



Antike Schätze aus dem Meer
Auf Tauchstation in

Atlantica






Als Forscherteams bergen die Spieler von „Atlantica“ die Geheimnisse von Platons legendärer versunkener Inselwelt aus dem Meer. Doch erst gilt es, in der Kneipe Taucher für das Unterwasserabenteuer anzueuern und Plätze für etwaige Schätze auf den im Hafen liegenden Schiffen zu reservieren. Dann heißt es abtauchen und Schätze vom Grund des Meeres sammeln. Sicher auf Schiffen vertäute Atlantis-Schätze bringen den Forschern am Ende Siegpunkte. Zieht am Horizont ein Hurrikan auf (ausgelöst durch die Hurrikan-Karte), geht es in die Abschlusswertung. Wohl dem, der jetzt seine Schätze im Trockenen hat...

Auf ins Abenteuer: Der detailreich gestaltete Spielplan zeigt vier Orte, an denen die Schatzjäger Aktionen ausführen können: Den Hafen, das Tauchboot, die Kneipe und die zentrale Forschungsstation. Farbsymbole zeigen an, wie stark ein Taucherteam sein muss, um an dieser Stelle eine Aktion durchführen zu können.

Fünf verschiedene Arten von Karten führen die Schatzsucher durch das Spiel. Zu Beginn besteht das Team jedes Spielers aus fünf Tauchern (= fünf Taucherkarten). Im Spielverlauf wird allerdings deutlich mehr Man-

Atlantica

Spieltyp: Strategiespiel

	8+
	2-5
	35'

UVP: ca. 24 Euro



power benötigt, zusätzliche Taucher müssen in der Hafenkneipe rekrutiert werden. Das geschieht quasi im Austausch gegen ein anderes Teammitglied: Wer in der Kneipe eine gelbe, lila oder blaue Taucherkarte ausspielt, bekommt beispielsweise eine frische Mannschaft aus drei neuen Tauchern. Wer die Spendierhosen anhat und eine Lokalrunde schmeißt, gewinnt Freunde und zwei Karten seiner Wahl von unterschiedlichen Orten.

Jeder Forscher darf während seines Zuges bis zu drei Aktionen ausführen. Auf dem Tauchboot darf er eine Schatzkarte an sich nehmen, in der Kneipe sein Team vergrößern oder auf beschriebene Weise zwei beliebige Karten gewinnen. Im Hafen können während des Spielzuges vom Lastenkahn bis zum Containerschiff verschieden große Boote gechartert werden und auf der Forschungsstation winkt wissenschaftlicher Ruhm in Form von zufälligen, wertvollen und sensationellen Entdeckungen. Der Preis: unterschiedliche Kombinationen von Taucherkarten aus dem eigenen Handkartensatz. Der Spieler entscheidet sich pro Zug und Taucherkontingent strategisch für drei von vier möglichen Aktionen, oder passt und lässt seine Taucher kurz Luft holen.

Ein heraufziehender Hurrikan (als Spielkarte unter die Schatzkarten gemischt) zwingt die Forscher zur Eile. Wird die Hurrikan-Karte gezogen, ist jeder Spieler noch einmal an der Reihe, dann beendet der Wirbelsturm die Schatzsuche und versenkt Atlantica unwiederbringlich im Meer. Die Forscher ziehen Bilanz: Wer die wertvollsten Schätze (Schatzkarten) in passenden Holzkisten (Schiffskarten) verladen hat, gewinnt.

Die Autoren:

Christian Fiore und Knut Happel kennen sich seit Jugendtagen. Seit 2003 entwickeln beide Spiele, am liebsten gemeinsam.

Christian Fiore (Jahrgang 1975) ist Graphik-Designer und Geschäftsführer des „Büros für Gestaltung“ im rheinhessischen Schwabsburg und hat zahlreiche Gesellschaftsspiele grafisch gestaltet – sowohl eigene als auch solche anderer Spieleautoren. Seine eigene Spielleidenschaft gilt flotten Kartenspielen und Brettspielen mit ungewöhnlicher Thematik und optisch ansprechender Gestaltung.

Knut Happel (Jahrgang 1973) ist Staatsanwalt in Darmstadt. Ihn faszinieren Spiele mit historischem Hintergrund und ansprechender Optik, die mit klaren und einfachen Regeln eine Vielzahl an interessanten Spielsituationen bieten.





Weitere Informationen

PR-Büro Halik
02266 67 477
office@halik.at
halik.at

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
1140 Wien
01 914 41 51
info@piatnik.com
piatnik.com