

# DIE LETZTEN TAGE VON ATLANTIS

Marcin  
Wefnicki



## SPIELREGEL



# DIE LETZTEN TAGE VON ATLANTIS

DIE ARBEITER HUSCHTEN HEKTISCH ÜBER DIE DOCKS. VOM FENSTER VON ARISTOBANES TURM AUS SAHEN SIE AUS WIE AMEISEN AUF EINEM AMEISENHAUFEN. LABYRINTHARTIGE GERÜSTE UMZÄUNTEN HALBFERTIGE SCHIFFSRÜMPFE, RIESIGE KRÄNE BEFÖRDTERTEN BAUMATERIAL AUF HÖHER GELEGENE EBENEN, WÄHREND KLEINERE KRÄNE AUTOMATISIERTE KUTSCHEN ENTLUDEN UND LADERÄUME BEFÜLLTEN. AUS DER STADT STRÖMTE EINE ENDLOSE PROZESSION VON FLÜCHTLINGEN ZUM HAFEN – EIN BREITER, BUNTER FLUSS DES LEBENS. DER PHILOSOPH WUSSTE, DASS ES NICHT ALLE VON INNEN SCHAFFEN WÜRDEN. ES GAB KEINEN EVAKUIERUNGSPLAN, KEINE ABFAHRTSZEITEN ODER PASSAGIERLISTEN, KEINE ÖFFENTLICHE LOTTERIE. SOBALD EIN SCHIFF ZU WASSER GELASSEN WURDE, GINGEN DIE MENSCHEN AN BORD. ES HERRSCHTE EIN HEILLOSES DURCHEINANDER. KAPITÄNE VERSUCHTEN, BAR JEDER VERNUNFT, MIT HALBFERTIGEN SCHIFFEN LOSZUSEGELN. PASSAGIERE WURDEN ÜBER BORD GEWORFEN, UM PLATZ FÜR ARISTOKRATEN ZU SCHAFFEN. BEWAFFNETE DURCHKÄMMTEN DEN HAFEN NACH VERMEINTLICHEN AUFWIEGLERN UND SABOTEUREN. ARISTOBANES STRICH SEIN GEWAND GLATT. HEUTE WÜRDTE ER IM NAMEN DES HAUSES SAPATAN IM SENAT SPRECHEN. ER HOFFTE, DIE VERSAMMLUNG ÜBERZEUGEN ZU KÖNNEN.

\*\*\*

AM ANBEGINN DER ZEIT, ALS ATLANTIS GERADE ERST GEGRÜNDET WURDE, ERRICHTETEN DIE ALTEN DREI GIGANTISCHE OBELISKEN. DER LEGENDE NACH SIND SIE ENG VERKNÜPFT MIT DEM SCHICKSAL VON ATLANTIS UND PROPHEZEIEN DESSEN UNTERGANG. NUN BRAUEN SICH DUNKLE WOLKEN ÜBER DER BEKANNTEN WELT ZUSAMMEN UND ERINNERN DIE BEWOHNER VON ATLANTIS ERNEUT AN DIESE DÜSTERE LEGENDE: „ZERFÄLLT DIE LETZTE SÄULE ZU STAUB, SO WIRD ATLANTIS UNTERGEHEN.“ UND DIE PROPHEZEIUNG IRRT NICHT. HELLE LICHTER AM HIMMEL, ERDBEBEN UND WIRBELSTÜRME SIND DIE ANZEICHEN DES DROHENDEN UNTERGANGS. DIE MENSCHEN LASSEN IHR HAB UND GUT ZURÜCK UND STRÖMEN ZUM HAFEN, WO IHRE EINZIGE HOFFNUNG WARTET – DIE HEIMLICH ERBAUTE RETTUNGSFLOTTE. DOCH ES GIBT VIEL ZU WENIGE SCHIFFE FÜR DIE VERZWEIFELTEN MENSCHENMASSEN UND WEM ES NICHT GELINGT, EINEN PLATZ AN BORD ZU ERGATTERN, DER WIRD ZURÜCKGELASSEN. DENN DIE TAGE VON ATLANTIS SIND GEZÄHLT UND MIT JEDEM WEITEREN TAG, MIT JEDER WEITEREN STUNDE VERSINKT DIE STADT WEITER IM MEER.

## SPIELÜBERSICHT

*Die letzten Tage von Atlantis* ist ein Brettspiel für 3-5 Spieler, bei dem sich alles um die große Flucht von der legendären Insel Atlantis dreht. Jeder Spieler muss versuchen, so viele Mitglieder seines Adelsgeschlechts zu retten, wie er kann. Durch geschickte Einflussnahme im Senat erringt jeder die Gunst eines Senators, die es zusammen mit allen anderen verbleibenden Mitteln bei den anschließenden Wahlen zu nutzen gilt. Denn der Senat tagt nicht mehr lange und jede Anordnung kann die entscheidende sein.

In *Die letzten Tage von Atlantis* läuft nicht alles nach Plan – halb leere Schiffe verlassen frühzeitig den Hafen, Saboteure zerstören Schiffe auf See und tückische Agenten werfen Flüchtlinge anderer Häuser über Bord. Im Angesicht des Untergangs zeigen selbst die stolzen Einwohner von Atlantis ihre dunkle Seite.

## ZIEL DES SPIELS

Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP). SP können erlangt werden, indem Flüchtlinge zum Neuen Land befördert werden und durch geschickte Nutzen von Karteneffekten.

## SPIELMATERIAL

*Die letzten Tage von Atlantis* enthält das folgende Spielmaterial:

1 Spielbrett



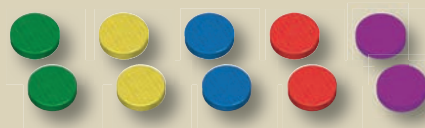
1 Spielbretterweiterung (mit Feldern für die Karten)



5 Sichtschirme



10 Spieler-Marker (2 pro Farbe)



3 Untergangsmarker



100 Holzwürfel (Einflussmarker und Flüchtlinge)

20 gelbe 20 grüne 20 rote 20 blaue 20 violette



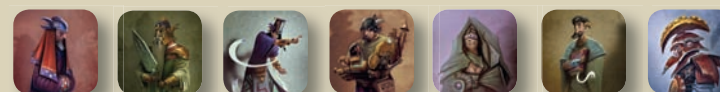
10 graue Holzwürfel (Neutrale Flüchtlinge)



5 Schiffsplättchen



7 Senatorenplättchen



18 Bonus-SP-Marker



5 SP-Marker (1 pro Farbe)



80 Politikarten



25 Spezialkarten



120 Karten

10 Ereigniskarten



5 Übersichtskarten



## SPIELAUFBAU (4 Spieler)

- Das **Spielbrett** wird aufgeklappt und in die Mitte des Tisches gelegt. Die **Spielbretterweiterung** wird an einer beliebigen Stelle an den Rand des Spielbretts angelegt.
- **Politikkarten** und **Spezialkarten** werden getrennt voneinander gemischt und als verdeckte Stapel auf die entsprechenden Felder der Spielbretterweiterung gelegt.
- Nun wird der Ereigniskartenstapel vorbereitet. Hierzu werden zunächst die **3 Untergang!-Ereigniskarten** (mit einem bunten Kometenbild) herausgesucht und zur Seite gelegt. Die übrigen Ereigniskarten werden gemischt. Dann wird zufällig 1 Ereigniskarte gezogen und offen auf das Feld der Spielbretterweiterung gelegt, auf dem die Vorderseite einer Ereigniskarte abgebildet ist. Anschließend werden 2 weitere Ereigniskarten gezogen und mit den 3 zur Seite gelegten **Untergang!-Ereigniskarten** gemischt. Dies ist der Ereigniskartenstapel für dieses Spiel, der verdeckt auf das Feld der Spielbretterweiterung gelegt wird, auf dem die Rückseite einer Ereigniskarte abgebildet ist. Alle nicht verwendeten Ereigniskarten werden unbenutzt zurück in die Schachtel gelegt – sie werden für dieses Spiel nicht benötigt.



- Die **3 Untergangsmarker** werden auf die Untergangsfelder im oberen Bereich des Spielbretts gestellt.
- Die **5 Schiffsplättchen** werden in alphabetischer Reihenfolge von links nach rechts auf die fünf Felder im Hafen von Atlantis gelegt (d. h. Schiff A wird auf das erste Feld gelegt, Schiff B auf das zweite Feld und so weiter). Dabei muss die mit einem Buchstaben ohne Kreis markierte Startseite der Schiffsplättchen offen liegen.



- Es werden **so viele neutrale Flüchtlinge, wie auf der ersten Ereigniskarte angegeben**, auf die Schiffe gesetzt. Beginnend mit dem ersten Schiff links wird ein Flüchtling auf jedes Schiff gesetzt, bis die Vorgabe der Karte erfüllt ist.



- Alle **nicht verwendeten neutralen Flüchtlinge** werden auf das „Flüchtlingslager“ in der Mitte des Spielbretts gesetzt.



- Die **Senatorenplättchen** werden auf die Felder oberhalb des Senats gelegt – auf die Abbildungen der entsprechenden Statuen.



- Jeder Spieler wählt eine Farbe (Blau, Rot, Grün, Gelb, Violett) und erhält **20 Holzwürfel**, **2 Spieler-Marker** und **1 Sichtschirm** in dieser Farbe. Außerdem erhält jeder Spieler **1 Übersichtskarte**. Dann stellen die Spieler ihren Sichtschirm in ihrem Spielbereich auf und verstecken ihre Holzwürfel dahinter.
- Jeder Spieler zieht **7 Politikkarten** und **2 Spezialkarten** von den entsprechenden Stapeln. Die Spieler dürfen ihre eigenen Karten jederzeit anschauen, diese aber nicht den anderen Spielern zeigen.
- Jeder Spieler setzt einen seiner Spieler-Marker auf das **Feld „0“** der Siegpunkteleiste am Spielbrettrand. Diese Marker zeigen die Siegpunkte der Spieler an.
- Die übrigen Spieler-Marker werden gemischt und zufällig auf die Senatsfelder des Spielbretts (beginnend von links) gesetzt.



- Beginnend mit dem Spieler, dessen Spieler-Marker auf dem ersten Senatsfeld von links steht, setzt jeder Spieler **1 Flüchtling seiner Farbe** auf ein beliebiges Schiff im Hafen von Atlantis.
- Danach setzt jeder Spieler in der entgegengesetzten Reihenfolge (beginnend mit dem Spieler, dessen Spieler-Marker am weitesten rechts steht) **1 weiteren Flüchtling seiner Farbe** auf ein beliebiges Schiff im Hafen von Atlantis.
- Nach dem Aufbau des Spiels werden alle nicht benötigten Spielmaterialien (Holzwürfel, Spieler-Marker, Sichtschirme) in die Schachtel zurückgelegt.

### HOLZWÜRFEL: EINFLUSSMARKER UND FLÜCHTLINGE

Abhängig davon, wie die Spieler die Holzwürfel einsetzen, werden diese unterschiedlich bezeichnet:

- **Einflussmarker:** Werden die Holzwürfel bei Wahlen im Senat eingesetzt, stellen sie den Einfluss im Senat dar.
- **Flüchtlinge:** Werden die Holzwürfel auf die Schiffsplättchen gesetzt, um auf einem Schiff zum Neuen Land transportiert zu werden, stellen sie Flüchtlinge dar.

## BEISPIEL DES SPIELAUFBaus FÜR 4 SPIELER



- |                                             |                                             |
|---------------------------------------------|---------------------------------------------|
| 1. Senat                                    | 11. Politikartenstapel                      |
| 2. Senatorenplättchen                       | 12. Spieler-Marker auf der Siegpunkteleiste |
| 3. Spieler-Marker auf Senatsfeldern         | 13. Siegpunkteleiste                        |
| 4. Neutrale Flüchtlinge im Flüchtlingslager | 14. Spielerbereich                          |
| 5. Schiffe im Hafen (mit Flüchtlingen)      | 15. Sichtschirm                             |
| 6. Untergangsmarker                         | 16. Einflussmarker/Flüchtlinge              |
| 7. Spielbretterweiterung                    | 17. Spezialkarten                           |
| 8. Spezialkartenstapel                      | 18. Handkarten (Politikarten)               |
| 9. Ereigniskartenstapel                     | 19. Übersichtskarte                         |
| 10. Aktuelles Ereigniskartenfeld            |                                             |

## SPIELVERLAUF

Die letzten Tage von Atlantis wird über mehrere Runden gespielt (zwischen 4 und 6), die jeweils aus den folgenden Phasen bestehen:

1. Einflussphase
2. Senatsphase
3. Auktionsphase
4. Untergangphase

In der ersten Runde des Spiels müssen die Spieler die Symbole der Ereigniskarte beachten, die während des Spielaufbaus gezogen wurde. Ihr andauernder Effekt, die Anzahl der neutralen Flüchtlinge und die Art der Auktion beeinflussen alle Phasen der ersten Runde. Zum Ende jeder Runde (Schritt 4 der Untergangphase) wird eine neue Ereigniskarte für die nächste Runde gezogen.

### 1. EINFLUSSPHASE

In dieser Phase wird der momentane Einfluss der Adelshäuser im Senat festgelegt. Dazu bieten die Spieler mit Einflussmarkern.

Jeder Spieler nimmt **geheim** eine beliebige Anzahl (oder auch keinen) seiner verfügbaren Einflussmarker in die Hand und streckt diese als geschlossene Faust in die Tischmitte. Sobald alle Spieler bereit sind, zeigen sie gleichzeitig ihre Gebote, indem sie ihre Hände öffnen. Dann legen alle Spieler die eingesetzten Einflussmarker in den Senat.



Die Anzahl der Einflussmarker bestimmt die Spielreihenfolge, die sogenannte **Senatsreihenfolge**. Außerdem gewinnt bei einem Gleichstand während des Spiels immer der Spieler mit der aktuell höchsten Position im Senat. Wenn zwei oder mehr Spieler dieselbe Anzahl an Einflussmarkern im Senat besitzen, gewinnt bei einem Gleichstand der Spieler, dessen Spieler-Marker auf dem Senatsfeld liegt, das sich weiter links befindet (Beispiel: Ein Spieler mit dem Basileus-Plättchen würde gegen einen Spieler mit dem Demiurgos-Plättchen gewinnen).

Alle eingesetzten Einflussmarker bleiben für die gesamte Spielrunde im Senat – die Spieler können sie sich erst in der Untergangphase wieder zurücknehmen.

### 2. SENATSPHASE



In dieser Phase erringen die Spieler die Gunst eines Senators von Atlantis. Die Senatoren ermöglichen den Spielern verschiedene zusätzliche Aktionen. Eine detaillierte Beschreibung der Senatoren und ihrer zusätzlichen Aktionen steht auf Seite 10 unter **Senatoren von Atlantis**.

In der Senatsreihenfolge nimmt sich jeder Spieler ein Senatorenplättchen. Der Spieler mit der höchsten Anzahl an Einflussmarkern im Senat beginnt, dann folgt der Spieler mit der zweithöchsten Anzahl und so weiter, bis schließlich jeder Spieler ein Senatorenplättchen ausgewählt hat.

Sobald ein Spieler ein Senatorenplättchen ausgewählt hat, legt er dieses in seinen Spielbereich. Dann setzt er seinen Spieler-Marker auf das entsprechende Senatsfeld. Es ist erlaubt, in aufeinanderfolgenden Spielrunden dasselbe Senatorenplättchen zu wählen (sofern es noch verfügbar ist).

Am Ende der Senatsphase wird ein Bonus-SP-Marker auf jedes Senatorenplättchen gelegt, das in dieser Phase nicht ausgewählt wurde. In der nächsten Senatsphase erhält jeder Spieler, der ein Senatorenplättchen mit Bonus-SP-Marker auswählt, sofort 1 SP für jeden dieser Bonus-SP-Marker. Gewertete Bonus-SP-Marker werden zur Seite gelegt. Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl an Bonus-SP-Markern, die auf einem Senatorenplättchen liegen können.

### 3. AUKTIONSPHASE

In dieser Phase versucht jeder Spieler, die Versammlung von Atlantis zu beeinflussen, in der Hoffnung, dass sie die Handlungen ausführt, die für ihn von Vorteil sind.

Jeder Spieler wählt von den 7 Politikkarten, die er auf der Hand hat, 5 Karten aus und legt sie in einer Reihe verdeckt vor sich ab. Die Reihenfolge der Karten geht dabei von links nach rechts! Das ist entscheidend, da später jeder Spieler zunächst auf seine erste Karte (ganz links), dann auf die zweite etc. bietet.

Wenn alle Spieler ihre Politikkarten ausgelegt haben, werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt. Die Reihenfolge der Karten darf nun nicht mehr geändert werden. Beginnend bei ihrer ersten Karte ganz links bieten jetzt alle Spieler mit ihren Einflussmarkern um das Recht, diese Karte auszuspielen zu dürfen. Das Symbol auf der aktuellen Ereigniskarte zeigt an, wie geboten wird.

#### AUKTIONARTEN

##### Geheime Auktion



Jeder Spieler nimmt **geheim** eine beliebige Anzahl (oder auch keinen) seiner verfügbaren Einflussmarker in die Hand und streckt diese als geschlossene Faust in die Tischmitte. Sobald alle Spieler bereit sind, zeigen sie gleichzeitig ihre Gebote, indem sie ihre Hände öffnen.

Eine geheime Auktion gewinnen bei 3-4 Spielern die **beiden Spieler**, welche die meisten Einflussmarker geboten haben und bei 5 Spielern die **drei Spieler**, welche die meisten Einflussmarker geboten haben. Bei Gleichstand entscheidet die Senatsreihenfolge.

**Beispiel (3 Spieler):** Michelle hat 16 Einflussmarker, Marco 14 und Dennis 12 – alle versteckt hinter ihren Sichtschirmen. Sie wählen alle geheim eine beliebige Anzahl ihrer Einflussmarker aus, die sie in ihrer geschlossenen Faust in die Tischmitte strecken. Dann öffnen alle gleichzeitig ihre Hände. Michelle bietet 4 Einflussmarker, Marco ebenfalls 4 und Dennis 5. Alle legen ihre eingesetzten Einflussmarker auf ihre Politikkarte. Dennis gewinnt die Auktion und belegt somit den ersten Platz. Michelle und Marco bieten dieselbe Anzahl an Einflussmarkern, aber Michelle hat die höhere Position im Senat, sodass sie den zweiten Platz in der Auktion belegt. Somit dürfen Dennis und Michelle ihre Politikkarten ausspielen. Der meistbietende Dennis spielt zuerst eine Karte aus – er kann seine eigene Karte spielen, Marcos Karte oder passen. Anschließend darf Michelle ihre eigene Karte ausspielen. Marco darf keine Karte ausspielen.

##### Offene Auktion



In der umgekehrten Senatsreihenfolge (beginnend beim Spieler mit den wenigsten Einflussmarkern im Senat und so weiter) gibt jeder Spieler offen sein einmaliges Gebot ab oder passt (ein Gebot von 0 Einflussmarkern wird als passen betrachtet). Das Gebot eines Spielers muss sich von den vorherigen Geboten der anderen Spieler unterscheiden, d. h. es muss höher oder niedriger sein, aber es darf nicht gleich sein.

**Ausnahme:** Es dürfen mehrere Spieler passen, d. h. 0 Einflussmarker bieten.

Eine offene Auktion gewinnen bei 3-4 Spielern die **beiden Spieler**, welche die meisten Einflussmarker geboten haben und bei 5 Spielern die **drei Spieler**, welche die meisten Einflussmarker geboten haben. Bei Gleichstand (der nur bei Spielern möglich ist, die 0 Einflussmarker geboten haben) entscheidet die Senatsreihenfolge. Alle Einflussmarker, die bei der Auktion eingesetzt wurden, werden auf die Karten gelegt, auf die geboten wurde.

In jeder Auktionsphase bieten die Spieler also insgesamt fünf Mal, nämlich ein Mal für jede ihrer Politikkarten. Zunächst wird für die erste Karte der Reihe ganz links geboten, dann für die auf der zweiten Position von links und so weiter.

Um anzuzeigen, auf welche Karte gerade geboten wird, sollten die Spieler die entsprechende Karte ein wenig vorschieben.



**Beispiel:** In der obenstehenden Abbildung bieten die Spieler jeweils für ihre zweite Politikkarte. Um dies zu zeigen, wird diese ein wenig vorgeschoben.

**Typ:** Achtet beim Bieten auch darauf, welche Karten die Gegner ausliegen haben!

Im Spiel mit **3-4 Spielern** erhalten nur die **zwei Spieler mit den höchsten Geboten** die Chance, ihre Karte auszuspielen.

Im Spiel mit **5 Spielern** erhalten die **drei Spieler mit den höchsten Geboten** die Chance, ihre Karte auszuspielen.

Zusätzlich erhält der Spieler, der eine Auktion als **Meistbietender** gewonnen hat, einen Bonus: Er kann **seine eigene Karte ausspielen oder die Karte des Spielers, der links neben ihm sitzt**. Entscheidet er sich dafür, die Karte seines linken Nachbarn auszuspielen, darf er seine eigene Karte nicht mehr ausspielen. Hat der linke Nachbar des Meistbietenden die Auktion ebenfalls gewonnen (den zweiten oder dritten Platz belegt), kann dessen Karte nicht als Bonus ausgespielt werden. In diesem Fall kann die Karte des ersten Spielers links vom Meistbietenden ausgespielt werden, der die Auktion nicht ebenfalls gewonnen hat.

Das Ausspielen einer Karte erfolgt sofort im Anschluss an die Auktion, also bevor auf die nächste Kartenposition geboten wird. Eine Karte auszuspielen ist stets optional. Das heißt, dass die Spieler, die eine Auktion gewonnen haben, ihre Karten ausspielen können, aber nicht müssen. Entscheiden sie sich dafür, eine Karte auszuspielen, müssen sie **alle Effekte dieser Karte ausführen** können. Ist dies nicht möglich, können sie ihre Karte nicht ausspielen.

Auf Seite 10 steht eine detaillierte Beschreibung der **Politikarten**.

**Beispiel:** Ein Spieler wählt die Politikkarte „Flüchtlinge (2)“ aus und gewinnt die Auktion. Möchte er diese Karte ausspielen, muss er zwei Flüchtlinge auf ein Schiff setzen. Kann er dies nicht – weil er nicht genug Holzwürfel besitzt oder auf den Schiffen nicht genügend Plätze vorhanden sind – kann er seine Karte nicht ausspielen und darf keinen seiner Flüchtlinge auf ein Schiff setzen.

Alle Einflussmarker, die bei einer Auktion verwendet wurden, werden auf die Politikkarte gelegt, auf die jeweils geboten wurde. Hierbei spielt es keine Rolle, ob ein Spieler die Auktion gewonnen hat oder nicht. Alle eingesetzten Einflussmarker werden als verwendet angesehen!

## 4. UNTERGANGSPHASE

In dieser Phase führen die Spieler die folgenden Aktionen durch:



**1. Flüchtlingsmehrheit prüfen:** Der Spieler, der die meisten Flüchtlinge auf dem Neuen Land hat, erhält **2 SP**. Bei Gleichstand entscheidet die Senatsreihenfolge. Hat der beste Spieler genauso viele oder weniger Flüchtlinge auf dem Neuen Land, wie neutrale Flüchtlinge dort sind, erhält niemand SP.

**2. Senatsmehrheit prüfen:** Der Spieler mit den meisten Einflussmarkern im Senat erhält **2 SP**. Im Fall eines Gleichstandes erhält der Spieler, dessen Spieler-Marker auf dem Senatsfeld weiter links liegt, die Punkte.

**3. Schiffe bewegen:** Drei der fünf Schiffe werden vorwärts bewegt (siehe **Bewegen der Schiffe in der Untergangsphase** auf Seite 7). Sollte ein Schiff dabei das Neue Land erreichen, erhalten die Spieler SP nach den üblichen Regeln. Die ankommenden Flüchtlinge gelten jedoch nicht für das bereits abgehandelte Ermitteln der Flüchtlingsmehrheit!

**4. Ereigniskarten aufdecken:** Falls die bisherige Ereigniskarte einen **verzögerten Effekt** hat, müssen die Spieler diesen nun ausführen. Wenn die bisherige Ereigniskarte einen **andauernden Effekt** hat, ist dieser nun beendet. Wenn die bisherige Ereigniskarte eine **Untergang!**-Ereigniskarte war, müssen die Spieler den nächsten Untergangsmarker vom Spielbrett nehmen und alle damit verbundenen Aktionen ausführen (siehe **Ereigniskarten abhandeln** auf Seite 8).

**Merke:** Jeder verzögerte Effekt einer neuen Ereigniskarte wird in der nächsten Untergangsphase ausgespielt. Jeder andauernde Effekt einer neuen Ereigniskarte gilt ab Beginn der nächsten Runde.

Jetzt wird **eine neue Ereigniskarte** vom Ereigniskartenstapel gezogen und offen auf die vorherige Ereigniskarte gelegt. Das Auktionssymbol  auf dieser neuen Ereigniskarte zeigt an, wie in der folgenden Runde geboten wird. Die abgebildeten grauen Würfel  zeigen an, wie viele neutrale Flüchtlinge sofort auf die Schiffe im Hafen von Atlantis gesetzt werden müssen.

**Beispiel:** Auf die Ereigniskarte „Günstige Winde“ aus der vorherigen Runde wird die neu gezogene Ereigniskarte „Weisheit des Senators“ gelegt. Zunächst endet der andauernde Effekt der bisherigen Karte (bei Karten, durch die Schiffe bewegt werden, kann nicht länger ein zusätzliches Schiff bewegt werden) und der erste Untergangsmarker wird vom Spielbrett genommen. Dadurch müssen die Spieler die zwei Schiffsplättchen, die mit „A“ und „B“ markiert sind, auf die fortgeschrittene Seite drehen. Dann überprüfen die Spieler die Effekte der neuen Ereigniskarte. Diese hat keinen andauernden Effekt. Ihr verzögerter Effekt besteht darin, dass in der nächsten Untergangsphase der erste und zweite Spieler entsprechend der Senatsreihenfolge eine zusätzliche Spezialkarte ziehen dürfen. Zusätzlich wird ein weiterer Untergangsmarker vom Spielbrett genommen, wodurch die Buchstaben „C, D, E“ freigelegt werden und die übrigen drei Schiffsplättchen auf ihre fortgeschrittene Seite gedreht werden.

**5. Spielbrett aufräumen:** Jeder Spieler legt sein Senatorenplättchen zurück auf das Spielbrett (lässt seinen Spieler-Marker aber erst einmal auf dem Senatsfeld stehen, da er benötigt wird, um die Senatsreihenfolge zu bestimmen). Als nächstes nehmen die Spieler **alle eingesetzten Einflussmarker und Flüchtlinge auf dem Neuen Land zurück** und legen sie wieder hinter ihre Sichtschirme. Alle neutralen Flüchtlinge auf dem Neuen Land werden zurück aufs Flüchtlingslager gelegt.

**Wichtig:** Alle Holzwürfel (Flüchtlinge), die sich aktuell auf einem Schiff befinden, bleiben dort liegen!

Zum Schluss werden alle ausgespielten Politikkarten auf einen Ablagestapel neben dem Politikkartenstapel abgelegt.

**6. Politikkarten ziehen:** Jeder Spieler zieht vom Politikkartenstapel auf 7 Handkarten auf. Spezialkarten zählen nicht zum Handkartenlimit und man darf davon beliebig viele haben.

## SPIELEND

Das Spiel endet mit Schritt 4 der Untergangsphase, in der die Effekte der dritten **Untergang!**-Ereigniskarte eintreten (wodurch der dritte Untergangsmarker vom Spielbrett entfernt wird). Die Schritte 1, 2 und 3 dieser letzten Untergangsphase werden normal ausgeführt (es werden SP für die Flüchtlings- und Senatsmehrheit verteilt, Schiffe bewegt und SP für ankommende Schiffe verteilt). Abschließend deckt jeder Spieler seine Spezialkarten auf und addiert alle SP auf seinen Spezialkarten zu seinem aktuellen Stand auf der Siegpunkteleiste.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand entscheidet wie üblich die Senatsreihenfolge.

## WEITERE REGELN

### STARTSCHIFFE UND FORTGESCHRITTENE SCHIFFE

In *Die letzten Tage von Atlantis* gibt es 5 zweiseitige Schiffe:

Die Arche (A) mit 7 Plätzen

Das Wissenschaftsschiff (B) mit 5 Plätzen

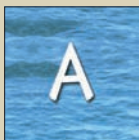
Die königliche Bark (C) mit 5 Plätzen

Das Luftschiff (D) mit 3 Plätzen

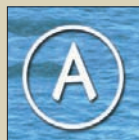
Das Kriegsschiff (E) mit 3 Plätzen

Während des Spiels werden alle Schiffe zu fortgeschrittenen Schiffen aufgewertet. Beide Seiten eines Schiffes sind mit dem gleichen Buchstaben markiert, der Buchstabe der fortgeschrittenen Seite steht in einem Kreis.

Startschiff



Fortgeschrittenes Schiff



Die Startschiffe unterscheiden sich untereinander nur hinsichtlich ihrer Größe – sie bieten unterschiedlich viele Plätze für Flüchtlinge. Die fortgeschrittenen Schiffe haben darüber hinaus einzigartige, spezielle Fähigkeiten:

- **Die fortgeschrittene Arche** hat acht Plätze, darunter einen, der stets von einem neutralen Flüchtling besetzt ist. Der neutrale Flüchtling wird aus dem Flüchtlingslager auf das Schiff gesetzt, sobald es aufgewertet wird (auch, wenn es sich gerade auf dem Ozean befindet) und jedes Mal, wenn das Schiff in den Hafen von Atlantis zurückkehrt. Dieser neutrale Flüchtling kann ganz normal durch Politikkarten wie *Aristokratie* und Spezialkarten wie *Empathie* oder *Allianz* angegriffen werden.
  - **Das fortgeschrittene Wissenschaftsschiff** bietet 5 Plätze und befördert außerdem besonders wertvolle Technologien. Der Spieler, der die Karte ausspielt, durch die das fortgeschrittene Wissenschaftsschiff vom Ozeanfeld zum Neuen Land bewegt wird, erhält sofort 2 Bonus-SP.
  - **Die fortgeschrittene königliche Bark** bietet 5 Plätze. Der Spieler, der die Karte ausspielt, durch welche die fortgeschrittene königliche Bark vom Ozeanfeld zum Neuen Land bewegt wird, darf aufgrund der Würdenträger und Offiziellen an Bord sofort eine zusätzliche Spezialkarte ziehen.
  - **Das fortgeschrittene Luftschiff** hat nur 3 Plätze, ist dafür aber extrem schnell. Es benötigt für die Strecke vom Hafen von Atlantis zum Neuen Land nur halb so lange, wie die übrigen Schiffe. Bei der Bewegung überspringt es das Ozeanfeld einfach. Das bedeutet, ein Spieler muss dieses Schiff nur einmal bewegen, damit es das Neue Land erreicht (wodurch die Spieler für alle transportierten Flüchtlinge SP erhalten). Falls das Luftschiff den fortgeschrittenen Status erreicht, während es auf dem Ozeanfeld steht, wird es sofort zum Neuen Land bewegt.
- Wichtig:** Das fortgeschrittene Luftschiff kann nicht durch die Politikkarte *Wichtige Fracht* versetzt werden!
- **Das fortgeschrittene Kriegsschiff** hat nur 3 Plätze, aber dafür einmalige Sicherheitsvorkehrungen. Es ist immun gegenüber allen Effekten der roten Politikarten (z. B. *Verrat* oder *Sabotage*).



## BEWEGEN VON SCHIFFEN

Alle Schiffe werden über die folgenden drei Wasserfelder bewegt:

- 1 **Der Hafen von Atlantis:** Hier können Spieler Flüchtlinge auf die Schiffe setzen.
- 2 **Der Ozean:** Ein Übergangsfeld.
- 3 **Das Neue Land:** Sobald ein Schiff dieses Feld erreicht hat, erhalten die Spieler SP für jeden ihrer Flüchtlinge auf diesem Schiff, die Flüchtlinge gehen an Land und das Schiff kehrt in den Hafen von Atlantis zurück.

Manche Politikkarten (*Schiffe*, *Wichtige Fracht*, einige der Karten *Flüchtlinge*), die Spezialkarte *Aufopferung* und die besondere Fähigkeit des Demagogos ermöglichen es dem Spieler, eines oder mehrere der Schiffe vorwärts zu bewegen. Jedes Schiff beginnt seine Reise im Hafen von Atlantis, fährt dann auf das Ozeanfeld und beendet sie schließlich an der Küste des Neuen Landes. (Nur das fortgeschrittene Luftschiff bewegt sich direkt vom Hafen von Atlantis zum Neuen Land.)

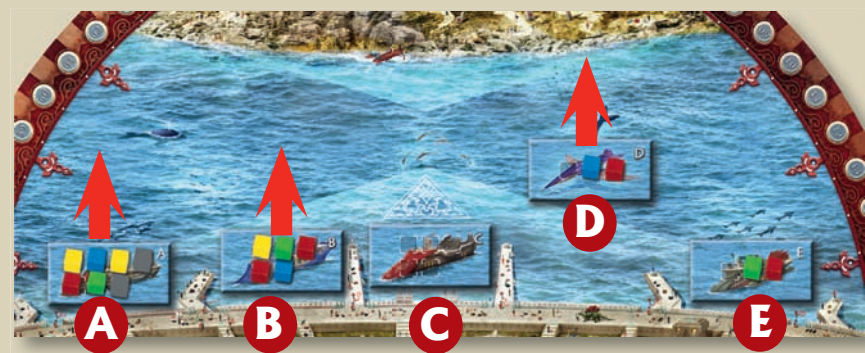
Sobald ein Schiff das Neue Land erreicht, zählen die Spieler die SP für jeden ihrer Flüchtlinge an Bord und setzen die Flüchtlinge vom Schiff auf das Neue Land. Dann kehrt das Schiff direkt in den Hafen von Atlantis zurück.

**Wichtig:** Spieler dürfen nie leere Schiffe bewegen oder Schiffe rückwärts in Richtung Atlantis bewegen! Schiffe dürfen nur zum Neuen Land hinbewegt werden!

## SCHIFFSBEWEGUNG IN DER UNTERGANGSPHASE

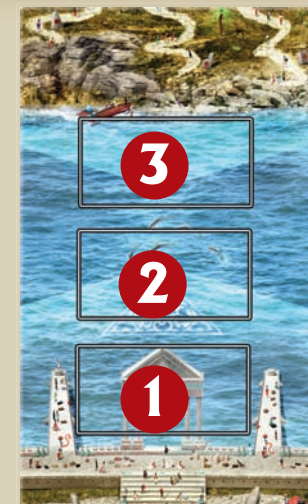
In Schritt 3 der Untergangsphase bewegen sich manche Schiffe „automatisch“. Dazu werden normalerweise 3 der Schiffe um 1 Wasserfeld in Richtung Neues Land bewegt:

- Die Spieler bewegen zunächst die Schiffe, die voll besetzt sind (d. h. bei denen alle Plätze von Flüchtlingen besetzt sind).
- Haben die Spieler dadurch noch keine drei Schiffe bewegt, wird als nächstes das Schiff bewegt, das die meisten Flüchtlinge an Bord hat. Sollten die Spieler auch dann noch keine drei Schiffe bewegt haben, bewegen sie anschließend das Schiff mit den zweitmeisten Flüchtlingen an Bord und so weiter, bis sie drei Schiffe bewegt haben.
- Gibt es mehr als drei voll besetzte Schiffe oder mehr als zwei Schiffe mit derselben Anzahl an Flüchtlingen an Bord, muss zunächst das Schiff bewegt werden, das sich auf dem Spielbrett am weitesten links befindet (gekennzeichnet mit dem im Alphabet weiter vorne liegenden Buchstaben).
- Leere Schiffe dürfen sich nie bewegen. Falls sich noch keine drei Schiffe bewegt haben, aber alle übrigen Schiffe leer sind, werden in dieser Runde keine weiteren Schiffe bewegt.



**Beispiel:** Die Schiffe A und B sind komplett besetzt, Schiff C ist leer und die Schiffe D und E haben jeweils zwei Flüchtlinge an Bord. Es werden zunächst die Schiffe A und B bewegt, weil sie voll besetzt sind, und dann Schiff D (die Schiffe D und E haben zwar dieselbe Anzahl an Flüchtlingen an Bord, aber Schiff D befindet sich weiter links).

Wären die Schiffe A, B und C leer, würden nur die Schiffe D und E bewegt werden.



## SIEGPUNKTELEISTE

Die Siegpunkteleiste umrandet das Hauptspielbrett. Immer wenn ein Spieler SP erhält, wird sein Spieler-Marker entlang der Leiste weitergesetzt, um den Punktestand anzuzeigen.

Jedes Feld auf der Leiste entspricht 1 SP. Sobald ein Spieler 70 SP erlangt, erhält er den SP-Marker mit der Aufschrift „70“ in seiner Farbe. Dies zeigt an, dass er bereits 70 Punkte plus die aktuelle Anzahl SP auf der Punkteleiste erreicht hat.



## SIEGPUNKTE ZÄHLEN

Immer wenn ein Schiff das Neue Land erreicht, erhalten die Spieler SP für ihre Flüchtlinge an Bord:

- Wenn ein Schiff das Neue Land durch das Ausspielen der Politikkarte *Schiffe* oder *Flüchtlinge* oder die besondere Fähigkeit von Demagogos oder durch das automatische Fortbewegen während einer Untergangsphase erreicht, erhalten die Spieler SP für die Flüchtlinge ihrer Farbe entsprechend der folgenden Tabelle für Standardschiffe:

	Anzahl an eigenen Flüchtlingen auf einem Schiff				
	1	2	3	4	5
Siegpunkte	1	3	6	10	15

Die Spieler können SP für maximal 5 Flüchtlinge erhalten. Alle weiteren Flüchtlinge werden ignoriert.

- Wenn ein Schiff das Neue Land durch das Ausspielen der Politikkarte *Wichtige Fracht* erreicht, erhalten die Spieler SP für die Flüchtlinge ihrer Farbe entsprechend der folgenden Tabelle für die *Wichtige Fracht*:

	Anzahl an eigenen Flüchtlingen auf einem Schiff				
	1	2	3	4	5
Siegpunkte	1	5	9	14	20

Die Spieler können SP für maximal 5 Flüchtlinge erhalten. Alle weiteren Flüchtlinge werden ignoriert.

- Jeder Spieler erhält jeweils 1 Bonus-SP für jede weitere Flüchtlingsfarbe an Bord (inklusive der Farbe der neutralen Flüchtlinge, aber ausgenommen der eigenen Farbe des Spielers).  
**Beispiel:** Für ein Schiff, das mit 3 gelben, 2 grünen und 1 neutralen Flüchtling im Neuen Land ankommt, würde jeder Spieler 2 Bonus-SP für weitere Flüchtlingsfarben erhalten.
- Der Spieler, der das Schiff bewegt und somit dafür gesorgt hat, dass es das Neue Land erreicht, erhält 1 Bonus-SP. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Schiff das Neue Land durch das Ausspielen einer Politikkarte oder durch die besondere Fähigkeit von Demagogos erreicht hat. Außerdem ist es unbedeutend, ob sich auf dem Schiff Flüchtlinge dieses Spielers befinden. Erreicht ein Schiff das Neue Land in der Untergangsphase (als Resultat von Schritt 3), erhält niemand Bonus-SP.

- Der Spieler, der das fortgeschrittene Wissenschaftsschiff bewegt und somit dafür gesorgt hat, dass es das Neue Land erreicht, erhält 2 Bonus-SP (somit erhält er insgesamt drei SP). Er erhält die Bonus-SP auch, wenn er keine eigenen Flüchtlinge auf dem Schiff besitzt. Erreicht das fortgeschrittene Wissenschaftsschiff das Neue Land in der Untergangsphase, erhält niemand Bonus-SP.

Nachdem die Spieler SP für die Flüchtlinge erhalten haben, werden alle Flüchtlinge vom Schiffsplättchen auf das Neue Land gesetzt. Sie bleiben dort bis zur Untergangsphase liegen. Alle Schiffe, die das Neue Land erreicht haben, kehren im Anschluss sofort zum Hafen von Atlantis zurück.

**Beispiel (3 Spieler):** Marina spielt die Politikkarte „Schiffe“ aus und bewegt damit ein Schiff vom Ozeanfeld zum Neuen Land. Christoph hat 3, Andrea 2 Flüchtlinge und Marina 1 Flüchtling auf diesem Schiff. Außerdem befindet sich auf dem Schiff noch 1 neutraler Flüchtling. Nun zählen die Spieler ihre Punkte: Christoph erhält 9 SP (6 SP für seine 3 Flüchtlinge und 3 SP für weitere Flüchtlingsfarben an Bord), Andrea erhält 6 SP (3 SP für ihre 2 Flüchtlinge und 3 SP für weitere Flüchtlingsfarben an Bord) und Marina erhält 5 SP (1 SP für ihren einzigen Flüchtling, 3 für weitere Flüchtlingsfarben an Bord und 1 SP für das Ausspielen der Politikkarte, mit der das Schiff auf das Neue Land bewegt wurde).

## AUSSPIELEN VON EREIGNISKARTEN

In Schritt 4 jeder Untergangsphase ziehen die Spieler die oberste Karte vom Ereigniskartenstapel, decken sie auf und führen ihre Effekte aus.

Ereigniskarten haben zwei Arten von Effekten: **andauernde** und **verzögerte** Effekte.

Jede Beschreibung eines andauernden Effekts beginnt mit den Worten: „Solange diese Ereigniskarte im Spiel ist ...“. Ein andauernder Effekt beeinflusst das Spiel **von dem Moment an, in dem die Ereigniskarte gezogen wurde, bis zu dem Moment, in dem eine neue Ereigniskarte gezogen wird** (wenn die bisherige Ereigniskarte von der neuen Ereigniskarte abgedeckt wird).

Jede Beschreibung eines verzögerten Effekts beginnt mit den Worten: „Zu Beginn von Schritt 4 der nächsten Untergangsphase ...“. Ein verzögerter Effekt wird **in Schritt 4 der nächsten Untergangsphase abgehandelt, kurz bevor eine neue Ereigniskarte aufgedeckt wird**.

Ereigniskarten unterscheiden sich außerdem hinsichtlich der **Farbe** des Untergangssymbols (des Kometen). Bei Karten, die ein farbiges Untergangssymbol zeigen, handelt es sich um **Untergang!**-Karten. Jede **Untergang!**-Ereigniskarte symbolisiert das Zerbröckeln einer der Säulen, durch die der Untergang von Atlantis angekündigt wird. Diese Karten haben einen zusätzlichen Untergangseffekt, der mit den Worten beginnt: „Zu Beginn von Schritt 4 der nächsten Untergangsphase ...“. Wird eine solche Karte aufgedeckt, müssen die Spieler in der nächsten Untergangsphase (wenn die bisherige **Untergang!**-Karte von einer neuen Ereigniskarte abgedeckt wird) einen Untergangsmarker vom Spielbrett nehmen und in die Spielschachtel legen.

Beim Entfernen eines Untergangsmarkers müssen die Spieler bestimmte Aktionen durchführen. Beim Entfernen des ersten Untergangsmarkers werden die Buchstaben A und B aufgedeckt. Das bedeutet, dass die Arche (A) und das Wissenschaftsschiff (B) sofort zu fortgeschrittenen Schiffen aufgewertet werden, indem die Schiffsplättchen herumgedreht werden. Alle Flüchtlinge, die auf diesen Schiffen sind, werden nach dem Umdrehen an ihren Platz an Bord zurückgelegt.



Beim Entfernen des zweiten Untergangsmarkers werden die Buchstaben C, D und E aufgedeckt. Das bedeutet, dass die königliche Bark (C), das Luftschiff (D) und das Kriegsschiff (E) sofort zu fortgeschrittenen Schiffen aufgewertet werden, indem die Schiffsplättchen herumgedreht werden. Alle Flüchtlinge, die auf diesen Schiffen sind, werden nach dem Umdrehen an ihren Platz an Bord zurückgelegt.



Beim Entfernen des dritten Untergangsmarkers **endet das Spiel sofort** und die Spieler ermitteln ihren Endpunktestand.

**Wichtig:** Die Reihenfolge der Karteneffekte sieht wie folgt aus – zuerst werden die andauernden Effekte ausgespielt, dann die verzögerten Effekte und zum Schluss die Untergangseffekte. Das bedeutet bspw., dass zuerst Bonus-SP aufgrund von verzögerten Effekten verteilt werden, bevor der dritte Untergangsmarker entfernt wird und das Spiel somit endet.



**Wichtig:** Die erste Ereigniskarte des Spiels wird bereits beim Spielaufbau aufgedeckt. Sie wird so behandelt, als wäre sie in der „vorherigen Runde“ gezogen worden. Ihre andauernden Effekte gelten von Beginn an, ihre verzögerten Effekte werden in Schritt 4 der ersten Untergangsphase abgehandelt.

Wie bereits erwähnt, zeigen die Ereigniskarten außerdem folgendes an:

- 1 Die Anzahl der neutralen Flüchtlinge, die auf die Schiffe im Hafen von Atlantis gesetzt werden.
- 2 Die Auktionsart in dieser Runde.



Zusammengefasst beginnen die Spieler jede neue Runde, indem sie die Symbole der neuen, aktuellen Ereigniskarte überprüfen, sodass sie wissen, welche Effekte die nächste Runde beeinflussen oder welche Effekte in der nächsten Untergangsphase ausgespielt werden müssen.

Dann werden entsprechend der Anzahl der abgebildeten grauen Würfel neutrale Flüchtlinge an Bord der Schiffe gesetzt, die sich aktuell im Hafen befinden. Dabei wird der erste neutrale Flüchtling auf einen freien Platz des Schiffes im Hafen von Atlantis gesetzt, das am weitesten links steht, der zweite Flüchtling auf einen freien Platz des zweitgrößten Schiffes und so weiter. Wurde auf jedes Schiff im Hafen bereits ein neutraler Flüchtling gesetzt und es sind noch zu platzierende Flüchtlinge übrig, wird erneut bei dem Schiff am weitesten links begonnen und so weiter, bis keine neutralen Flüchtlinge mehr übrig sind oder kein Platz mehr auf den Schiffen im Hafen von Atlantis ist.

Schließlich wird das Auktionssymbol auf der Ereigniskarte überprüft. Ist das Auktionssymbol schwarz, werden in dieser Phase alle Auktionen geheim durchgeführt. Ist das Auktionssymbol weiß, wird offen geboten.

## NEUTRALE FLÜCHTLINGE

Neutrale Flüchtlinge besetzen Plätze auf den Schiffen im Hafen und sorgen bei einer neutralen Mehrheit im Neuen Land dafür, dass kein Spieler die 2 SP für die meisten Flüchtlinge im Neuen Land erhält. Sie bringen jedoch allen Spielern, die Flüchtlinge auf einem im Neuen Land ankommenden Schiff haben, auf dem ein neutraler Flüchtling ist, 1 Bonus-SP für die Flüchtlingsfarbe grau. Außerdem gibt es Spezial- und Ereigniskarten, die den Spielern die Möglichkeit bieten, durch neutrale Flüchtlinge SP zu erhalten oder sie anderweitig zu nutzen.

## ABLEGEN VON FLÜCHTLINGEN UND EINFLUSSMARKERN

Immer wenn ein Spieler Flüchtlinge oder Einflussmarker ablegen muss, werden diese vor den Sichtschirm des Spielers gelegt, dem sie gehören oder auf das Flüchtlingslagerfeld (im Fall eines neutralen Flüchtlings). Abgelegte Flüchtlinge oder Einflussmarker stehen erst in der nächsten Spielrunde wieder zur Verfügung.

## GLEICHSTÄNDE ENTSCHIEDEN

Bei einem Gleichstand wird durch die Positionen im Senat entschieden. Der Spieler mit mehr Einflussmarkern im Senat gewinnt gegen alle Spieler mit weniger Einflussmarkern. Besitzen zwei oder mehr Spieler dieselbe Anzahl an Einflussmarkern im Senat, gewinnt bei einem Gleichstand derjenige, dessen Spieler-Marker auf dem Senatsfeld am weitesten links liegt.

## SPIELVARIANTE: LANGES SPIEL

Für ein längeres, abwechslungsreicheres Spiel können die Spieler die Handkartenanzahl um 1 oder mehr Karten erhöhen. Außerdem wird der Ereigniskartenstapel aus 3 **Untergang!**-Karten und 3 **anderen Ereigniskarten** (statt 2) zusammengestellt. Bei dieser Variante hat das Spiel daher 4-7 Runden.

## TIPPS

Obwohl jeder für sich kämpft, ist Zusammenarbeit bei *Die letzten Tage von Atlantis* sehr wichtig. Wer sein Schiff nur mit eigenen Flüchtlingen besetzt und anschließend versucht, es zum Neuen Land zu befördern, fällt höchstwahrscheinlich negativen Karten zum Opfer, die von den anderen Spielern ausgespielt werden. Manchmal kann es sogar nützlich sein, Schiffe weiterzubewegen, in denen mehr fremde Flüchtlinge sitzen als eigene. Der Spieler, der die Aktionen der anderen Spieler am besten in seine Strategie integrieren kann, wird das Spiel gewinnen.

Die Macht des Senats sollte nicht unterschätzt werden. Die Senatsmehrheit erleichtert das Gewinnen von Stimmen, bietet Bonus-SP und vieles mehr. Manchmal ist es daher sinnvoll, einen Einflusstein mehr in den Senat zu setzen, um sich diese Vorteile zu sichern.

Die Farben der Politikkarten zeigen ihren allgemeinen Zweck an - grüne Karten sind vorteilhaft für den Spieler, der sie ausspielt und ermöglichen meist das Positionieren von Flüchtlingen auf einem Schiff. Mit den blauen Karten werden Schiffe bewegt. Mit roten Karten schadet man den anderen Spielern.

Die Spieler müssen versuchen, das Neue Land vor Ende der Auktionsphase zu erreichen und sollten sich nicht auf die automatische Fortbewegung in der Untergangsphase verlassen, da sie Bonus-SP erhalten, wenn sie ein Schiff zum Neuen Land befördern und so manchen Ereigniskarten, wie dem *Zorn des Meeresgottes*, entgehen.

## NACHWORT

### Mitarbeiter der überarbeiteten Originalausgabe

**Spieldesign:** Marcin Welnicki

**Koordination der überarbeiteten Auflage:** Marek Mydel

**Grafikdesign:** Jakub Jabłński

**Spielregel:** Marcin Welnicki, Michał Walczak-Ślusarczyk und Marek Mydel

**Stimmungstexte:** Marcin Welnicki

**Redaktion und Layout:** Galakta

**Herausgeber:** Galakta 2013

**Spieltester:** Paweł Rekowski, Leopold Rzeszewicz, Michał Broekere, Wiktor Krogulec, Krzysztof Dytczak, Artur Jedliński, Mirek Smorawski, Maciej „Magma” Smiatacz und Wiktor „uendi” Maternik, Stammgäste des Puerto Kaffeehauses und viele mehr.

**Spieltester der überarbeiteten Auflage:** Dawid „Ertai” Cichy, Robert Ciombor with family, Agnieszka Kociotek, Maciej Kociotek, Artur Mars, Anna „Anastasis” Michalik, Marek Mydel, Monika Stojek und viele mehr.

**Über den Autor:** Marcin Welnicki (geboren 1984)

Er ist Jurist, Übersetzer, Journalist, Schriftsteller (Mortal God, Last Will of Damocles) und Spiele designer (Die letzten Tage von Atlantis, Slavika, Slavika 2) - und natürlich ein Spieler. Er betreibt einen Literaturblog namens Bialy Atrament und ist seit Jahren Teil der polnischen Fancommunity des RPG-Spiels Fading Suns. Er verfasste Spielmaterialien für White Wolf, Holistic Design und Red Brick. Er liebt Fantasy und Science-Fiction, Tiere und die Lehre des Menschen. Außerdem besucht er in seiner Freizeit gerne europäische Museen, reist in ferne Länder (wenn er es sich leisten kann) und in die Wildnis Polens (wenn er es sich nicht leisten kann). Derzeit plant er Reisen nach Asien (und Afrika und und und...), worüber er dann gerne ein Buch schreiben möchte - genauer gesagt, viele Bücher.

### Mitarbeiter der deutschen Ausgabe

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

**Übersetzung:** Rajja Wollersheim

**Redaktionelle Bearbeitung:** Sabine Machaczek

**Grafische Bearbeitung und Layout:** Fiona Carey, Sabine Machaczek

**Unter Mitarbeit von:** Rudolf Gebhardt, Birte Bärmann, Philip Striezel

## SENATOREN VON ATLANTIS

Atlantis hat sieben Senatoren, deren Gunst die Spieler erringen können. Jeder Senator gewährt dem Spieler, der diesen in der Senatsphase ausgewählt hat, eine zusätzliche Aktion. Jede Senatorenaktion kann **einmal pro Runde freiwillig** eingesetzt werden. Es gibt die folgenden sieben Senatoren:

### Archont (Der Richter)

*Der Richter überwacht die Treffen des Senats und die Verteilung der Güter. Der Richter von Atlantis sorgt für eine gerechte Verteilung der Güter – zumindest für diejenigen, die in seiner Gunst stehen.*

Wer diesen Senator wählt, zieht sofort 5 Politikkarten vom Politikkartensapfel, wählt dann 5 seiner 12 Handkarten aus und legt diese ab.

### Basileus (Der König)

*In vergangenen Zeiten wurde Atlantis von einem König regiert. Nun ist die Bezeichnung lediglich ein Titel unter vielen. Seine wichtigste Aufgabe bei der Flucht ist die Verwaltung des Flüchtlingslagers.*

Wer diesen Senator wählt, setzt sofort einen seiner Flüchtlinge auf ein beliebiges Schiff im Hafen von Atlantis. Dabei gelten die üblichen Regeln (es muss ein freier Platz vorhanden sein etc.).

### Demagogos (Der Unruhestifter)

*Vom Adel verachtet, vom Volk geliebt. Demagogos kann die Stimmung der Masse fast nach Belieben beeinflussen – oder die Gedanken von Einzelnen, wie die der Kapitäne der Flüchtlingsschiffe.*

Wer diesen Senator wählt, bewegt sofort 1 Schiff aus dem Hafen von Atlantis. Dabei gelten die üblichen Regeln zum Bewegen von Schiffen (es dürfen keine leeren Schiffe bewegt werden etc.).

**Wichtig:** Diese besondere Aktion wird durch die Ereigniskarte *Günstige Winde* nicht beeinflusst (d.h. Demagogos bewegt immer genau 1 Schiff aus dem Hafen von Atlantis).

### Demiurgos (Der Handwerker)

*Demiurgos ist der talentierteste Orichalcum-Schmied von Atlantis. Im Laufe der Jahre wurde seine Werkstatt zur Geburtsstätte von solch wunderbaren Erfindungen wie Luftschiffen und selbstfahrenden Kutschen.*

Wer diesen Senator wählt, zieht sofort 1 Spezialkarte vom Spezialkartenstapel.

### Oraklos (Die Prophetin)

*Die Prophetin ist ein Überbleibsel der alten, gottesfürchtigen Kultur von Atlantis. Sie kann die Zukunft aus dem Nachthimmel lesen und als einzige die Glyphen entziffern, welche die antiken Obelisken zieren.*

Wer diesen Senator wählt, kann zu Beginn der Auktionsphase, wenn alle ihre Politikkarten aufdecken, zwei seiner Karten verdeckt liegen lassen. Diese werden erst aufgedeckt, nachdem die Auktion für sie zu Ende ist (d.h. die anderen Spieler wissen nicht, welche Politikkarten ausgewählt wurden).

### Philosophos (Der Philosoph)

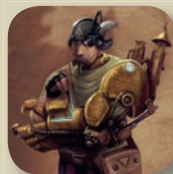
*Als Denker und Ratgeber bleibt Philosophos stets neutral. Er weiß, dass Atlantis Zukunft von der Zusammenarbeit der Adelhäuser abhängt.*

Wer diesen Senator wählt, kann, wenn er in einer Auktionsphase keine Politikkarte ausgespielt hat (weil er die Auktion nicht gewonnen hat oder sich dazu entschieden hat, keine Karte auszuspielen), bis zu zwei der bei dieser Auktion eingesetzten Einflussmarker zurückerhalten. Diese Einflussmarker gelten als nicht verwendet und werden wieder hinter den Sichtschirm gelegt.

### Strategos (Der Taktiker)

*Der Oberkommandant der Armee von Atlantis hat auf hoher See gelernt, wie man aufsässige Soldaten in Schach hält. Nun nutzt er diese Erfahrung, um schwache Politiker mit seiner militärischen Macht einzuschüchtern.*

Wer diesen Senator wählt, kann am Ende der Auktionsphase, nachdem alle Politikkarten ausgespielt wurden, entsprechend den Standardregeln eine seiner Politikkarten, auf der keine Einflussmarker liegen, auswählen und nach den üblichen Regeln ausspielen (als ob der zweite Platz in der Auktionsphase belegt worden wäre).



## KARTENBESCHREIBUNG

### POLITIKKARTEN

Im Folgenden stehen Informationen über alle Effekte, die eine ausgespielte Politikkarte hat und darüber, wie sie eingesetzt werden muss.

**Wichtig:** Karteneffekte dürfen nur **komplett** oder **gar nicht** ausgeführt werden (d.h. wenn ein Spieler einen Teil der Effekte nicht ausspielen kann, kann er diese Politikkarte nicht nutzen).

### Flüchtlinge

Es werden 1, 2 oder 3 eigene Flüchtlinge (abhängig von der Karte) auf eines bzw. zwei der Schiffe im Hafen von Atlantis gesetzt, auf dem freie Plätze vorhanden sind. Dies muss entsprechend der Kartenabbildung geschehen oder gar nicht. Manche Flüchtlingskarten haben zusätzliche Effekte, die es ermöglichen:

- 1 Spezialkarte vom Spezialkartenstapel zu ziehen (wie auch bei Demiurgos besonderer Fähigkeit)
- 1 Schiff entsprechend den Standardregeln weiterzubewegen (es darf nicht dasselbe Schiff sein, auf das gerade Flüchtlinge gesetzt wurden)
- 1 SP zu erhalten

### Aristokratie

Es wird ein eigener Flüchtling auf ein Schiff im Hafen von Atlantis gesetzt bzw. zwei Flüchtlinge auf zwei verschiedene Schiffe. Falls es keine freien Plätze mehr auf dem gewählten Schiff gibt, darf 1 andersfarbiger Flüchtling weggenommen werden und der eigene Flüchtling auf den so freigewordenen Platz gesetzt werden. Es dürfen jedoch nur Flüchtlinge von Spielern entfernt werden, die momentan mehr SP haben als man selbst, oder neutrale.

### Schiffe

Es werden 2 oder 3 Schiffe entsprechend den Standardregeln bewegt.

### Wichtige Fracht

Es wird 1 Schiff entsprechend den Standardregeln bewegt. Erreicht ein Schiff durch diese Bewegung das Neue Land, erhält jeder Spieler SP entsprechend der Tabelle „Wichtige Fracht“. Das fortgeschrittene Luftschiff kann durch diese Karte nicht bewegt werden.

**Wichtig:** Ist die aktuelle Ereigniskarte *Günstige Winde*, wird das zweite Schiff, das bewegt wird, als Standardschiff (nicht als Schiff mit wichtiger Fracht) bewegt und abgerechnet.

### Unterstützung

Es werden zwei Spezialkarten vom Spezialkartenstapel gezogen (wie bei Demiurgos besonderer Fähigkeit).

### Sabotage

Es wird ein Schiff ausgewählt, das aktuell auf einem Ozeanfeld steht, und in den Hafen von Atlantis zurückgesetzt. Alle Flüchtlinge an Bord werden heruntergenommen. Der Spieler, der die Sabotage gespielt hat, erhält 1 SP für jeden so heruntergenommenen Flüchtling eines Spielers, der mehr SP hat als er selbst.

**Wichtig:** Das fortgeschrittene Kriegsschiff ist immun gegen diesen Effekt!



## Verrat

Wer diese Karte ausspielt, muss **eine** der folgenden Optionen wählen:

- Es werden bis zu 4 beliebige Flüchtlinge von 1 Schiff im Hafen von Atlantis heruntergenommen. Der Spieler, der Verrat gespielt hat, wählt dabei Schiff und Flüchtlinge aus. Er erhält 1 SP für jeden so heruntergenommenen Flüchtling eines Spielers, der mehr SP hat als er selbst.

**Wichtig:** Das fortgeschrittene Kriegsschiff ist immun gegen diesen Effekt!

## ODER

- Entferne bis zu 4 Einflussmarker eines beliebigen Spielers aus dem Senat.

## SPEZIALKARTEN

Spezialkarten ändern die Standardregeln oder bringen Bonus-SP. Im Folgenden stehen Informationen über alle Effekte, die eine ausgespielte Spezialkarte hat und darüber, wie sie eingesetzt werden muss. Manche Karten dürfen nur in einer bestimmten Phase des Spiels gespielt werden, andere nur nach dem Ausspielen einer bestimmten Politikkarte. Manche Spezialkarten können die Effekte von gerade gespielten Politikkarten beeinflussen, während andere sie komplett ersetzen.

Die Spieler können Spezialkarten erhalten, indem sie:

- Senator Demiurgos wählen
- bestimmte Politikkarten ausspielen
- die königliche Bark (C) zum Neuen Land bewegen
- den verzögerten Effekt der Ereigniskarte *Weisheit des Senators* nutzen

## Verfolgungsschiff

Diese Karte muss gespielt werden, bevor eigene Flüchtlinge auf ein Schiff gesetzt werden. Nun können die Flüchtlinge auch auf Schiffe gesetzt werden, die sich aktuell auf dem Ozean befinden.

## Empathie

Anstatt eine Politikkarte *Flüchtlinge* auszuspielen, darf diese Karte gespielt werden. Es wird ein Schiff mit mindestens 3 neutralen Flüchtlingen im Hafen von Atlantis gewählt. 3 der neutralen Flüchtlinge werden gegen 3 eigene Flüchtlinge ausgetauscht.

## Wächter

Wird diese Karte gespielt, wenn die Politikkarte *Verrat* oder *Sabotage* auf ein Schiff mit eigenen Flüchtlingen ausgespielt wird, werden alle Effekte dieser Politikkarte aufgehoben und sie wird abgelegt.

**Wichtig:** Die Karte *Wächter* muss gespielt werden, bevor der Spieler, der die Politikkarte *Verrat* ausgespielt hat, auswählt, welche Flüchtlinge er vom Schiff nehmen möchte.

## Allianz

Diese Karte wird gespielt, sobald ein Schiff mit neutralen Flüchtlingen das Neue Land erreicht hat. Für dieses Schiff erhält der Spieler der *Allianz* SP, abhängig von der Anzahl neutraler Flüchtlinge an Bord (eigene Flüchtlinge an Bord zählen lediglich zur Berechnung weiterer Flüchtlingsfarben). Mehrere Spieler können diese Karte auf dasselbe Schiff anwenden.

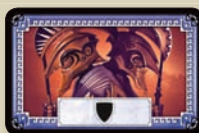
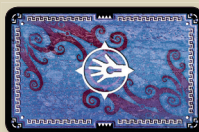
## Versteckte Laderäume

Diese Karte muss gespielt werden, bevor eigene Flüchtlinge gesetzt werden. Nun können diese auch auf ein komplett besetztes Schiff gesetzt werden. Diese Flüchtlinge nehmen keinen der regulären Plätze ein und können daher nicht durch die Politikkarte *Aristokratie* entfernt werden. Die Karten *Verrat* und *Sabotage* betreffen sie ganz normal.

## Unerwartete Intervention

Anstatt die Politikkarte auszuspielen, auf die gerade geboten wurde, darf eine Handkarte nach üblichen Regeln ausgespielt werden.

**Wichtig:** Der Spieler muss einer der Gewinner der Auktion sein.



## Aufopferung

Diese Karte wird direkt nach dem Setzen von Flüchtlingen ausgespielt. Nun wird 1 der gerade gesetzten Flüchtlinge vom Schiff heruntergenommen und dafür dieses Schiff entsprechend den Standardregeln bewegt.

**Wichtig:** Es darf nur das Schiff bewegt werden, von dem der Flüchtling genommen wurde. Das Schiff wird nicht von der Ereigniskarte *Günstige Winde* beeinflusst. Der Flüchtling gilt als verwendet.

## Gestaltwandelnder Spion

Diese Karte muss nach einer Auktion ausgespielt werden. Es wird ein zusätzlicher Einflussstein zum eigenen Gebot addiert.

**Wichtig:** Bei einer offenen Auktion kann es durch den *Gestaltwandelnden Spion* zu einem Unentschieden kommen – in diesem Fall entscheidet die Senatsreihenfolge.

## Exotische Vögel, Orichalcum, Schlüssel von Atlantis

Diese Karten werden erst am Ende des Spiels aufgedeckt, bevor der Endstand ermittelt wird. Der jeweilige Spieler rückt seinen Spieler-Marker auf der Siegpunkteleiste sofort um zwei, drei oder vier SP vor (abhängig von der Karte). Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl der Spezialkarten, die auf diese Weise aufgedeckt werden dürfen.



## EREIGNISKARTEN

Ereigniskarten bestimmen den Verlauf des Spiels, die Spieldauer und haben allgemeine Effekte. Im Folgenden stehen Informationen über die verzögerten und andauernden Effekte, die eine aufgedeckte Ereigniskarte hat und darüber, wie sie eingesetzt werden muss.

### Weisheit des Senators (*Untergang!*)

**Verzögerter Effekt:** Zu Beginn von Schritt 4 der nächsten Untergangsphase ziehen der erste und zweite Spieler in der Senatsreihenfolge jeweils eine zusätzliche Spezialkarte.

**Untergangseffekt:** Zu Beginn von Schritt 4 der nächsten Untergangsphase wird ein Untergangsmarker vom Spielbrett entfernt. Werden dadurch Buchstaben aufgedeckt, werden die entsprechenden Schiffsplättchen auf ihre fortgeschrittene Seite gedreht. Sobald kein Untergangsmarker mehr auf dem Spielbrett ist, endet das Spiel sofort.

### Die Flut der Armen (*Untergang!*)

**Andauernder Effekt:** Solange diese Ereigniskarte im Spiel ist, darf für jede Politikkarte, mit der Flüchtlinge auf Schiffe gesetzt werden, genau 1 zusätzlicher Flüchtling gesetzt werden. Dies ist optional. Erlaubt eine Karte das Setzen von Flüchtlingen auf verschiedene Schiffe, darf insgesamt trotzdem nur 1 zusätzlicher Flüchtling auf eines der Schiffe gesetzt werden.

**Untergangseffekt:** Zu Beginn von Schritt 4 der nächsten Untergangsphase wird ein Untergangsmarker vom Spielbrett entfernt. Werden dadurch Buchstaben aufgedeckt, werden die entsprechenden Schiffsplättchen auf ihre fortgeschrittene Seite gedreht. Sobald kein Untergangsmarker mehr auf dem Spielbrett ist, endet das Spiel sofort.

### Günstige Winde (*Untergang!*)

**Andauernder Effekt:** Solange diese Ereigniskarte im Spiel ist, darf für jede Politikkarte, mit der Schiffe bewegt werden können, ein zusätzliches Schiff bewegt werden (die Politikkarte wird dann so behandelt, als wäre ein weiteres Standardschiffssymbol darauf abgebildet).

**Untergangseffekt:** Zu Beginn von Schritt 4 der nächsten Untergangsphase wird ein Untergangsmarker vom Spielbrett entfernt. Werden dadurch Buchstaben aufgedeckt, werden die entsprechenden Schiffsplättchen auf ihre fortgeschrittene Seite gedreht. Sobald kein Untergangsmarker mehr auf dem Spielbrett ist, endet das Spiel sofort.

**Wichtig:** Wenn Sie die Politikkarte *Wichtige Fracht* ausspielen, bringt nur eines der Schiffe zusätzliche SP. Das zweite wird als Standardschiff betrachtet.

**Wichtig:** Diese Karte beeinflusst nicht die besondere Fähigkeit von Demagogos oder die Effekte der Spezialkarte *Aufopferung*.

### Der Senat zahlt seine Schulden

**Verzögerter Effekt:** Zu Beginn von Schritt 4 der nächsten Untergangsphase erhält der erste Spieler in der Senatsreihenfolge 5 SP und der zweite 3 SP.

### Zorn des Meeresherrn

**Verzögerter Effekt:** Zu Beginn von Schritt 4 der nächsten Untergangsphase werden alle Schiffe, die sich aktuell auf dem Ozeanfeld befinden, entfernt. Sie kehren sofort zum Hafen von Atlantis zurück und alle Flüchtlinge an Bord werden heruntergenommen.

### Wir stecken da zusammen drin!

**Verzögerter Effekt:** Zu Beginn von Schritt 4 der nächsten Untergangsphase darf jeder Spieler bis zu 3 Flüchtlinge auf die Schiffe im Hafen von Atlantis setzen, indem er die Einflussmarker nutzt, die er nach der Auktionsphase noch übrig hat. Die Spieler setzen in der Senatsreihenfolge nacheinander immer einen Flüchtling, bis auf den Schiffen kein leerer Platz mehr vorhanden ist, sie keine Flüchtlinge mehr haben, jeder drei Flüchtlinge gesetzt hat oder die Spieler auf das Setzen weiterer Flüchtlinge verzichten.



### Das Chaos nimmt zu!

**Andauernder Effekt:** Solange diese Ereigniskarte im Spiel ist, werden Einfluss- und Senatsphase übersprungen. Die Spieler behalten ihre Senatorenplättchen (sie können sie in dieser Runde noch einmal verwenden) und nehmen keine Einflussmarker aus dem Senat zurück (die Senatsreihenfolge ändert sich nicht). Es werden keine Bonus-SP-Marker auf die Senatorenplättchen auf dem Brett gelegt.

### Geschenk der Götter

**Andauernder Effekt:** Solange diese Ereigniskarte im Spiel ist, ziehen die Spieler zu Beginn der Senatsphase 5 Politikkarten vom Politikkartestapel und legen sie offen neben das Spielbrett: das ist die Hand der Götter. In der Auktionsphase, nachdem jeder Spieler geboten hat, kann der Gewinner der Auktion entscheiden, ob er seine Politikkarte (oder wie üblich die eine Karte seines linken Nachbarn) oder eine der Politikkarten aus der Hand der Götter ausspielen möchte. Wenn er sich für Letzteres entscheidet, wird die ausgewählte Karte sofort abgelegt. Alle bei der Auktion verwendeten Einflussmarker werden auf die Karte gelegt, auf die ursprünglich geboten wurde.

Falls der Gewinner der Auktion sich nicht für eine Karte aus der Hand der Götter entscheidet, erhält der Zweitplatzierte der Auktion die Möglichkeit, zwischen seiner Karte und einer aus der Hand der Götter zu wählen. Beim Spiel mit 5 Spielern erhält danach der Drittplatzierte die gleiche Wahlmöglichkeit, falls sich bisher keiner für eine Karte aus der Hand der Götter entschieden hat.

### Unter der Führung des Senats

**Andauernder Effekt:** Solange diese Ereigniskarte im Spiel ist, werden die Einflussmarker aus dem Senat als Flüchtlinge verwendet – die Spieler dürfen nicht die Marker hinter ihrem Sichtschirm auf Schiffe setzen! Dadurch kann sich die Senatsreihenfolge ändern, die Senatoren bleiben aber wie üblich bis zum Ende der Runde bei den Spielern.

### Wir sind alle verloren!

**Verzögerter Effekt:** Zu Beginn von Schritt 4 der nächsten Untergangsphase verliert jeder Spieler 2 seiner Holzwürfel (Einflussmarker/Flüchtlinge) pro Untergangsmarker, der bis zu diesem Zeitpunkt vom Spielbrett genommen wurde. Alle Holzwürfel, die auf diese Weise abgelegt werden müssen, sind für das **gesamte restliche Spiel** verloren und werden in die Schachtel zurückgelegt. Die Holzwürfel können von jedem Ort des Spielbretts entfernt werden – jeder Spieler entscheidet für sich selbst, von wo er sie entfernt.

