

ATLANTIS

EXODUS

Das sagenumwobene Atlantis - von so vielen Geschichten und Mythen umrankt. Ein Inselreich, das angeblich in einer einzigen Nacht vollständig untergegangen ist.

ATLANTIS EXODUS stellt die Könige vor die Herausforderung, bis zum drohenden Untergang so viele Bürger wie möglich zu retten und somit auch deren erworbenes Wissen in eine andere Welt und Zeit mitzunehmen.

5 Jahre bleiben hierfür Zeit, und jedes Jahr stellt die Bewohner vor neue Herausforderungen, die Voraussetzungen ändern sich stets. Wer schafft es am Ende, seine Bevölkerung am besten zu schützen und einen Neuanfang zu starten? Taucht ein in die mystische Welt von ATLANTIS und nutzt alle Möglichkeiten, die sich euch bieten, um eurem Volk ein würdiger Herrscher zu sein.

Ein innovativer Rotationsmechanismus, viele verschiedene Aktionsmöglichkeiten, deren Auswahl kluge Überlegungen erfordern, all dies kann dabei helfen, die Errungenschaften der Bevölkerung von Atlantis zu bewahren.

Material:



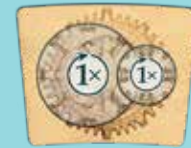
Spielplan, bestehend aus 1 Atlantis-Stadtrondell sowie 4 Inselteilen



20 Unterkunftsplättchen



18 Schiffsplättchen



8 Katastrophenplättchen



1 Jahresmarker



25 Werkstattplättchen



12 Monumentplättchen



15 Agoraplättchen



20 Goldplättchen



1 Stoffbeutel



16 Gunstmarker

Pro Spieler:



in Spielerfarbe:



1 König



1 Hohepriester



1 Reihenfolgemarkers



1 Siegpunktmarker



1 100-Punkte-Marker

1 Tableau

75 Lehrbuchplättchen:



25x Handwerk (Braun)

40x Arbeiter (Braun)



25x Kultur (Weiß)

40x Intellektuelle (Weiß)



25x Wissen (Lila)

40x Wissenschaftler (Lila)

120 Siedler:



Karten:



4 Übersichtskarten „Spielablauf“



4 Übersichtskarten „Wertungen“



32 Wissenskarten



24 Einflusskarten



26 Karten der Säulen der Erinnerung (10x Sockel, 10x Schaft, 6x Kapitell)

Aufbau - Vorbereitung des ersten Jahres

- 1 Nehmt das Atlantis-Stadtrondell und platziert es in der Mitte des Tisches. Richtet dabei die Scheiben so aus, dass sich die Zahnräder an den Rändern gegenseitig ergänzen.



Nehmt anschließend die 4 Inselteile und steckt sie wie abgebildet um Atlantis herum zusammen.

- 2 Sortiert die Karten der Säulen der Erinnerung entsprechend ihrer Rückseiten (Sockel, Schaft, Kapitell) und mischt die Stapel verdeckt. Anschließend deckt ihr nacheinander von jedem Stapel jeweils 2 Karten auf, beginnend mit den Sockel-Karten, und legt oberhalb der Säulensymbole auf dem Spielplan jeweils eine Karte an. Anschließend legt ihr je eine Schaft-Karte und je eine Kapitell-Karte darüber. Legt die verdeckten Nachziehstapel neben den entsprechenden Stufen ab.



- 3 Mischt die Wissenskarten und legt den Stapel verdeckt oberhalb des entsprechend gekennzeichneten Symbols auf dem Spielplan ab. Deckt nun Karten entsprechend der Spielerzahl nacheinander auf und legt sie daneben an den auf dem Spielplan gekennzeichneten Symbolen aus, bei 1 oder 2 Spielern 3 Karten, bei 3 Spielern 4 und bei 4 Spielern 5 Karten.

- 4 Mischt die Einflusskarten und legt sie anschließend neben der Insel verdeckt ab.

- 5 Nehmt den Jahresmarker und platziert ihn auf dem ersten Feld der Jahresleiste. Mischt anschließend die Katastrophenplättchen und legt von ihnen jeweils 1 verdeckt auf die restlichen Felder der Leiste. Die übrigen Katastrophenplättchen werden für die Partie nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

- 6 Nehmt den Stoffbeutel und füllt ihn entsprechend der Spieleranzahl mit Siedlern. Legt die restlichen Siedler zurück in die Spielschachtel.

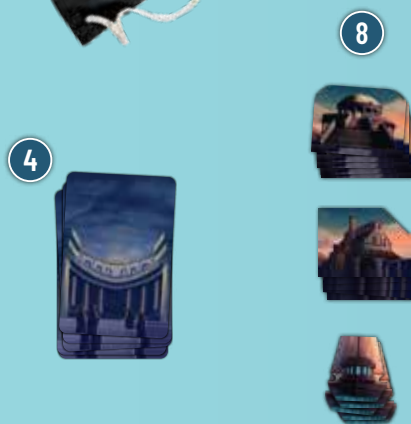
Spieler	Siedler
1 oder 2	20 je Farbe (60 insgesamt)
3	30 je Farbe (90 insgesamt)
4	40 je Farbe (120 insgesamt)



- 7 Anschließend zieht ihr verdeckt Siedler aus dem Beutel und platziert sie zufällig auf den markierten Feldern der Stadt.



- 8 Mischt die Werkstatt-, Agora-, Schiffs-, Unterkunfts- sowie Monumentplättchen separat und legt sie verdeckt neben dem Spielplan ab.



- 9 Nehmt nun von den Werkstätten, Agoras und Schiffen die benötigte Anzahl, um sie auf den dafür vorgesehenen Feldern des Stadtrondells zu platzieren und deckt sie anschließend auf.

- 10 Deckt von den Unterkünften 3 auf und legt sie neben der Insel ab.



- 11 Nehmt 8 der Monumente, legt sie auf die entsprechenden Felder der Apotheosis-Leiste und deckt sie anschließend auf. Die restlichen Monumente kommen zurück in die Schachtel.

- 12 Platziert für alle Spieler gut erreichbar neben der Insel die Lehrbücher sortiert nach Farben sowie Gold und Gunstmarker.

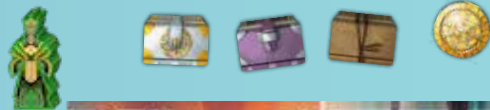
- 13 Jeder Spieler nimmt sich ein Spielertableau, wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich entsprechend 1 Reihenfolge-Marker, 1 100-Punkte-Marker, 1 König, 1 Hohepriester und 1 Siegpunktmarker. Außerdem bekommt jeder als Startkapital 1 Gold und je 1 Lehrbuch Wissen, Kultur und Handwerk.



- 14 Stellt eure Hohepriester auf das Feld 0 der Apotheosis-Leiste (a), euren Siegpunktmarker auf das Feld 0 der Siegpunktleiste (b) und den 100-Punkte-Marker daneben. Abschließend legt der jüngste Spieler seinen Reihenfolgemarkers auf das 1. Feld der Sortierleiste (c), danach der nächste Spieler im Uhrzeigersinn usw.

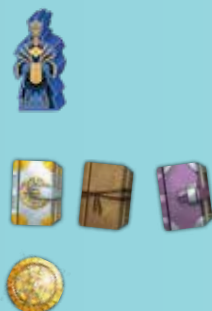


Beachtet den veränderten Aufbau für das Spiel mit 2 Spielern und die Solo-Variante!



13

13



Vorbereitung für die Jahre 2 bis 5

Nach dem 1., 2., 3. und 4. Jahr bereitet ihr das Spiel für das nächste Jahr wie folgt vor:

- Nehmt euren König vom Spielplan zurück und stellt ihn neben euer Spielertableau.
- Zieht den Jahresmarker weiter auf das nächste Feld. Das dort liegende Katastrophenplättchen wird aufgedeckt. Es gibt an, um wie viel Grad die obere und die mittlere Ebene des Stadtrondells jeweils gedreht werden müssen. 1x bedeutet, dass im Uhrzeigersinn um 90 Grad weitergedreht wird. 2x bedeutet, dass im Uhrzeigersinn um 180 Grad weitergedreht wird. Wenn sich die mittlere Scheibe entsprechend dreht, dreht sich die obere Scheibe entsprechend mit. Dadurch kann sich die obere Scheibe 2-4x pro Jahr drehen (also 180°-360°). Achtet darauf, dass die Drehung immer so endet, dass die abgebildeten Zahnräder komplettiert werden.
- Alle Schiffe, Werkstätten und Agoras werden vom Spielplan entfernt und als offene Auslage neben dem Spielplan ausgelegt. Alle Felder werden mit neuen Plättchen von den entsprechenden verdeckten Stapeln aufgefüllt und auf ihre Vorderseite gedreht.
- Alle Felder und/oder Plättchen, die Siedler erfordern, werden mit zufällig aus dem Siedlersäckchen gezogenen Figuren bestückt (Siedler, die noch auf dem Spielplan stehen, werden nicht entfernt). Die werden nicht belegt.
- Deckt von den drei verdeckten Stapeln der Säulenkarten jeweils 2 auf und legt sie auf die entsprechenden Plätze (wie bei der Vorbereitung des ersten Jahres, also je eine Karte zu jedem Säulensymbol sowie für jede Stufe). Dabei spielt es keine Rolle, ob sich dort noch Karten befinden oder nicht. Verdeckte Karten werden wieder verfügbar, wenn ein Spieler die darauf liegende Karte nimmt. Hinweis: Der Stapel der Kapitell-Karten ist nach dem dritten Jahr aufgebraucht. Es werden dort für die letzten beiden Jahre keine weiteren Säulenkarten abgelegt.
- Liegt auf dem letzten Feld für die Wissenskarten eine Karte, so wird diese auf den offenen Ablagestapel gelegt. Sofern auf dem Feld keine Karte liegt, entfällt dieser Schritt. Rückt dann alle ausliegenden Wissenskarten nach rechts auf, so dass die am weitesten links liegenden Felder frei werden und füllt diese entsprechend der Spielerzahl der Reihe nach mit Karten vom verdeckten Stapel auf. (Achtet darauf, dass auf jedem Feld - außer dem Ablagestapel - nur 1 Karte liegt.)



Abgeräumte Plättchen (Werkstätten, Agoras und Schiffe) werden immer offen ausgelegt und bilden damit eine offene Auslage, aus der ihr gegebenenfalls ein Plättchen wählen dürft, wenn ihr es durch Wegschicken oder eine Einflusskarte erhaltet.

- Zieht die Reihenfolgemarken entgegen der Spielerreihenfolge auf die Sortierleiste, so dass der Marker, der am weitesten hinten liegt, auf Feld 1 in der Sortierleiste platziert wird, dann der vorletzte Marker auf Feld 2 usw.



Ziel des Spiels

In 5 Jahren wird Atlantis untergehen. Als Könige müsst ihr bis zu diesem Zeitpunkt so viele Bewohner wie möglich in Sicherheit bringen, damit das erworbene Wissen und die Fähigkeiten eurer Zivilisation bewahrt werden. Wem dies am besten gelingt und wer nach Ablauf der 5 Jahre die meisten Siegpunkte erlangen konnte, der wird als heroischer König in die Geschichte eingehen!

Ablauf eines Jahres

Das Spiel geht über 5 Jahre. In jedem Jahr werden 3 Runden gespielt (siehe Ablauf der Runden). Zu Beginn eines Jahres wird das Jahr vorbereitet (siehe Aufbau/Vorbereitung der Jahre). Anschließend wird die Spielerreihenfolge für das Jahr bestimmt.

Nach den Jahren 2, 4 und 5 erfolgt eine Siedlungswertung. Nach dem 5. Jahr findet außerdem noch die Schlusswertung statt.

Bestimmung der Spielerreihenfolge

Zu Beginn eines Jahres bestimmt ihr die Spielerreihenfolge. Entsprechend der Reihenfolge der Sortierleiste platziert ihr eure Reihenfolgemarken auf einem beliebigen freien Feld der Reihenfolgeleiste und erhaltet gegebenenfalls den abgebildeten Bonus.

Auf dem ersten Feld erhältst du keinen Bonus, aber du bist in allen 3 Runden dieses Jahres Startspieler. Auf dem zweiten Feld erhältst du einen Schritt auf der Apotheosis-Leiste, auf dem dritten Feld darfst du dir ein beliebiges Lehrbuch nehmen, und auf dem vierten Feld bekommst du ein Gold.



Das letzte Feld darf nur belegt werden, wenn 4 Spieler mitspielen. Du erhältst dort keinen Bonus und bist auf jeden Fall als letzter an der Reihe, darfst jedoch deinen König auch auf ein Feld des Stadtrondells stellen, auf dem bereits ein anderer König steht und erhältst den dort abgebildeten Bonus. Plättchen oder Siedler, die zuvor bereits von einem anderen Spieler vom Feld heruntergenommen wurden, erhältst du jedoch nicht.

Sobald alle ihren Marker platziert haben, steht die Reihenfolge für das gesamte Jahr fest. Wer seinen Marker auf der Leiste am weitesten links platziert hat, ist Startspieler, gefolgt von den anderen Spielern entsprechend der Reihenfolge auf der Leiste.

Beispiel: Rot ist der erste auf der Sortierleiste und darf daher als erstes ein Feld wählen. Er braucht unbedingt noch ein Lehrbuch, also legt er seinen Marker auf Feld 3 und nimmt sich den Bonus. Blau darf als nächstes wählen und hätte auch gerne ein Lehrbuch gehabt, da dieses Feld aber bereits belegt ist, legt er seinen Marker auf das 1. Feld um sicher zu sein, dass er in diesem Jahr Startspieler ist.



Ablauf der Runden

Jedes Jahr besteht aus drei Runden. In jeder Runde gibt es 2 Phasen:

Phase 1: Platzieren des Königs

Phase 2: Aktionen ausführen

Phase 1 - Platzieren des Königs

In Runde 1 stellt ihr euren König entsprechend der Spielerreihenfolge auf ein beliebiges freies Feld der obersten Ebene des Atlantis-Stadtrondells. In Runde 2 dürft ihr den König auf ein Feld der mittleren Ebene ziehen und in Runde 3 zieht ihr ihn von dort auf ein Feld der untersten Ebene.

Ihr dürft dabei jedoch nur auf Felder ziehen, die erreichbar sind. Ihr dürft keine durchgezogenen Mauern passieren. Von einem Feld der obersten Ebene können demnach 4 der 8 Felder der mittleren Ebene erreicht werden. Dasselbe gilt für die erreichbaren Felder der untersten Ebene in Runde 3.

Beispiel: Da Blau bereits mit seinem König auf der unteren Ebene steht kann Rot seinen König nur auf eines der drei markierten Felder stellen.



Habt ihr euren König auf einem Feld platziert, dann erhaltet ihr sofort den dort angegebenen Bonus. Befindet sich zum angrenzenden Feld außerdem noch ein Wächter, dann dürft ihr euch diesen ebenfalls nehmen (müsst aber nicht).

Liegen Plättchen und/oder Siedler auf dem Feld, nehmt ihr diese und platziert sie sofort auf den entsprechenden Feldern eures Spielertableaus. Abgebildete Boni nehmt ihr aus dem Vorrat bzw. führt sie sofort aus (Schritte auf der Apotheosis-Leiste). Solltet ihr Plättchen nicht platzieren können oder der Vorrat leer sein, so dürft ihr euren König trotzdem auf das Feld stellen, erhaltet aber den Bonus nicht.

Auf jedem Feld darf immer nur ein König stehen. Ihr dürft euren König nicht zu einem anderen König stellen. Ausnahme: Beim Spiel zu viert darf der Spieler, der das fünfte Feld der Reihenfolge-Leiste gewählt hat, auch ein Feld wählen, auf dem sich bereits ein fremder König befindet. Er erhält dann ebenfalls den Bonus des Feldes, Plättchen oder Siedler jedoch nur, wenn sie von dem Spieler, der seinen König zuvor dort platziert hat, nicht genommen wurden.

Die Boni sind im einzelnen weiter unten erklärt (siehe Atlantis).

Phase 2 - Aktionen ausführen

In der Aktionsphase stehen euch in jeder Runde 2 Aktionen zur Verfügung - im Laufe des Spiels könnt ihr zusätzliche Aktionen durch Gunstmarker erhalten. In Phase 2 führt ihr in Spielerreihenfolge alle Aktionen aus, die ihr ausführen möchtet. Außerdem könnt ihr in dieser Phase Effekte ausführen, die ihr durch Säulen der Erinnerung erhaltet. Anschließend beendet ihr die Runde.

Aktionen dürft ihr in beliebiger Reihenfolge ausführen. Ihr könnt wählen, ob ihr die gleichen oder unterschiedliche Aktionen ausführen wollt.

Ihr habt folgende Aktionsmöglichkeiten:

A: Einen Schritt auf der Apotheosis-Leiste vorrücken

B: Einen Siedler ausbilden

C: Einen Siedler wegschicken

D: Eine Wissenskarte nehmen

E: Eine Einflusskarte ausspielen

A: Auf der Apotheosis-Leiste vorrücken

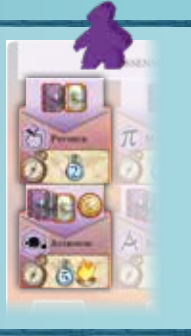
Ziehe mit deinem Hohepriester pro Aktion 1 Feld auf der Apotheosis-Leiste vor. Erreichst du dadurch ein Bonus-Feld oder passierst es, erhältst du sofort den angegebenen Bonus. Wenn du mehrere Bonusfelder passierst, dann erhältst du alle angegebenen Boni.



B: Einen Siedler ausbilden

Um einen Siedler auszubilden, musst du die geforderten Lehrbücher/Gold abgeben und darfst dann deinen Siedler auf das entsprechende Feld deines Spielertableaus ziehen.

Beispiel: Um einen Wissenschaftler zu einem Physiker auszubilden, gibst du ein Wissensbuch und ein Kulturbuch ab und ziehst anschließend den Siedler auf das Feld Physiker. Um einen Physiker zu einem Astronom auszubilden, benötigst du 2 Wissensbücher, 1 Kulturbuch sowie 1 Gold.



Siedler dürfen immer nur entlang der Pfeile weiter ausgebildet werden. Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Siedler stehen.

- **Pro Aktion darf immer nur bis zum nächsten Feld ausgebildet werden.**

C: Einen Siedler wegschicken

Siedler kannst du wie folgt wegschicken:



- Auf eine eigene Unterkunft: jeden Siedler (siehe Unterkünfte)
- Auf ein eigenes freies Schiff: jeden Siedler (siehe Schiffe)
- Auf eine eigene Werkstatt: den bzw. die Siedler mit dem geforderten Beruf bzw. aus den geforderten Ausbildungsbereichen (siehe Werkstätten)
- Auf eine eigene Säulen-Karte: den geforderten Siedler (Gelehrter oder Philosoph, siehe Säulen der Erinnerung)

Schickst du einen Siedler weg, erhältst du sofort alle unter dem Ausbildungsfeld genannten Boni, also Siegpunkte und/oder Schritte auf der Apotheosis-Leiste und/oder gegebenenfalls zusätzliche Boni.

Beispiel: Rot kann seinen Tagelöhner entweder auf ein freies Feld seiner Unterkunft oder ein freies Schiff stellen. Den Entsendebonus (einen Schritt auf der Apotheosis-Leiste und einen Siegpunkt) erhält er auf jeden Fall.



D: Eine Wissenskarte nehmen

Wissenskarten bringen zusätzliche Siegpunkte bei der Schlusswertung. Um eine Wissenskarte nehmen zu können, musst du Siedler zu Berufen ausgebildet haben, die auf der Karte gefordert werden, d.h. Siedler müssen auf den entsprechenden Feldern deines Ausbildungsbereichs stehen.

Wenn du die geforderten Siedler hast, nimmst du die entsprechende Wissenskarte aus der Auslage und legst sie neben dein Spielertableau. Die beiden hierfür benötigten Siedler schickst du anschließend in den Siedlungsbereich oder auf ein Schiff auf deinem Spielertableau und erhältst hierfür den Entsendebonus.

Die Siedler müssen weggeschickt werden. Darauf zu verzichten ist nicht erlaubt. Wenn du jedoch die geforderten Siedler nicht entsenden kannst, dann darfst du die Wissenskarte nicht nehmen.

Beispiel: Um die Karte „Sonnenfinsternis“ nehmen zu können, benötigst du einen Mathematiker und einen Astronomen.



Das Wegschicken kostet in dem Fall keine zusätzliche Aktion. Es gilt also: Nehmen der Wissenskarte und Wegschicken der beiden dafür erforderlichen Siedler sind eine Aktion!

Jeder Spieler darf nur eine Karte jeder Sorte haben, die den gleichen Effekt auslöst (Karte mit dem gleichen Namen).

Die Wissenskarten sind im Anhang im Detail erklärt.

E: Eine Einflusskarte ausspielen

Einflusskarten erhältst du auf der Apotheosis-Leiste, wenn du die entsprechend gekennzeichneten Felder überschreitest oder auf ihnen dein Zug endet. Mit ihnen kannst du einmalig einen speziellen Effekt auslösen. Einflusskarten, die du bekommst, legst du zunächst verdeckt neben deinem Spielertableau ab. Du darfst mehrere Einflusskarten besitzen. Wenn du eine Einflusskarte ausspielst, drehst du sie um und führst ihren Effekt aus.



Ungenutzte Einflusskarten bringen am Ende des Spiels jeweils 1 Siegpunkt.

Alle Einflusskarten sind im einzelnen im Anhang erklärt.

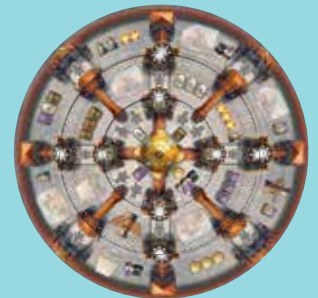
Beispiel: Mit dieser Karte können alle untrainierten Siedler einer Farbe in den Siedlungsbereich geschickt werden. Du erhältst ebenfalls den Bonus für das Wegschicken für jeden Siedler.



Atlantis

Das Atlantis-Stadtrondell besteht aus 3 Ebenen, die die unterschiedlichen Bereiche der Stadt repräsentieren. Jede Ebene ist in vier Areale untergliedert, die durch Mauern voneinander getrennt sind.

Im Verlauf eines Jahres suchen die Könige alle drei Ebenen auf, und zwar von der höchsten über die mittlere zur niedrigsten und erhalten dabei die Boni der Felder, auf denen sie platziert werden.



Folgende Boni kannst du auf den Feldern des Stadtrondells erhalten:



Lehrbücher/Gold: Nimm dir sofort die abgebildeten Lehrbücher bzw. Gold aus dem Vorrat.



Mehrfarbiges Lehrbuch: Du darfst ein Lehrbuch deiner Wahl (Wissen, Kultur oder Handwerk) nehmen.



Siedler: Ziehe zufällig und ohne in das Säckchen zu schauen so viele Siedler wie abgebildet aus dem Säckchen und platziere sie in dem entsprechenden Ausbildungsbereich deines Spielertableaus.



Flammen: Ziehe mit deinem Hohepriester auf der Apotheosis-Leiste so viele Schritte vor wie Flammen abgebildet sind.



Gunstmarker: Nimm dir so viele Gunstmarker wie abgebildet aus dem Vorrat und platziere sie auf dem Bereich für die Gunstmarker deines Spielertableaus, sofern du die Voraussetzungen dafür erfüllst.



Säulen der Erinnerung: Nimm eine offen ausliegende Säulen-Karte aus der Reihe, das dem Symbol des Stadtrondell-Feldes entspricht, auf dem dein König steht.



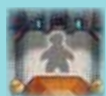
Werkstattplättchen: Nimm das Plättchen und platziere es sofort auf einem freien Platz des Siedlungsbereichs auf deinem Spielertableau (nicht jedoch auf einem der drei Agora-Plätze) und erhalte sofort den abgebildeten Platzierungsbonus.



Agoraplättchen: Nimm das Plättchen und erhalte sofort den darauf abgebildeten Bonus. Platziere die Agora anschließend auf einem freien Agora-Platz deines Spielertableaus und erhalte den Platzierungsbonus.



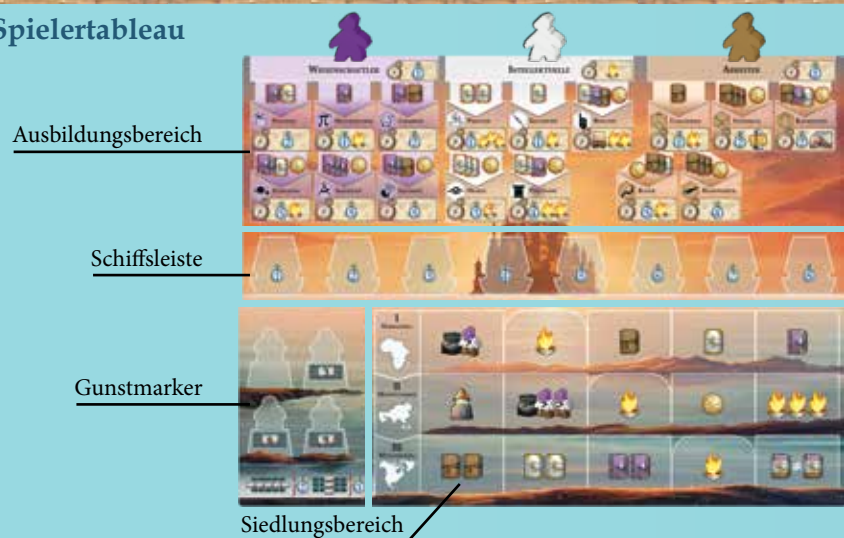
Schiffsplättchen: Nimm das Plättchen und lege es auf das nächste freie Feld (von links nach rechts) deiner Schiffsleiste.



Wächter: Platziere den König auf einem Feld, an dessen Seite ein Wächter steht (Siedler, der sich in der Mitte zwischen 2 Feldern einer Ebene befindet), dann darfst du, musst aber nicht, diesen Siedler nehmen und ihn auf dem entsprechenden Ausbildungsbereich deines Spielertableaus platzieren.

Hast du auf deinem Spielertableau keine Möglichkeit mehr, ein Schiff, eine Agora bzw. eine Werkstatt zu platzieren, dann darfst du deinen König zwar auf dieses Feld stellen, das entsprechende Plättchen jedoch nicht nehmen. Andere Boni die gegebenenfalls auf dem Feld gezeigt werden, erhältst du aber dennoch.

Das Spielertableau



Ausbildungsbereich: Siedler, die ihr erhaltet, werden immer auf dem obersten Feld des entsprechenden farblichen Bereiches des eigenen Spielertableaus platziert (Wissenschaftler, Intellektuelle, Arbeiter). Von dort aus können sie weiter ausgebildet oder direkt entsendet werden. **Ausnahme:** Durch einige der Agoraplättchen erhaltet ihr ausgebildete Siedler, die sofort auf dem entsprechenden Berufsfeld platziert werden.

Auf jedem Feld des Ausbildungsbereichs dürfen beliebig viele Siedler stehen.

Wenn ihr Siedler wegschickt, egal wohin und durch welche Aktion (nicht bei Aktion Ausbildung), erhaltet ihr immer den Entsendebonus des Feldes, von dem aus sie weggeschickt worden sind. Neben Siegpunkten und Schritten auf der Apotheosis-Leiste könnt ihr noch weitere Boni erhalten:

- **Berater:** Nimm dir ein Schiff aus der Auslage oder ziehe zwei vom Nachziehstapel und behalte eins
- **Steinmetz:** Nimm dir eine Säulenkarte aus der Auslage
- **Baumeister:** Nimm dir eine Werkstatt aus der Auslage oder ziehe zwei vom Nachziehstapel und behalte eine

Schiffsleiste: Siedler auf Schiffen zählen bei allen Siedlungswertungen.

Gunstmarker: Ihr könnt bis zu 4 Gunstmarker sammeln und sie in Phase 2 einsetzen, um pro Gunstmarker eine zusätzliche Aktion auszuführen.

Siedlungsbereich: Im Siedlungsbereich platziert ihr Plättchen und erhaltet den Bonus des Feldes, auf das ihr platziert. Beachtet, dass es drei Felder gibt, auf denen ihr nur Agoras platzieren dürft. Auf alle anderen Felder dürft ihr alle anderen Plättchen außer Agoras legen. Ihr müsst dafür keine bestimmte Reihenfolge einhalten. Der Siedlungsbereich ist in die Gebiete Nordafrika, Mesopotamien und Mesoamerika gegliedert. Für jedes Gebiet findet eine separate Siedlungswertung statt.

Gunstmarker

Mit einem Gunstmarker kannst du in Phase 2 eine zusätzliche Aktion ausführen. Wenn du einen oder mehrere Gunstmarker hast, kannst du (musst aber nicht) in Phase 2 einer Runde Gunstmarker einsetzen und pro eingesetztem Gunstmarker eine beliebige Aktion (jedoch keine Säulen-Effekte) ausführen. Du kannst in einer Runde beliebig viele Gunstmarker einsetzen. Die eingesetzten Gunstmarker werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.



Im Bereich für die Gunstmarker kannst du bis zu vier Gunstmarker sammeln. Das erste Feld kann immer belegt werden, die anderen drei müssen erst freigeschaltet werden. Das zweite Feld wird freigeschaltet, sobald du drei Felder in deinem Siedlungsbereich mit Plättchen (egal welcher Art) belegt hast. Das dritte Feld schaltest du frei, wenn 6 Felder belegt sind, und sobald 9 Felder belegt sind, kannst du bis zu 4 Gunstmarker sammeln.

Gunstmarker, die du erhalten würdest, aber aufgrund des Limits nicht platzieren kannst, verfallen.

Schiffe

Schiffe erhältst du entweder über Felder in Atlantis oder wenn du einen Berater wegschickst oder durch eine Einflusskarte.

Wenn du die entsprechende Einflusskarte spielst oder einen Berater wegschickst, dann wählst du entweder ein Schiff der offenen Auslage (sofern vorhanden) oder ziehst 2 verdeckte Plättchen und suchst davon eins aus. Das nicht gewählte legst du in die offene Auslage.

Du platziest ein Schiff immer auf dem nächstmöglichen freien Schiffsfeld (von links nach rechts). Du erhältst dann sofort die auf dem Feld angegebenen Siegpunkte, jedoch nur, wenn du von diesem Schiffstyp noch kein Plättchen besitzt. Nimmst du ein Schiff einer Art, die du bereits hast, platziest du es wie beschrieben, erhältst dafür jedoch keine Siegpunkte!

Beispiel: Rot erhält ein neues Schiff und platziert es auf dem nächsten freien Feld seiner Schiffsleiste. Da er bereits ein Schiff mit dem Symbol Schildkröte besitzt erhält er dafür keine Siegpunkte.



Auf ein Schiff kannst du einen beliebigen Siedler entsenden. Auf jedem Schiff darf immer nur 1 Siedler platziert werden.

Siedler auf Schiffen zählen bei allen drei Siedlungswertungen (siehe Siedlungswertungen auf Seite 8).

Die Verteilung der Schiffe ist wie folgt:



Unterkünfte

In Unterkünfte können Siedler aus allen 3 Bereichen (Wissenschaft, Kultur und Handwerk) geschickt werden. Die Unterkünfte bestehen entweder aus 3 oder 5 Feldern für 3 bzw. 5 Siedler.



Einen Siedler kannst du auf ein freies Feld einer Unterkunft schicken. Hast du keine Unterkunft mit freien Plätzen im Siedlungsbereich deines Spielertableaus, dann musst du zunächst eine der offen ausliegenden Unterkünfte nehmen und sie auf einem freien Platz im Siedlungsbereich platzieren. Dies ist Teil des Wegschickens und verbraucht keine zusätzliche Aktion. Du nimmst eine neue Unterkunft in dem Moment, in dem du einen Siedler entsenden möchtest. Das Platzieren einer Unterkunft ohne das sofortige Entsenden eines Siedlers ist nicht erlaubt (um beispielsweise den Platzierungsbonus zu erhalten).

Eine Unterkunft muss immer erst komplettiert werden, bevor du eine neue nehmen darfst. Das Kompletieren kann in mehreren Schritten erfolgen. Wenn du in Phase 2 mehr Siedler wegschickst als zum Kompletieren erforderlich sind, dann nimmst du, nachdem eine Unterkunft voll ist, sofort eine neue, platzierst diese und entsendest die weiteren Siedler zu der neuen Unterkunft. Kannst du keine Unterkunft platzieren, weil du keinen freien Platz mehr in dem Siedlungsbereich hast, dann kannst du keine Unterkunft mehr nehmen und folglich deine Siedler auch nicht mehr in eine Unterkunft entsenden.

Sobald du eine Unterkunft aus der offenen Auslage genommen und sie im Siedlungsbereich deines Spielertableaus platziert hast (Achtung: nicht auf den Agora-Plätzen, hier dürfen nur Agoras abgelegt werden!), erhältst du sofort den Platzierungsbonus. Decke dann sofort eine neue Unterkunft vom verdeckten Stapel auf, so dass immer drei Unterkünfte offen ausliegen.

Es dürfen immer nur Unterkünfte aus der offenen Auslage gewählt werden, niemals vom verdeckten Stapel.

Werkstätten

Werkstätten erhältst du entweder über die Felder in Atlantis oder wenn du einen Baumeister wegschickst oder durch eine Einflusskarte.

Wenn du eine Werkstatt durch den Baumeister oder eine Einfluss-Karte erhältst, dann nimmst du entweder eine aus der offenen Auslage (falls vorhanden) oder du ziehst zwei Werkstattplättchen vom verdeckten Stapel, wählst eine davon aus und legst die andere offen ab.

Eine Werkstatt muss sofort auf einem beliebigen Feld (ausgenommen auf den 3 Agora-Feldern) des Siedlungsbereichs deines Tableaus platziert werden, du erhältst dann sofort den auf dem Feld angegebenen Bonus.

Werkstätten bringen einen Bonus, wenn sie aktiviert sind. Um sie zu aktivieren, musst du einen oder mehrere Siedler mit dem auf der Werkstatt angegebenen Beruf dorthin schicken. Werkstätten, die zwei unterschiedliche farbliche Bereiche zeigen, aber keinen bestimmten Beruf erfordern, benötigen zur Aktivierung zwei Siedler der Art, die der Farbe entsprechen. Wenn du keine Möglichkeit mehr hast, eine Werkstatt auf deinem Spielertableau zu platzieren, dann darfst du sie nicht nehmen und die entsprechende Aktion verfällt.



Die Effekte von Werkstätten können sich nicht gegenseitig aktivieren. Den Bonus der Werkstätten erhältst du nur durch Siedler bzw. Plättchen, die du als Bonus durch das Platzieren des Königs auf einem Feld in Atlantis erhältst oder durch den Erhalt von Wissenskarten.

Die Werkstätten sind im einzelnen im Anhang erklärt.

Agoras



Agoras erhältst du entweder über die Felder in Atlantis oder durch eine Einflusskarte.

Wenn du eine Agora durch eine Einflusskarte bekommst, dann nimmst du entweder eine aus der offenen Auslage (falls vorhanden) oder du ziehst zwei Agoras vom verdeckten Stapel, wählst eine davon aus und legst die andere offen ab. Nimmst du eine Agora auf der 1 Siedler abgebildet ist, dann ziehst du zufällig einen aus dem Beutel und platzierst ihn den Angaben auf dem Plättchen entsprechend in deinem Ausbildungsbereich.

Wenn du eine Agora erhältst, bekommst du sofort den auf der Agora angegebenen Bonus. Platziere das Plättchen anschließend auf einem der 3 Agora-Felder auf deinem Spielertableau und erhalte den Platzierungsbonus (1 Schritt auf der Apotheosis-Leiste). Du kannst maximal 3 Agoras sammeln. Sind alle 3 Agora-Felder im Siedlungsbereich deines Spielertableaus belegt, dann darfst du kein weiteres Plättchen nehmen. Gegebenenfalls musst du die Agora auf dem Feld von Atlantis liegen lassen, wenn du deinen König dort platzierst. Du darfst dann auch nicht den Bonus auf dem Plättchen nutzen. Du darfst jedoch trotzdem das Feld betreten. (Beim Feld der untersten Ebene erhältst du dann nur den Gunstmarker.)

Die Agoras sind im einzelnen im Anhang erklärt.

Säulen der Erinnerung

Die Karten der Säulen der Erinnerung bekommst du entweder über Felder in Atlantis oder wenn du einen Steinmetz wegschickst oder durch eine Einflusskarte. Jede Säule bringt dir einen Effekt, den du einmal pro Runde nutzen darfst. Außerdem erhältst du einen einmaligen Sofortbonus.

Die beiden Felder in Atlantis geben jeweils an, von welcher Auslage du die oberste Karte nehmen musst.



Sofortbonus

Effekt



Beispiel: Landest du auf diesem Feld darfst du dir eine der 3 Karten aus der passenden Auslage nehmen.

Erhältst du eine Säulenkarte durch das Wegschicken eines Steinmetzes oder durch eine Einflusskarte, dann darfst du wählen, von welcher Auslage du die Karte nimmst.

Jede Säule wird von unten nach oben gebaut und besteht aus 3 Stufen: Sockel, Schaft und Kapitell. Um eine weitere Karte platzieren zu können, musst du die jeweils vorige Stufe abgeschlossen haben. Die Sockel-Karten gelten sofort als abgeschlossen. Die Schaft- und Kapitell-Karten sind abgeschlossen, wenn du einen Gelehrten bzw. Philosophen dorthin geschickt hast. Sobald eine Karte abgeschlossen ist, kannst du in Phase 2 ihren Effekt nutzen.

Wenn du bereits eine Säule begonnen hast, dann darfst du entweder eine nächsthöhere Karte nehmen, um an ihr weiterzubauen, oder du nimmst stattdessen eine Sockel-Karte, um eine neue Säule zu beginnen.

Beispiel: Rot schickt einen Steinmetz in seinen Siedlungsbereich und darf sich daher als Entsendebonus eine Säulenkarte nehmen. Da er bisher nur eine Sockel-Karte hat, kann er entweder eine Schaft-Karte nehmen um seine Säule zu erweitern oder er kann sich eine weitere Sockel-Karte nehmen, um mit einer neuen Säule anzufangen.



Du darfst an bis zu drei Säulen der Erinnerung gleichzeitig bauen. Du musst die Säulen nicht fertig bauen. **Jede** Säule bringt dir dabei einen Effekt, den du in Phase 2 zusätzlich zu deinen Aktionen einmalig ausführen kannst.

Mit einem Gunstmarker kannst du keine zusätzlichen Säulen-Effekte auslösen.

Pro Säule der Erinnerung darfst du in jeder Runde den Effekt einer Stufe einmal ausführen. Du kannst dich entscheiden, welche Stufe du nutzt. Der Effekt der obersten Stufe erlaubt dir sogar immer 2 Effekte auszuführen. Baust du an mehreren Säulen gleichzeitig, dann kannst du pro Runde und pro Säule eine Stufe nutzen, also bis zu dreimal Effekte ausführen. Beachte jedoch, dass eine Stufe immer abgeschlossen sein muss um ihren Effekt nutzen zu können!

Alle Effekte der Säulen der Erinnerung werden im Anhang ausführlich erklärt.

Siedler passend wegschicken

Für Siedler, die man zur Aktivierung von Säulen der Erinnerung oder zur Aktivierung von Werkstätten auf die entsprechende Karte bzw. das entsprechende Plättchen schickt, gilt: Hast du den geforderten Siedler (z.B. einen Philosophen für die oberste Stufe einer Säule der Erinnerung) bereits auf deinem Tableau, wenn du die Karte bzw. das Plättchen erhältst, darfst du den Siedler sofort darauf stellen, ohne dass es eine zusätzliche Aktion verbraucht. Hast du den geforderten Siedler nicht passend, kannst du ihn später in Phase 2 mit einer Aktion entsenden. Für Werkstätten die 2 Siedler erfordern, kannst du beide oder auch nur einen sofort entsenden.

Apotheosis-Leiste

Durch Aktionen kannst du auf der Apotheosis-Leiste vorrücken (1 Feld pro Aktion). Weitere Möglichkeiten, um Flammen zu erhalten und deinen Hohepriester weiterzubewegen erhältst du unter anderem:

- durch Felder in Atlantis
- durch die Entsendeboni
- durch Effekte auf den Säulen der Erinnerung

Sobald dein Hohepriester ein Feld mit einem Bonus überquert oder darauf landet, erhältst du sofort den abgebildeten Bonus. Ziehst du mehrere Felder weit und bekommst dadurch mehrere Boni, so ziehst du zu nächst mit dem Hohepriester und handelst anschließend die Boni ab. Handle sie strikt in der Reihenfolge ab, in der du sie erhältst.

Folgende Boni kannst du auf der Apotheosis-Leiste erhalten:



Einflusskarte: Du darfst eine Einflusskarte nehmen. Wähle entweder eine offen ausliegende Karte (falls vorhanden) oder nimm die obersten 2 Einflusskarten des verdeckten Stapels, suche eine davon aus und lege die andere offen neben dem Stapel ab. Die gewählte Karte legst du verdeckt neben dein Spielertableau. Du kannst sie in Phase 2 mit einer Aktion jederzeit ausspielen wenn du am Zug bist.



Gold: Erhalte 1 Gold aus dem Vorrat.



Lehrbücher: Erhalte 1 beliebiges Lehrbuch (Wissen, Kultur oder Handwerk) aus dem Vorrat.



Gunstmarker: Erhalte einen Gunstmarker aus dem Vorrat und lege ihn auf das nächste freie Ablagefeld für die Gunstmarker. Kannst oder darfst du den Gunstmarker nicht platzieren, verfällt der Bonus.



Siegpunkte: Du erhältst sofort die abgebildeten Siegpunkte.



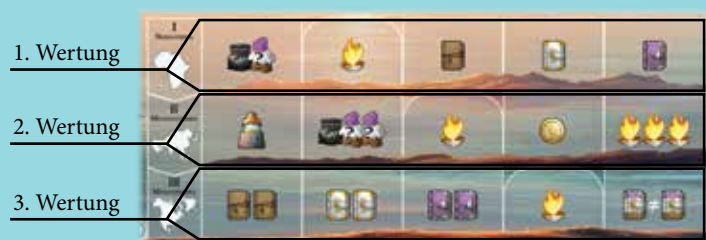
Monumente: Feld 15 und 31 auf der Apotheosis-Leiste besteht aus jeweils 4 Einzelfeldern (sie zählen trotzdem als ein großes Feld für die Schritte auf der Leiste) mit jeweils 4 Monumenten. Jedes dieser Monumente kann in der Endwertung zusätzliche Siegpunkte bringen. Erreichst du als erstes ein Monumentfeld, darfst du unter den ausliegenden Plättchen eines aussuchen und platzierst es sofort auf dem Siedlungsbereich deines Spielertableaus (nicht auf den Feldern für die Agoraplättchen!) und erhältst den Platzierungsbonus. Die folgenden Spieler dürfen, wenn sie die entsprechenden Felder erreichen, aus den verbliebenen Plättchen auswählen. Kannst du ein Monument in deinem Siedlungsbereich nicht mehr platzieren dann darfst du es nicht nehmen. Die Monumente sind im einzelnen im Anhang erklärt.

Bist du am Ende der Apotheosis-Leiste angekommen, dann kannst du keine weiteren Belohnungen mehr erhalten und weitere Schritte auf der Leiste verfallen.

Die Siedlungswertungen

Nach den Jahren 2, 4 und 5 findet jeweils eine Siedlungswertung statt.

In den Siedlungswertungen erhaltet ihr für eure Siedler, die auf Plättchen in den jeweils zu wertenden Gebieten und auf Schiffen platziert sind, Siegpunkte. Bei der ersten Wertung nach dem 2. Jahr wird der obere Bereich – Nordafrika – gewertet, bei der zweiten Wertung nach dem 4. Jahr das mittlere Gebiet Mesopotamien und bei der dritten Wertung nach dem 5. Jahr das untere Gebiet Mesoamerika.



Die Siedlungswertung wird für jede Siedlergruppe einzeln durchgeführt, also jeweils für Wissenschaftler (lila), Intellektuelle (weiß) und Arbeiter (braun). Dabei werden jeweils alle Siedler einer Farbe gezählt, die in dem zu wertenden Gebiet sowohl auf Unterkünften als auch auf Werkstätten stehen. Hinzu kommen Siedler, die auf Schiffen platziert sind (sie zählen immer bei allen drei Wertungen mit). Die Siedler, die auf Säulen platziert sind und Siedler, die im Ausbildungsbereich der Spielertableaus stehen, zählen nie mit.

Es wird für jede Farbe einzeln überprüft, ob ein Spieler mehr Siedler hat als ein oder mehrere andere Spieler. Für jeden Spieler, der weniger Siedler in der entsprechenden Farbe hat, erhältst du Siegpunkte, und zwar:

beim Spiel zu zweit: 5 Siegpunkte

beim Spiel zu dritt: 3 Siegpunkte

beim Spiel zu viert: 2 Siegpunkte

Beispiel: Die Spieler haben gerade Jahr 2 beendet und ihre Siedler für die Wertung in Nordafrika gezählt. **Rot** hat 3 lila Wissenschaftler in Nordafrika, **Blau** hat 2, **Gelb** hat 1 und **Grün** hat ebenfalls 1 + 1 auf seinen Schiffen. Da **Rot** mehr Wissenschaftler als 3 Spieler hat erhält er $3 \times 2 = 6$ SP. **Blau** und **Grün** haben gleich viele lila Siedler (2) und damit mehr als 1 anderer Spieler (**Gelb**), daher erhalten beide $1 \times 2 = 2$ SP. Da **Gelb** am wenigsten Wissenschaftler in Afrika hat erhält er keine SP. Anschließend machen die Spieler weiter mit den Wertungen für die Intellektuellen und die Arbeiter.

Jahresende

Nachdem ihr die 3. Runde des aktuellen Jahres abgeschlossen und gegebenenfalls eine Siedlungswertung durchgeführt habt, endet das Jahr. Nach den Jahren 1-4 bereitet ihr den Aufbau für das nächste Jahr vor (siehe Seite 3). Nach dem 5. Jahr entfällt der Aufbau. Es erfolgt dann noch die Schlusswertung.

Schlusswertung

Führt nach der Siedlungswertung für das Gebiet Mesoamerika nach dem 5. Jahr die Schlusswertung wie folgt durch:



1. Entfernt zunächst alle Siedler, die noch in eurem Ausbildungsbereich stehen. Sie konnten nicht gerettet werden. Pro Siedler, den ihr hier entfernt, erhaltet ihr 3 Minuspunkte.
2. Pro vollständig bebauter Zeile in eurem Siedlungsbereich erhaltet ihr 2 Siegpunkte, für jede vollständige Spalte 1 Siegpunkt. Dabei ist nur wichtig, dass auf jedem Feld ein Plättchen liegt. Es ist egal, ob Siedler auf den Plättchen platziert sind oder nicht.
3. Ermittelt die Siegpunkte, die ihr für eure Monumente erhaltet und rückt entsprechend auf der Siegpunkteleiste vor.
4. Ermittelt die Siegpunkte, die ihr für eure Wissenskarten erhaltet und rückt entsprechend auf der Siegpunkteleiste vor.
5. Pro nicht eingesetzter Einflusskarte erhaltet ihr 1 Siegpunkt.


Wer am meisten Siegpunkte erlangen konnte, wird zum Sieger erklärt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der die meisten seiner Siedler retten konnte. Herrscht dann immer noch Gleichstand, so gehen mehrere Könige als die Retter der Atlanter in die Geschichte ein.

Änderungen bei 2 Spielern

Im Spiel zu zweit werden auf dem Atlantis-Stadtrondell Felder gesperrt, um die Auswahl einzuzugrenzen. Nehmt die beiden übrigen Könige als neutrale Figuren und platziert sie auf den Feldern von Atlantis, die die Gunstmarker zeigen (einen auf der mittleren und den anderen auf der unteren Ebene). Diese beiden Felder sind im ersten Jahr gesperrt und können von den Königen der Spieler nicht besetzt werden.

Die beiden neutralen Könige werden nach jedem Jahr im Uhrzeigersinn weiter bewegt, und zwar der König auf der mittleren Ebene so viele Felder weit wie das Katastrophenplättchen für die oberste Ebene zeigt und der König auf der unteren Ebene so viele Felder weit wie das Katastrophenplättchen für die mittlere Ebene zeigt.

(Die beiden Könige dienen nur als Blockade, das Weiterbewegen dieser Könige durch Mauern ist in dem Fall also nicht verboten.)

- Platziert außerdem nur jeweils 3 Monumente auf den entsprechenden Feldern der Apotheosis-Leiste.
- Entfernt bei den Wissenskarten alle mit dem Symbol .

Solo-Variante

Bei der Solo-Variante spielst du mit allen Regeln, die für das 2-Personen-Spiel gelten, und den nachfolgenden zusätzlichen Änderungen:

- **Reihenfolge:** Platziere deinen Reihefolgemarkers auf dem ersten Feld und lasse ihn dort dauerhaft. Das heißt, dass du nie einen Bonus von einem Feld der Reihenfolgeleiste erhältst.
- **Vorbereitung der Jahre 2-5:** Das Auffüllen der Wächter entfällt. Sie werden nur beim Aufbau aufgestellt, anschließend bleiben Plätze, von denen ein Wächter abgeräumt wurde, leer.
Das Abräumen und Auffüllen der Agoras, Werkstätten und Schiffe sowie das Auffüllen der Siedler auf der oberen Ebene findet nur zweimal, und zwar nach dem zweiten sowie nach dem vierten Jahr statt.
- **Siedlungswertung:** Du musst bei allen 3 Siedlungswertungen mindestens 1 Unterkunft in dem Gebiet haben, das gewertet wird, andernfalls ist das Spiel sofort verloren. Bei der Wertung gehst du wie folgt vor:
Hast du nur Siedler von einer oder von zwei Sorten, so erhältst du für jeden Siedler einen Siegpunkt. Hast du Siedler von allen drei Sorten, so erhältst du für die Siedler von der Sorte, von der du am wenigsten hast, die Anzahl der Siedler $\times 3$ als Siegpunkte und von den beiden anderen Sorten die einfache Anzahl der Siedler als Punkte (bei Gleichstand bestimmst du eine Art. Es können nicht mehrere Arten dreifach gewertet werden).

Beispiel: Du wertest das Gebiet Nordafrika. Du hast in deiner Unterkunft 1 Arbeiter, 2 Wissenschaftler und 1 Intellektuellen. Außerdem hast du eine Werkstatt mit 1 Arbeiter sowie jeweils 1 Schiff mit 1 Intellektuellem und 1 Wissenschaftler. Du hast also: 2 Arbeiter, 2 Intellektuelle und 3 Wissenschaftler. Du zählst Arbeiter dreifach und Intellektuelle sowie Wissenschaftler einfach und erhältst 11 Siegpunkte ($3 \times 2 + 2 + 3$).

Wertung:

Je nachdem wie viel Punkte du erreichst, kannst du aus der Tabelle entnehmen, welcher Titel dir verliehen wird:

> 120	Atlas
111-120	König
101-110	Priester
91-100	Sterndeuter
71-90	Heiler
51-70	Tempeldiener
< 50	Fischer



Anhang

Wissenskarten



Erhalte 1 Siegpunkt für je 2 Siedler der abgebildeten Art. Es zählen alle Siedler, die du in deinem Siedlungsbereich, auf deinen Schiffen sowie auf deinen Säulenkarten platziert hast.



Erhalte 1 Siegpunkt für jedes Paar aus Siedlern der abgebildeten Arten. Es zählen alle Siedler, die du in deinem Siedlungsbereich, auf deinen Schiffen sowie auf deinen Säulenkarten platziert hast.



Erhalte einen Siegpunkt für jeweils 6 Schritte auf der Apotheosis-Leiste.



Erhalte 3/5/6/7 Siegpunkte für 1/2/3/4 Einflusskarten, die du erhalten hast. Es spielt dabei keine Rolle, ob du sie ausgespielt hast oder nicht.



Erhalte 3 Siegpunkte für je 2 Gold, die du bei Spielende besitzt.



Erhalte 1 Siegpunkt für je 2 Lehrbücher, die du bei Spielende besitzt.



Erhalte 5 Siegpunkte für jede komplett abgeschlossene Säule der Erinnerung.



Erhalte je 1 Siegpunkt pro gebaute Karte Säule der Erinnerung. Die Karten müssen nicht abgeschlossen sein.



Erhalte 1/3/6 Siegpunkte für 1/2/3 Agoraplättchen in deinem Siedlungsbereich.



Erhalte 1 Siegpunkt für jede Werkstatt in deinem Siedlungsbereich. Die Plättchen müssen nicht aktiviert, d.h. mit Siedlern besetzt, sein.



Erhalte 3 Siegpunkte für jede aktivierte Werkstatt in deinem Siedlungsbereich.



Erhalte 1 Siegpunkt für jedes deiner Schiffe.



Erhalte 2 Siegpunkte für jede deiner Wissenskarten (einschließlich dieser).



Erhalte 2 Siegpunkte für jede volle Spalte in deinem Siedlungsbereich.



Erhalte 3 Siegpunkte für jede volle Zeile in deinem Siedlungsbereich.

Einflusskarten



Tausche zwei Unterkünfte in deinem Siedlungsbereich. Es ist erlaubt, dass eine der Unterkünfte nicht komplettiert ist. Sie muss jedoch komplettiert werden, bevor du eine neue beginnst.



Schicke von jeder Art 1 Siedler (ob ausgebildet oder nicht) in deinen Siedlungsbereich, auf Schiffe oder Säulen. Beachte gegebenenfalls die Bedingungen bei Werkstätten oder Säulen.



Gehe 3 Schritte auf der Apotheosis-Leiste.



Ziehe einen Siedler aus dem Beutel und platziere ihn auf einer Werkstatt. Die Bedingungen für das Platzieren entfallen. Du erhältst dafür keinen Entsendebonus.



Erhalte 3 Gunstmarker.



Drehe die Stadtringe in eine beliebige Position. Die Drehung der Ebenen von Atlantis muss immer dort enden, wo sich die Zahnräder gegenseitig ergänzen.



Entsende alle unausgebildeten Siedler einer Art in deinen Siedlungsbereich oder auf Schiffe. Beachte gegebenenfalls die Bedingungen bei Werkstätten.



Bilde kostenlos einen deiner Siedler für den nächsthöheren Beruf aus.



Erhalte 1 Schiff. Nimm es entweder aus der offenen Auslage oder ziehe 2 vom Nachziehstapel und behalte eines. Lege das andere offen ab.



Erhalte 1 Agora. Nimm sie entweder aus der offenen Auslage oder ziehe 2 vom Nachziehstapel und behalte eine. Lege die andere offen ab. Nimmst du eine Agora auf der 1 Siedler abgebildet ist, dann ziehst du zufällig einen aus dem Beutel und platzierst ihn den Angaben auf dem Plättchen entsprechend in deinem Ausbildungsbereich.



Nimm entweder 1 Wissenskarte vom Ablagestapel oder ziehe 2 von Nachziehstapel und behalte eine. Lege die andere auf den Ablagestapel.



Erhalte 1 Werkstatt. Nimm sie entweder aus der offenen Auslage oder ziehe 2 vom Nachziehstapel und behalte eine. Lege die andere offen ab.



Erhalte eine Karte Säule der Erinnerung. Nimm die oberste Karte einer der offenen Stapel.



Erhalte alle Lehrbücher und/oder Gold von dem Feld, auf dem sich dein König gerade befindet.



Tausche beliebig viele Lehrbücher im Verhältnis 1:1.



Erhalte 3 Siegpunkte.



Wirf alle Schiffe, Werkstätten und Agoras von den Ebenen der Stadt ab und fülle alle Felder mit entsprechenden Plättchen neu auf.



Wirf alle Wissensbücher aus der Auslage ab und fülle die Auslage neu auf.



Erhalte den zuletzt erhaltenen Bonus der Apotheosis-Leiste noch einmal (kein Monument).



Fülle eine bereits platzierte Unterkunft mit Siedlern, die du zufällig aus dem Beutel ziehst. Du darfst dafür keine neue Unterkunft beginnen. Du erhältst dafür keinen Entsendebonus.



Verschiebe 1 Werkstatt oder Agora auf ein anderes Feld in deinem Siedlungsbereich. Du bekommst den Bonus des neuen Feldes.



Gib bis zu 5 Lehrbücher ab und erhalte dafür pro abgegebenem Lehrbuch 1 Siegpunkt.



Gib bis zu 3 Gold ab und erhalte für jedes abgegebene Gold 2 Siegpunkte.



Entsende alle ausgebildeten Siedler einer Art in deinen Siedlungsbereich, auf Schiffe oder auf Säulenkarten. Beachte gegebenenfalls die Bedingungen bei Werkstätten bzw. Säulen.

Säulen der Erinnerung – Sockel

Nimmst du dir einen Sockel, erhältst du sofort 1 Lehrbuch oder 1 Gold oder ziehst einen Siedler aus dem Beutel.



Tausche 1 Lehrbuch gegen 1 beliebiges anderes.



Lege 1 Siedler aus deinem Ausbildungsbereich zurück in den Beutel. Ziehe anschließend 2 Siedler, wähle einen aus und platziere ihn in deinem Ausbildungsbereich. Lege den anderen zurück in den Beutel.



Lege 1 Lehrbuch zurück in den allgemeinen Vorrat und erhalte entweder 1 Siegpunkt oder gehe 1 Schritt auf der Apotheosis-Leiste.



Gib 1 Siegpunkt aus und erhalte entweder 1 Lehrbuch oder gehe 1 Schritt auf der Apotheosis-Leiste.



Tausche 1 Gold gegen 2 gleiche Lehrbücher oder 2 gleiche Lehrbücher gegen 1 Gold.

Säulen der Erinnerung – Schaft

Nimmst du dir einen Schaft, erhältst du sofort 2 Siegpunkte.



Erhalte 1 Siegpunkt / 1 beliebiges Lehrbuch / 1 Schritt auf der Apotheosis-Leiste.



Entsende einen Siedler / Bilde einen Siedler aus. Die Kosten für das Ausbilden musst du bezahlen.

Säulen der Erinnerung – Kapitell

Nimmst du dir ein Kapitell, erhältst du sofort 4 Siegpunkte.



Aktiviere von dieser Säule die Effekte von Sockel und Schaft in beliebiger Reihenfolge und führe sie direkt nacheinander aus.



Aktiviere von dieser Säule den Effekt vom Sockel oder den Effekt vom Schaft und führe ihn zweimal direkt nacheinander aus.

Agoras



Erhalte die auf dem Plättchen abgebildeten Lehrbücher/Gold.



Der auf diesem Plättchen platzierte Siedler gilt als bereits ausgebildet. Der Beruf richtet sich nach der Farbe des Siedlers. Der Siedler wird sofort auf dem entsprechenden Berufsfeld im Ausbildungsbereich platziert.

Monumente



Erhalte 2 Siegpunkte für jedes Plättchen in deinem Siedlungsbereich mit der entsprechenden Farbe des Bodens.



Erhalte 2 Siegpunkte für jede Agora/Werkstatt in deinem Siedlungsbereich.



Erhalte 2 Siegpunkte für jedes Plättchen, das an dieses Monument angrenzt und eine unterschiedliche / dieselbe Bodenfarbe aufweist.



Erhalte 3 / 2 Siegpunkte für jede Zeile / Spalte deines Siedlungsbereichs, in der mindestens 3 / 2 Plättchen eine unterschiedliche Bodenfarbe aufweisen.



Erhalte 7 Siegpunkte, wenn mindestens 3 an dieses Monument angrenzende Plättchen dieselbe Bodenfarbe aufweisen.

Werkstätten



Immer wenn du eine Wissenskarte erhältst, darfst du 2 Schritte auf der Apotheosis-Leiste gehen.



Für jeden Siedler der abgebildeten Art, den du aus Atlantis erhältst, darfst du dir ein Lehrbuch wie abgebildet nehmen / darfst du einen Schritt auf der Apotheosis-Leiste gehen.



Für jedes Lehrbuch der abgebildeten Art, das du aus Atlantis erhältst, darfst du dir ein weiteres Lehrbuch wie abgebildet nehmen.



Für jede Agora bzw. Werkstatt, die du aus Atlantis erhältst, darfst du dir 1 Gold nehmen.

Autoren: Konstantinos Karagiannis
& George Halkias
Design: Dennis Lohausen
Layout: atelier198
Redaktion: dlp games
© dlp games 2024

dlp games

dlp games Verlag GmbH
Eurode-Park 86
D - 52134 Herzogenrath
Tel.: 0049-2406-8097200
E-Mail: info@dlp-games.de
www.dlp-games.de