestens 4 verschiedenen Farben gesammelt hat, und wenn er für diese auch eine Holzkiste auf einem Schiff zur Verfügung hat.



Der Besitzer dieser Forschungskarte erhält für alle gesammelten Schatzkarten einer Art 1 SP zusätzlich. Er darf die Schatzart frei wählen. Die Schätze müssen in Holzkisten auf Schiffen verstaut sein.



Der Besitzer dieser Forschungskarte erhält für jede gesammelte blaue Schatzkarte *Architektur* 1 SP zusätzlich, wenn für die blauen Schätze Holzkisten auf Schiffen zur Verfügung stehen.



Der Besitzer dieser Karte erhält für alle Forschungskarten, die er während des Spiels gesammelt hat – auch für diese Karte selbst, zusätzlich 1 SP.



Der Besitzer dieser Forschungskarte erhält für jede gesammelte Schiffskarte 1 SP zusätzlich.



Der Besitzer dieser Forschungskarte erhält 6 SP, wenn er Schiffe mit insgesamt 12 oder mehr Holzkisten gechartert hat.



Diese Forschungskarte kann zu einer beliebigen Schatzart dazugelegt werden. Sie gilt dann sowohl für die Wertung der Schatzkarten als auch für die Wertung anderer Forschungskarten als eine Schatzkarte dieser Art. Sie darf allerdings nicht als einzige Karte einer Schatzart verwendet werden. Für diese Karte ist KEINE Holzkiste auf einem Schiff notwendig!