



# ATLANTIS EXODUS POLYMATHIS

**MATERIAL:**

20 Universalgelehrte (gold)



1 Aktionsplaner



In jeder Spielerfarbe:

5 Markierungssteine



## UNIVERSALGELEHRTE

### AUFBAU:

Ergänzend zu Schritt 6 des Aufbaus des Grundspiels gebt ihr zusätzlich zu den Siedlern in den 3 Standardfarben die Universalgelehrten entsprechend der Spielerzahl in den Stoffbeutel:

Spieler	Universalelehrte
1 oder 2	10
3	15
4	20

### ABLAUF:

Die Universalgelehrten dienen als Joker und können jeden beliebigen Siedler (Arbeiter, Intellektuelle, Wissenschaftler) ersetzen und entsprechend entsendet oder ausgebildet werden.

Erhältst du einen Universalgelehrten (griech. Polymathis) vom Spielplan oder aus dem Beutel, dann stellst du ihn zunächst oberhalb deines Spielertableaus ab. Du darfst die Universalgelehrten jederzeit in einen der Ausbildungsbereiche stellen.

Dort zählen die Universalgelehrten als Siedler der gewählten Farbe und können entsprechend ausgebildet oder weggeschickt werden.

- **Sobald ein Universalgelehrter in einem der Ausbildungsbereiche steht, kann er nicht mehr in einen anderen Ausbildungsbereich verschoben werden.**
- **Universalgelehrte können, wenn man sie vom Rondell erhält, nicht den Effekt einer Werkstatt auslösen.**

### Zwischen- und Endwertung:

Die Universalgelehrten zählen bei den Gebietswertungen niemals für die Mehrheitswertung einer Farbe mit. Stattdessen erhältst du für jeden Universalgelehrten im Gebiet, das gewertet wird, bzw. auf Schiffen 1 Siegpunkt.

Bei der Endwertung zählt jeder deiner weggeschickten Universalgelehrten, egal ob in deinem Siedlungsbereich, auf deinen Schiffen oder deinen Säulen, zusätzlich 1 Siegpunkt.

### Sonderfälle:



**AGORA:** Erhältst du eine Agora, auf der ein Universalgelehrter steht, darfst du dir einen der abgebildeten Berufe auswählen und den Universalgelehrten auf dem entsprechenden Berufsfeld des Ausbildungsbereichs platzieren.



### WISSENSKARTEN:

Es werden für Sets von Siedlern nur die Siedler gewertet, die der abgebildeten Farbe entsprechen. Somit werden Universalgelehrte bei Sets nie gewertet.



### EINFLUSSKARTEN:

Solange ein Universalgelehrter in einem Ausbildungsbereich steht, hat er die Farbe des Bereichs. Wenn du diese Karte aktivierst, darfst du also auch einen Universalgelehrten anstatt eines anderen Siedlers aus diesem Bereich weg schicken.



Solange ein Universalgelehrter in einem Ausbildungsbereich steht, hat er die Farbe des Bereichs. Er wird also zusammen mit den anderen Siedlern weggeschickt.

## AKTIONSPLANER

### AUFBAU:

Jeder Spieler nimmt sich wenn gewünscht in seiner Spielerfarbe 1 Aktionsplaner und 5 Markierungssteine. Die Markierungssteine werden auf die für sie vorgesehenen Felder des Aktionsplaners gelegt.

### ABLAUF:

Du kannst, musst aber nicht, deinen Aktionsplaner benutzen, um den Überblick über deine Aktionen und eventuelle Kettenzüge zu behalten.

Nutzt du eine Säule, legst du den Markierungsstein auf die Säulenkarte, deren Effekt du nutzt.

Lege einen Markierungsstein auf die Aktion, die du ausführst.



Anstatt Markierungssteine kannst du auch verwendete Gunstmarker auf den Aktionsplaner legen.

dlp games

Autoren: Konstantinos Karagiannis  
& George Halkias  
Design: Dennis Lohausen  
Redaktion: dlp games

© dlp games 2025  
dlp games Verlag GmbH  
Eurode-Park 86  
D - 52134 Herzogenrath

Tel.: 0049-2406-8097200  
E-Mail: info@dlp-games.de  
www.dlp-games.de



# ATLANTIS EXODUS POLYMATHIS

## MATERIAL:

20 Polymaths (gold)



1 Action planner



5 Markers



In each player color:

## POLYMATHS

### SET-UP:

In addition to step 6 of the basic game set-up, place the Polymaths in the cloth bag according to the number of players in addition to the Settlers in the 3 standard colors:

Players	Polymaths
1 or 2	10
3	15
4	20

### GAMEPLAY:

The Polymaths serve as jokers and can replace any Settler (Workers, Intellectuals, Scientists) and be sent or trained accordingly.

If you receive a Polymath (greek Polymathis) from the game board or from the bag, you first place it above your player board. You can place the Polymath in one of the Training areas at any time. There, the Polymaths count as Settlers of the chosen color and can be trained or sent away accordingly.

- As soon as a Polymath is in one of the Training areas, he can no longer be moved to another Training area.
- Polymaths cannot trigger the effect of a Workshop when obtained from the Atlantis city rondel.

### Intermediate and final scoring:

The Polymaths never count towards the majority score of a color in the Settlement scoring. Instead, you receive 1 victory point for each Polymath in the area being scored or on Ships.

In the final scoring, each of your dispatched Polymaths, whether in your Settlement area, on your Ships or on your Pillars, counts as an additional 1 victory point.

### Special cases:



**AGORA:** If you receive an agora with a Polymath on it, you may choose one of the depicted professions and place the Polymath on the corresponding profession field of the Training area.



### KNOWLEDGE CARDS:

For sets of Settlers, only the Settlers that match the depicted color are scored. This means that Polymaths are never scored for sets.



### INFLUENCE CARDS:

As long as a Polymath is in a Training area, he has the color of that area. If you activate this card, you may also send a Polymath away from this area instead of another Settler.



As long as a Polymath is in a Training area, he has the color of the area. He is therefore sent away together with the other Settlers.

## ACTION PLANNER

### SET-UP:

If wanted, each player takes 1 Action planner and 5 Markers in their player color. The Markers are placed on the spaces provided for them on the Action planner.

### GAMEPLAY:

You can, but don't have to, use your Action planner to keep track of your actions and any chain moves.

If you use a Pillar, place the Marker on the Pillar card whose effect you are using.



Place a Marker on the action you are performing.

Instead of Markers, you can also place used Favor tiles on the Action planner.

dlp games

Authors: Konstantinos Karagiannis  
& George Halkias  
Illustrations: Dennis Lohausen  
Editing: dlp games

© dlp games 2025  
dlp games Verlag GmbH  
Eurode-Park 86  
D - 52134 Herzogenrath

Tel.: 0049-2406-8097200  
E-Mail: info@dlp-games.de  
www.dlp-games.de