

ATLANTICA

Christian Fiore és Knut Happel játéka

2 – 5 játékos részére, 8 éves kortól

Játékidő: 30-60 perc

Atlantica, a legendás szigetvilág, amely évszázadokkal ezelőtt a tengerbe süllyedt. A legendáinak száma közel olyan nagy, mint a kutatók száma, akik újra és újra az eltűnt szigetvilág után kutatnak.

De a titokra fény derült - Atlantica elsüllyedt szigetvilágát felfedezték.

A játékosok egy - egy kutatócsoport vezetőjének a szerepébe bújnak, és a tenger mélyén rejlő elfeledett kincsek után kutatnak. Búvárokat toboroznak, teherhajókat bérelnek azért, hogy megtalálják a felbecsülhetetlen értékű leleteket, és elszállítsák azokat a világ múzeumaiba. Egyre több tudós érkezik a központi kutatóállomásra, és egyre több ismeretanyag gyűlik, amelyek segítenek nekik. De sietniük kell - egy közeledő hurrikán azzal fenyeget, hogy a kutatómunkát idő előtt abba kell hagyni.

Kinek sikerül a legértékesebb kincseket megszerezni, a hajókra rakodni és a legtöbb tudást megszerezni?



Piatnik termékkód: 613876

© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria

piatnik.com

A JÁTÉK TARTALMA

1 játéktábla

A játéktáblán a következő **4 helyszínt** látjátok: *búvárhajó (A)*, *kikötő (B)*, *kocsmá (C)* és a *központi kutatóállomás (D)*.

A színes szimbólumok minden helyszínen megadják, hogy mennyi és milyen színű bűvárra van szükségetek az adott helyszín akciójához.



78 bűvarkártya

Színenként 13 bűvarkártyát találtok a játékban, a következő színekben: fehér, sárga, piros, zöld, kék és lila. Ezeket használjátok majd az akciókhoz.

57 kincskártya

7 különböző színben, színenként 5-12 kincskártyát találtok a játékban. Ezeket gyűjtitek a játék folyamán, és a játék végén győzelmi pontokat kaptok értük. *A játékszabály végén megnézhetitek részletesen, hogy melyik kincskártyából mennyi darab van a játékban, és mennyi győzelmi pontot tudtok velük megszerezni.*

1 hurrikánkártya

Ezt a kártyát a kincskártyák közé keveritek majd, és ez váltja ki a játék végét.

24 hajókártya

8 hajókártyát találtok hajótípusonként *kis szállítóhajó*, *nagy szállítóhajó*, *nagy teherhajó*, amiket a 3 kikötő A, B és C kártyamezőire kell letennetek. A hajókon 1-5-ig vannak faládák, amikbe a megszerzett kincseket rakodhatjátok.

30 kutatókártya

11 különböző kutatókártya van a játékban, kutatókártya fajtánként 2 vagy 4 darab. A kutatókártyák lehetőséget nyújtanak arra, hogy a megszerzett kincseitek értékét további győzelmi pontokkal növeljétek. *A játékszabály végén részletesen elolvashatjátok, hogy melyik kutatókártya milyen úton juttat hozzá további győzelmi pontokhoz.*



ELŐKÉSZÜLETEK

Fektesseék a **játéktáblát** az asztal közepére.

Keverjétek meg a **búvárkártyákat**, majd mindenkinek osszatok 5 lapot lefordítva a kezébe. A maradék lapokból alakítsatok ki egy lefordított lapokból álló húzópaklit a kocsmánál megadott kártyahelyen.

A **kincskártyákat** szintén meg kell kevernetek, majd a játékosok számától függően ki kell tennetek véletlenszerűen kiválasztott lapokat, lefordítva a játékból: 2 játékos esetén 26, 3 játékosnál 18, 4 játékosnál 9 lapot tegyetek vissza a játék dobozába.

5 játékos esetén mind az 57 kincskártya benmarad a játékban.

A játékban maradt kincskártyákból számoljatok le 10 lapot lefordítva. Keverjétek a 10 lap közé a **hurrikánkártyát**. Ezt a 11 lapot helyezzétek lefordítva egy pakliba rendezve a búvárhajók hurrikánmezőjére. A többi kincskártyából alakítsatok ki egy lefordított húzópaklit a búvárhajóknál megadott kártyahelyen. Fordítsátok fel a pakli felső 6 lapját, és felfordítva tegyétek le sorban a búvárhajók kincskártya helyeire 1-6-ig.

A **hajókártyákat** válogassátok szét hajótípusok szerint: **A) kis szállítóhajó, B) nagy szállítóhajó, C) nagy teherhajó**. Fajtánként külön-külön keverjétek meg a lapokat, majd felfordítva tegyétek a kikötők megfelelő hajómezőire.

Keverjétek meg a **kutatókártyákat**, majd alakítsatok ki egy lefordított húzópaklit a központi kutatóállomáson. Fordítsátok fel a pakli felső 4 lapját, és felfordítva tegyétek le sorban a kutatóállomás kártyamezőire 1-4-ig.



A JÁTÉK MENETE

Az Atlantica játékot a legfiatalabb játékos kezdi, tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban kerültek majd egymás után sorra. Aki soron van, az maximum 3 akciót választhat az 1- 4-ig akciók közül, vagy passzol és az 5. akciót „*Lélegzetvétel*” választja. Ezzel lépése véget ér, és a következő játékos kerül sorra.

1. a búvárhajó – kincskártyát(kat) vesz el
2. a kikötő – hajókártyát vesz el
3. a kocsmá – búvárkártyákat vagy két tetszése szerinti kártyát vesz el
4. a kutatóállomás – kutatókártyát(kat) vesz el
5. lélegzetvétel – passzol és búvárkártyákat húz

A búvárkártyák:

Mindegyik akció során, kivéve a levegővételt, búvárkártyákat kell kijátszanotok a kezetekből azért, hogy a különböző helyszínek adott akcióját kihasználhassátok.

Figyelem: Egy lépésben maximum 3 búvárkártya kijátszása engedélyezett.

Aki soron van, az a kijátszott (maximum 3) kártyáját egy vagy akár több helyszínen is leteheti, amiért minden érintett helyszínen 1 akciót használhat.

Különleges lehetőség: Ha a soron lévő játékosnak nincsen a kezében egy meghatározott színű búvárkártyából, akkor kijátszhat helyette 2 azonos színű kártyát egy általa választott színben (jokerként). Tehát ez a játékos a lépésében 4 búvárkártyát játszik ki, de erre a lépésében csak egyszer van lehetősége.

A kijátszott búvárkártyákat gyűjtsétek a játéktábla közepén egy lerakópakliban.

A lehetséges akciók:

1. A BÚVÁRHAJÓ – kincskártyát(kat) vesztek el:

Egyes kincseket könnyedén megtaláltok szinte közvetlenül a víz felszíne alatt. De a további kincsek reményében lejjebb merészkedtek a tátongó, fekete mélységbe. Ennek a helyszínenek a kincskártya mezőin 6 kincskártya fekszik egy sorban, amiket begyűjthettek. A begyűjtött kincskártyákat a játék folyamán, egészen a játék végéig felfordítva tartásotok magatok előtt.

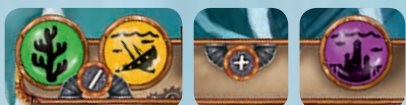
Közvetlenül a víz felszíne alatt búvárkodtok

Ezt akkor tehetitek meg, ha kijátszotok 1 zöld vagy 1 sárga búvárkártyát. Ezért az 1. mezőn fekvő kincskártyát vehetitek el, amit utána felfordítva magatok elé kell tennetek.



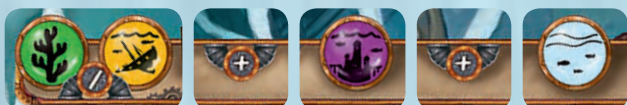
Kicsivel mélyebbre merültök

Ezt akkor tehetitek meg, ha kijátszotok 1 zöld vagy 1 sárga és 1 lila búvárkártyát. Ezért 2 kincskártyát vehettek el az első 3 mező valamelyikéről.



Veszélyes merülés

Ezt akkor tehetitek meg, ha kijátszotok 1 zöld vagy 1 sárga és 1 fehér és 1 piros búvárkártyát. Ezért 3 kincskártyát vehettek el a 6 mező valamelyikéről.



2. A KIKÖTŐ - hajókártyát vesztek el:

Mindig új és egyre nagyobb teherhajót kell bérelnetek azért, hogy a felbecsülhetetlen értékű kincseket, elszállítsátok a világ múzeumaiba. A játék folyamán megszerzett kincseiteket a játék végén be kell „rakodnotok” a hajóitokon álló faládákba.

A) kis szállítóhajó

Ezt akkor vehetitek el, ha kijátszotok 1 fehér vagy 1 piros búvárkártyát. Ezért elvehetitek a bal oldali hajókártya-pakliból A) kis szállítóhajó a legfelső kártyát, amit utána felfordítva magatok elé kell tennetek.



B) nagy szállítóhajó

Ezt akkor vehetitek el, ha kijátszotok vagy 1 fehér vagy 1 piros és 1 zöld vagy 1 kék búvárkártyát. Ezért elvehetitek a középső hajókártya-pakliból B) nagy szállítóhajó a legfelső kártyát, amit utána felfordítva magatok elé kell tennetek. A nagy szállítóhajókon több faláda van és így több hely a kincseknek, mint a kis szállítóhajókon.



C) nagy teherhajó

Ezt akkor vehetitek el, ha kijátszotok vagy 1 fehér vagy 1 piros és 1 zöld vagy 1 kék és 1 lila búvárkártyát. Ezért elvehetitek a jobb oldali hajókártya-pakliból C) nagy teherhajó a legfelső kártyát, amit utána felfordítva magatok elé kell tennetek. A nagy teherhajókon még több faláda van és így még több hely a kincseknek, mint a nagy szállítóhajókon.



Figyelem: Az összegyűjtött kincskártyáitok a játék végén csak akkor juttatnak titeket győzelmi pontokhoz, ha minden kincskártyához fel tudtok mutatni egy ládát vagy egy kis szállítóhajón, vagy egy nagy szállítóhajón, vagy pedig egy nagy teherhajón. A játék folyamán szabadon gyűjthetitek a kincskártyákat, de a játék végén legyen annyi ládátok, hogy el tudjátok szállítani mind. A kincskártyákat tetszéseitek szerint oszthatjátok el a hajóitokon. Nem kötelező az azonos színű kincskártyákat egyazon hajón elszállítanotok.

3. A KOCSMA – búvárkártyákat vagy két tetszés szerinti kártyát vesztek el

A kocsmában toboroztatok a búvárokat. Egy vagy több búvárkártya beadása után újabb búvárkártyákat húzhattok. Így változtathattok a kezeitekben tartott búvárkártyák összetételén és nő a rendelkezésetekre álló búvárok száma is. Ha pedig a „Mindenki a vendégem!” akciót választjátok, akkor több kocsmából is elvehetitek egy-egy lapot.

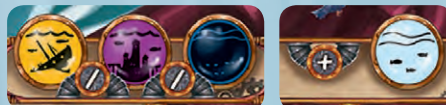
Egy kisebb búvárcsapat toborzása

Ha kijátszotok 1 sárga vagy 1 lila vagy 1 kék búvárkártyát, akkor 3 új búvárkártyát húzhattok a lefordított pakliból. A lapokat lefordítva tegyétek magatok elé.



Nagyobb búvárcsapat toborzása

Ha kijátszotok 1 sárga vagy 1 lila vagy 1 kék és 1 fehér búvárkártyát, akkor 6 új búvárkártyát húzhattok a lefordított pakliból. A lapokat lefordítva tegyétek magatok elé.



„Mindenki a vendégem!”

Ha kijátszotok 1 kék vagy 1 lila vagy 1 sárga és 1 fehér és 1 piros búvárkártyát, akkor elvehetitek 2 tetszés



szerinti kártyát két „kocsmá” szimbólumos mezőről.
A két választott lapot két különböző helyről kell elvennetek.



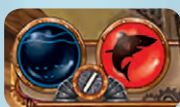
Fontos: A felhúzott bűvarkártyákat csak a lépések végén vehetitek a kezeitekbe. A kézben tartott bűvarkártyák száma nincsen korlátozva.

4. A KUTATÓÁLLOMÁS – kutatókártyát(kat) veszték el:

A központi kutatóállomáson szerezhetek kutatókártyákat, melyek értékes „információkkal” és hasznos „tanácsokkal” látnak el Atlantica kincseiről. A kutatókártyákkal a játék során megszerzett hajók, kincsek, faládák, kártyák után extra pontokhoz juthattok a játék végén.

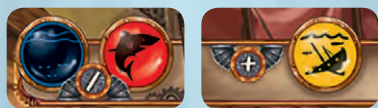
Véletlenszerű felfedezés

Ha kijátszotok 1 kék **vagy** 1 piros bűvarkártyát, akkor elvehetitek azt a kutatókártyát, amelyik a kutatókártyák sorának 1. mezőjén fekszik. A lapot felfordítva tegyétek magatok elé.



Értékes felfedezés

Ha kijátszotok 1 kék **vagy** 1 piros **és** 1 sárga bűvarkártyát, akkor elvehettek egy kutatókártyát, a kutatókártyák sorának bármelyik (4) mezőjéről. A lapot felfordítva tegyétek magatok elé.



Két szenzációs felfedezés

Ha kijátszotok 1 kék **vagy** 1 piros **és** 1 sárga **és** 1 zöld bűvarkártyát, akkor két kutatókártyát vehettek el a kutatókártyák sorának bármelyik (4) mezőjéről. A lapokat felfordítva tegyétek magatok elé.



Megjegyzés: A kutatókártyák további győzelmi pontokhoz juttatnak titeket a játék végén, de csak akkor, ha kombináljátok őket a megfelelő kincs-, hajó-, bűvár- vagy más kutatókártyákkal. A kutatókártyákról és a velük szerezhető extra győzelmi pontokról bővebben a játékszabály végén olvashattok. A kutatókártyáitok számára nem kell faládát biztosítanotok a hajóitokon.

Többet is szerezhetek egyfajta kutatókártyából. Az adott kutatókártya **elvárását** (pl.: gyűjts össze 3 különböző színű kincset) **elegendő egyszer teljesítenetek**, akkor is, ha több ilyen kártyával rendelkeztek. A játék végén annyszor kapjátok meg az extra győzelmi pontot, ahány darab van nálatok az adott kártyából. Figyeljétek a játék közben, hogy ki milyen kutatókártyákat szerez, mert előfordulhat, hogy valaki nagyon sok extra győzelmi pontot szerez egyetlen feltétel teljesítésével, több azonos fajta kutatókártyával.

Így töltsétek fel az üres kártyahelyeket: Akkor, amikor az aktuális játékos befejezte a lépését csúsztassa balra a játéktáblán maradt kincs- és kutatókártyákat. Ezután a húzópakliból töltsétek fel az üres kártyahelyeket. A kincskártyákat NE a hurrikánkártyát tartalmazó pakliból töltsétek fel, hanem az normál húzópakliból. Amikor elfogynak a normál húzópakli lapjai, akkor kezdjétek meg a lapok feltöltését a hurrikánmezőről.

Ne felejtsetek, hogy az aktuális játékos csak a lépése végén veheti a kezeibe a kocsmában megszerzett bűvarkártyákat.

5. LÉLEGZETVÉTEL – passzoltok és bűvarkártyákat húztok:

A legjobb bűvároknak is kell néha egy kis pihenés. Akire rákerül a sor, az dönthet úgy, hogy passzol. Ilyenkor nem játszik ki egyetlen lapot sem, hanem felhúz 5 bűvarkártyát a húzópakliból. A felhúzott lapokat azonnal a kezeibe veszi. Lépése ezzel véget ért.

A JÁTÉK VÉGE ÉS AZ ÉRTÉKELES

Egy veszélyesen közelítő hurrikán sietségre ösztönzi a kutatócsapatokat. A hajókba be kell rakodni Atlantica értékes kincseit, és a hajóknak meg kell kezdeni útjukat még a hurrikán megérkezése előtt.

Miután egy játékos befejezte a lépését, feltölti a kincskártyákat. A kincskártyák feltöltése során felfordítja a **hurrikánkártyát**, amit felfordítva letesz maga elé. Innentől kezdve mindenki még egyszer következik, a hurrikánkártyát felfordító játékos is. A közben megüresedő kártyahelyeket az eddig megszokottak szerint kell feltöltenetek. Ezek után kezdhettek az értékelést:

Győzelmi pontokat kaptok azokért a kincskártyákért, amiket be tudtok rakodni a hajóitokon álló ládába. Ehhez meg kell számolnotok a kincskártyáitokat és a faládáitokat. Akinek nincsen egy vagy több

kincskártyájához faládája, annak el kell dobnia egy vagy több kincskártyát. Ti döntitek el, hogy melyik kincskártyát(kat) dobjátok el.

A kincskártyák annál több győzelmi pontot hoznak, minél többet gyűjtötték belőlük egy színben. A kincskártyákról és a velük szerezhető győzelmi pontokról bővebben a játékszabály végén olvashattok

Miután eldobtátok azokat a kincskártyákat, amikhez nem tudtatok faládát biztosítani, számoljátok ki a kutatókártyáitok után járó pontokat.

Emlékeztető: a kutatókártyáitok számára nem kell faládát biztosítani a hajóitokon

Végül összesítsétek a kincskártyákért és a kutatókártyákért kapott győzelmi pontjaitokat.

A játékot az nyerte, aki a legtöbb győzelmi pontot szerezte meg. Egyezőség esetén az győz az érintettek közül, akinek több kincskártyája van.

Nézzétek meg a következő példát egy játékvégi értékelésről, három játékos esetén:

András összesen 40 győzelmi pont:

10 győzelmi pont 3 rózsaszín kincskártyáért, 15 győzelmi pont a 4 sárga kincskártyáért, 15 győzelmi pont a kutatókártyákért (9 győzelmi pont +2, +3, +4 kártyákért és 2 győzelmi pont a két hajókártyáért, valamint 4 győzelmi pont a 4 sárga kincskártyáért). A narancssárga és a kék kincskártyákért nem kap győzelmi pontot, mivel ezekhez nem tud faládát felmutatni egyik hajóján sem.



Béla összesen 50 győzelmi pont:

4 győzelmi pont a lila kincskártyáért, 13 győzelmi pont az 5 kék kincskártyáért, 16 győzelmi pont a 4 rózsaszín kincskártyáért. 17 győzelmi pont a kutatókártyákért (7 győzelmi pont +3, +4 kártyákért és 5 győzelmi pont az 5 kék kincskártyáért, valamint 5 győzelmi pont a három különböző kincskártyáért).



Cintia összesen 55 győzelmi pont:

9 győzelmi pont 2 lila kincskártyáért, 12 győzelmi pont a 3 narancssárga kincskártyáért, 1 győzelmi pont az 1 sárga kincskártyáért, 10 győzelmi pont a 3 piros kincskártyáért, 14 győzelmi pont a 4 zöld kincskártyáért és 5 győzelmi pont a 2 rózsaszín kincskártyáért. Ezeken kívül Cintia több mint 3 különböző színű kincskártyát gyűjtött, amiért a kutatókártyája 5 győzelmi pontot ad.



A játékot Cintia nyerte 55 győzelmi ponttal.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu

Grafikdesign: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

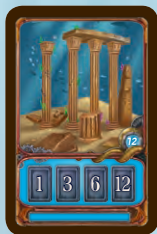
www.facebook.com/PiatnikBudapest



ITT OLVASHATOK RÉSZLETESEN A KINCSEK- ÉS A KUTATÓKÁRTYÁKRÓL, VALAMINT A VELÜK MEGSZEREZHETŐ GYŐZELMI PONTOKRÓL

A KINCSKÁRTYÁK

Az 57 kincskártyán Atlantica gazdag kultúráját felelevenítő kincsek jelennek meg. 7 kincsfajta van a játékban, fajtánként 5-12 kártya.



Építmények
12x



Agyagedények
10x



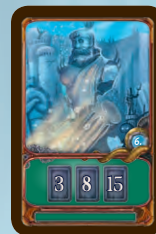
Aranydolgok
9x



Amforák
8x



Írások
7x



Szobrok
6x



Fegyverek
5x

A kincskártyákon a következőket látjátok:



Ennyi kártya van a játékban ebből a kincsfajtából.

A győzelmi pontok, amiket a játék végén megkaptok az ebből a kincsfajtából összegyűjtött kincskártyáért. Figyelem: egy fajta kártyából akár több szettet is gyűjthettek. A példában szereplő kártyafajtáért 1db=1pont, 2db=3pont, 3db=6pont, 4db=12pont. Ha további kártyát gyűjtöttetek ebből a kincsfajtából, akkor a megszerzett kártyák darabszámától függően további pontokat kaptok. Például: ebből a kincsfajtából 7db 12+6 pontot ér.

1 példa: Egy játékosnak a játék végén 1 rózsaszín kincskártyája van, amiért a játék végén 2 győzelmi pontot kap. 2 rózsaszín kincskártya a játék végén 5 győzelmi pontot hozna neki. 3 rózsaszín kincskártya a játék végén 10 győzelmi pontot érne. 4 rózsaszín kincskártya a játék végén 16 győzelmi pontot jelentene. 5 rózsaszín kincskártya a játék végén 16 győzelmi pontot hozna az első négy kártyáért és + 2 győzelmi pontot az ötödik kártyáért.

2 példa: Egy játékosnak 1 narancssárga kincskártya van a tulajdonában a játék végén, ami 0 győzelmi pontot ér. Ha a játékos

2 narancssárga kincskártyát gyűjtött volna, a játék végén 6 győzelmi pontot kapna.

3 példa: Egy játékosnak 4 zöld kincskártyája van a játék végén. 3 zöld kincskártyáért 15 győzelmi pontot kap, a negyedik kártyáért, pedig az egy kártya értékét, azaz 3 győzelmi pontot.

Ne felejtsetek el, hogy 2, 3 valamint 4 játékos esetén ki kell tennetek a játékból 26, 18 valamint 9 véletlenszerűen kihúzott kincskártyát.

A KUTATÓKÁRTYÁK



Ez a kutatókártya 2 győzelmi pontot ér.



Ez a kutatókártya 3 győzelmi pontot ér.



Ez a kutatókártya 4 győzelmi pontot ér.



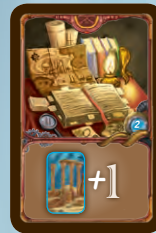
Ez a kutatókártya 5 győzelmi pontot ér, ha a tulajdonosa legalább 3 különböző színű kincskártyát gyűjtött, és ezek számára faládát is biztosított egyik hajóján.



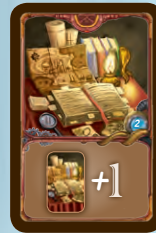
Ez a kutatókártya 7 győzelmi pontot ér, ha a tulajdonosa legalább 4 különböző színű kincskártyát gyűjtött, és ezek számára faládát is biztosított egyik hajóján.



Ez a kutatókártya +1 győzelmi pontot ad a tulajdonosának minden kincskártyáért, amit egy általa választott kincsfajtában összegyűjtött és ezek számára faládát is biztosított egyik hajóján.



Ez a kutatókártya +1 győzelmi pontot ad a tulajdonosának minden kék (épitmények) kincskártyáért, amit összegyűjtött és ezek számára faládát is biztosított egyik hajóján.



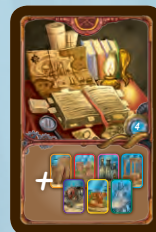
Ez a kutatókártya +1 győzelmi pontot ad a tulajdonosának minden kutatókártyáért, amit összegyűjtött. Ez a kártya pedig önmagában is 1 győzelmi pontértékű.



Ez a kutatókártya +1 győzelmi pontot ad a tulajdonosának minden hajóért, amit összegyűjtött.



Ez a kutatókártya 6 győzelmi pontot ad a tulajdonosának, ha sikerült annyi hajót összegyűjtenie, hogy a játék végére legalább 12 vagy több faládája lett.



Ezt a kutatókártyát letehetitek egy általatok kiválasztott kincsfajta mellé. Az értékeléskor beleszámíthatjátok a kiválasztott kincskártya darabszámába, valamint beleszámíthatjátok egy másik kutatókártya értékelésekor ebbe a kincsfajtába. Önmagában nem használhatjátok egyedüli kincskártyaként. Ennek a kártyának nem kell faládát biztosítanotok.