

ATLANTICA

Autorzy gry: Christian Fiore i Knut Happel

Gra dla 2-5 osób od 8 lat

Czas rozgrywki: 30-60 minut

Atlantica to mityczne królestwo, zatopione przed setkami lat przez wody oceanu. Liczba legend z nią związanych jest prawie taka, jak liczba naukowców, którzy wciąż starają się trafić na jej ślad. W tej grze zagadka została rozwikłana i Atlantica odkryta.

Gracze wcielają się w role szefów ekip badawczych, poszukujących zatopionych pod wodą skarbów. Zatrudniają nurków i wynajmują statki transportowe, aby dostarczyć wyłowione z wody eksponaty do muzeów na całym świecie. W centralnej stacji badawczej mogą zdobyć różne informacje, przydatne pod koniec gry. Ale trzeba się spieszyć, bo nadciąga huragan, który uniemożliwi dalsze prowadzenie badań. Komu uda się zebrać najwięcej cennych przedmiotów i posiadać największą wiedzę o tajemniczym podwodnym królestwie?



Gra Piatnika nr 613876

© 2018 Piatnik, Wiedeń • Wydrukowano w Austrii

piatnik.pl

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 plansza

przedstawiająca **4 obszary**: łódź (A), port (B), tawernę (C) i centralną stację badawczą (D)

Kolorowe symbole, umieszczone w różnych miejscach planszy, informują o tym, ile kart nurków jakiego koloru będzie potrzebnych do tego, by zrealizować akcje związane z tymi miejscami.



78 kart nurków

Po 13 kart w każdym z sześciu kolorów: białym, żółtym, czerwonym, zielonym, niebieskim i fioletowym. Używa się ich po to, by móc przeprowadzić różne akcje.



57 kart skarbów

Karty skarbów są w siedmiu kolorach, od 5 do 12 kart w zależności od koloru. Karty skarbów są zbierane przez graczy i na koniec gry dają punkty zwycięstwa (PZ). *W dalszej części instrukcji jest pokazane, ile jest kart każdego koloru i ile PZ można dzięki nim zyskać.*



1 karta huraganu

Karta huraganu zalicza się do kart skarbów i określa moment zakończenia rozgrywki.



24 karty statków

Jest po 8 kart *łodzi, frachtowców i statków transportowych*. Umieszcza się je na polach A, B i C w porcie. Na każdym statku może być od 1 do 5 drewnianych skrzyń. Skrzynie te będą potrzebne graczom do transportu skarbów.



30 kart badań

Jest od 2 do 4 kart 11 różnych rodzajów. Karty badań dają możliwość zdobywania dodatkowych PZ. *Na końcu instrukcji jest pokazane, jak punktowane są karty badań.*



PRZYGOTOWANIE GRY

Planszę kładzie się na środku stołu.

Karty nurków należy potasować. Każdy z graczy otrzymuje po 5 kart nurków. Pozostałe kładzie się w formie talii obrazkami do dołu na odpowiednim polu na obszarze tawerny.

Karty skarbów należy potasować. Jeżeli w grze biorą udział dwie osoby, odkłada się do pudełka 26 kart skarbów, przy grze z udziałem trzech osób odkłada się 18 kart, przy grze z udziałem czterech graczy – 9 kart. Jeżeli w grze bierze udział 5 osób, wszystkie 57 kart pozostaje w rozgrywce.

Spośród kart skarbów, które pozostały w grze, należy 10 odłożyć na stół, obrazkami do dołu i wtasować między nie **kartę huraganu**. Utworzoną w ten sposób talię 11 kart należy położyć na pole huraganu w rejonie łodzi, a talię pozostałych kart skarbów położyć obrazkami do dołu na odpowiednim polu w rejonie łodzi. 6 wierzchnich kart z tej talii wykłada się obrazkami do góry na 6 pól obszaru łodzi.

Trzy rodzaje **kart statków** tasowane są osobno i umieszczane jako talie obrazkami do góry na polach A, B i C w porcie

Karty badań są tasowane i umieszczane jako talia obrazkami do dołu na odpowiednim polu w obszarze centralnej stacji badawczej. Cztery wierzchnie karty z talii układa się obrazkami do góry na czterech polach centralnej stacji badawczej.



PRZEBIEG GRY

Najmłodszy gracz zaczyna, a następnie gra przebiega w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Gracz, na którego przypada kolejka, może wykonać do trzech akcji 1-4 albo zrezygnować z ruchu, czyli wykonać akcję 5 „Złap oddech”. Następnie ruch wykonuje kolejny gracz.

1. **Łódź** – weź jedną lub więcej kart skarbów
2. **Port** – weź kartę statku
3. **Tawerna** – weź karty nurków albo dwie inne karty
4. **Centralna stacja badawcza** – weź jedną lub więcej kart badań
5. **Złap oddech** – weź karty nurków

Karty nurków

Do wykonania każdej akcji, z wyjątkiem akcji „Złap oddech”, potrzebne jest wyłożenie odpowiednich kart nurków.

Uwaga: W jednej kolejce gracz może zagrać **najwyżej 3 karty nurków**.

Gracz **może** rozdzielić zagrywane karty nurków na **różne miejsca planszy**, ale w każdym miejscu może wykonać tylko jedną akcję.

Wyjątek: Jeżeli graczowi brakuje karty w kolorze, niezbędnym do wykonania wybranej akcji, może zamiast niej zagrać dwie karty dowolnego innego koloru (ale nie dwie w różnych kolorach). W tej sytuacji może zagrać w jednym ruchu 4 karty. Można to zrobić tylko raz w trakcie swojego ruchu.

Zagrane karty nurków odkłada się na stos kart zużytych na środku planszy.

Możliwe do wykonania akcje:

1. **ŁÓDŹ** – wzięcie jednej lub więcej kart skarbów

Nurkowie mogą odnajdywać skarby nawet tuż pod powierzchnią wody. Ale by znaleźć tyle skarbów, ile potrzeba, należy zanurzyć się znacznie głębiej. 6 kart, leżących obrazkami do góry, gracz może zabrać i wyłożyć na stole przed sobą, nadal obrazkami do góry. Będą tam spoczywały do końca gry.

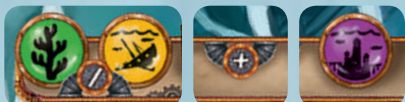
Nurkowanie tuż pod powierzchnią wody

Gracz zagrywa jedną zieloną lub jedną żółtą kartę nurków. Może wziąć kartę skarbu z pola 1 obszaru łodzi i położyć przed sobą na stole.



Nurkowanie trochę głębiej

Gracz zagrywa jedną zieloną lub jedną żółtą kartę **oraz** jedną fioletową kartę nurka. Może wybrać dwie dowolne karty skarbów z trzech pierwszych pól obszaru łodzi.



Nurkowanie na niebezpiecznej głębi

Gracz zagrywa jedną zieloną lub jedną żółtą kartę **oraz** jedną kartę fioletową **i** jedną kartę białą. Może wziąć 3 dowolne karty z wszystkich sześciu odkrytych kart skarbów.



2. PORT – wzięcie karty statku

Aby przetransportować wydobyte skarby do muzeów, trzeba mieć coraz więcej statków i to statki coraz większe. Na końcu gry, na każdą kartę skarbu musi przypadać jedna drewniana skrzynia na statku. Jeżeli drewnianych skrzyń zabraknie, część kart skarbów musi zostać odrzucona.

Wzięcie łodzi

Aby wziąć łódź, gracz musi zagrać jedną białą lub jedną czerwoną kartę nurka. Bierze wtedy wierzchnią kartę statku ze stosu A po lewej stronie i kładzie przed sobą na stole.



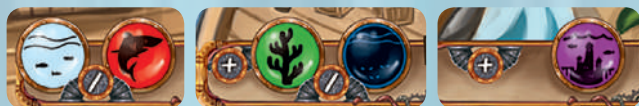
Wzięcie frachtowca

Aby wziąć frachtowca, gracz musi zagrać jedną białą lub jedną czerwoną kartę **oraz** jedną zieloną lub jedną niebieską kartę nurka. Bierze wtedy wierzchnią kartę ze środkowego stosu B i kładzie przed sobą na stole. Na frachtowcach jest zazwyczaj więcej skrzyń niż na łodziach.



Wzięcie dużego statku transportowego

Aby wziąć statek transportowy, gracz musi zagrać jedną białą lub jedną czerwoną kartę **oraz** jedną zieloną lub jedną niebieską kartę, **a także** jedną fioletową kartę nurka. Bierze wtedy wierzchnią kartę ze stosu C po prawej stronie i kładzie przed sobą na stole. Na statkach transportowych jest zwykle więcej skrzyń niż na frachtowcach.



Uwaga: Na końcu gry karty skarbów dają PZ tylko wtedy, gdy na łodziach, frachtowcach i statkach transportowych jest wystarczająca liczba skrzyń dla każdej karty. Nie oznacza to jednak, że w trakcie rozgrywki gracz może brać skarby tylko wtedy, gdy ma wystarczającą liczbę skrzyń. Skarby mogą zostać losowo rozmieszczone na statkach. Nie ma znaczenia, jakiego koloru jest skarb i jakiego statek.

3. TAWERNA – weź karty nurków lub dwie inne karty

W tawernie nurków rekrutuje się do pracy. Ale jak ktoś postawi kolejkę wszystkim nurkom, to różne rzeczy mogą się wydarzyć ... Tawerna to miejsce, w którym gracz może zdobyć nowe karty nurków.

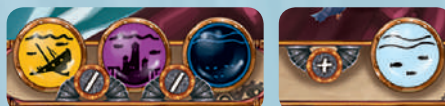
Wynajęcie małej ekipy nurków

Aby wynająć małą ekipę, gracz zagrywa jedną żółtą, jedną fioletową lub jedną niebieską kartę nurka. Może wtedy wziąć 3 wierzchnie karty z talii nurków, leżącej na obszarze tawerny i kładzie te karty na stole przed sobą obrazkami do dołu.



Wynajęcie dużej ekipy nurków

Aby wynająć dużą ekipę, gracz zagrywa jedną żółtą, jedną fioletową lub jedną niebieską kartę **oraz** jedną białą kartę nurka. . Może wtedy wziąć 6 wierzchnich karty z talii nurków, leżącej na obszarze tawerny i kładzie te karty na stole przed sobą obrazkami do dołu.

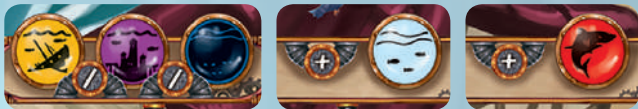


Postawienie kolejki wszystkim nurkom

Aby postawić kolejkę wszystkim nurkom w tawernie, gracz zagrywa jedną żółtą, jedną fioletową lub jedną niebieską kartę **oraz** jedną białą kartę **i** jedną czerwoną kartę nurka.



Gracz może wtedy wziąć dwie karty z pól z symbolem tawerny ale **muszą** to być pola, należące do różnych obszarów.



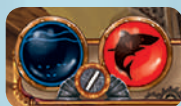
Uwaga: Karty wynajętych w danym ruchu nurków mogą być dołączone do ręki gracza dopiero na koniec jego ruchu. Nie ma limitu kart na ręce!

4. CENTRALNA STACJA BADAWCZA – weź jedną lub więcej kart badań

Szefowie ekip badawczych mogą w stacji badawczej zdobyć cenne informacje na temat rozmieszczenia skarbów. Dodatkowe PZ można zdobyć na końcu gry za posiadane karty badań.

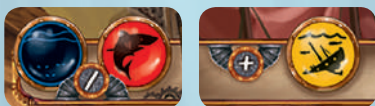
Przypadkowe odkrycie

Gracz zagrywa jedną niebieską lub jedną czerwoną kartę nurka. Może wziąć kartę badań z pola 1 obszaru centralnej stacji badawczej. Kładzie kartę przed sobą obrazkiem do góry.



Wartościowe odkrycie

Gracz zagrywa jedną niebieską lub jedną czerwoną **oraz** jedną żółtą kartę nurka. Może wtedy wziąć kartę badań z dowolnego z czterech pól centralnej stacji badawczej.



Dwa sensacyjne odkrycia

Gracz zagrywa jedną niebieską lub jedną czerwoną **oraz** jedną żółtą i jedną zieloną kartę nurka. Może wtedy wziąć **dwie** dowolne karty badań z pól centralnej stacji badawczej.



Uwaga: Dodatkowe PZ można zdobyć na koniec gry dzięki kartom badań ale niektóre z tych kart działają tylko w powiązaniu z kartami skarbów, statków lub innymi kartami badań. Działanie poszczególnych kart badań jest opisane na końcu instrukcji. Karty badań nie wymagają skrzyń na statkach!

Gracz może mieć kilka identycznych kart badań. Ewentualne **wymagania**, związane z kartą (np. posiadanie określonych kart skarbów) **muszą być spełnione tylko raz**, gdy gracz posiada więcej identycznych kart badań. Pozostali gracze powinni więc pilnować, aby nie dać mu możliwości zbyt łatwego zebrania dużej liczby punktów.

Uzupełnianie kart: Na zakończenie kolejki gracza, karty na obszarach skarbów i badań powinny zostać przesunięte w lewo, aby zapewnić puste pola (o ile takie są). Jeżeli po prawej stronie zostaną wolne pola, uzupełnia się je kartami z odpowiednich talii. W przypadku kart skarbów należy najpierw wykorzystać do końca talię, w której nie ma karty huraganu i dopiero po jej wyczerpaniu wyłożyć na planszę karty z drugiej talii.

Dopiero na zakończenie swojego ruchu gracz może wziąć ze stołu karty nurków, których rekrutował w tawernie.

5. Złap oddech – zrezygnuj z ruchu i weź karty nurków

Nawet najtwardsi nurkowie potrzebują od czasu do czasu chwili wypoczynku.

Gracz nie zagrywa kart, tylko bierze do ręki 5 kart nurków z talii na obszarze tawerny.

ZAKOŃCZENIE GRY I PUNKTACJA

Nadciągający huragan zmusza ekipy badawcze do pośpiechu. Statki załadowane skarbami muszą wyruszyć w drogę zanim huragan im to uniemożliwi.

Gdy w trakcie uzupełniania kart skarbów na zakończenie ruchu gracza odkryta zostanie **karta huraganu**, gracz kładzie tę kartę przed sobą. Wszyscy gracze, łącznie z nim, mają jeszcze po jednym ruchu. Karty uzupełnia się tak, jak zwykle. Później następuje podliczenie wyników.

Gracze otrzymują PZ za skarby, które mogą załadować na statki. Dlatego pierwszą czynnością podczas fazy punktacji jest sprawdzenie, czy gracz ma wystarczającą liczbę skrzyń na pomieszczenie wszystkich zgromadzonych skarbów. Jeżeli miejsc w skrzyniach jest za mało, gracz musi odrzucić jedną lub więcej kart skarbów. Które to będą karty, zależy od jego decyzji.

Im więcej kart skarbów w tym samym kolorze gracz zgromadzi, tym więcej są warte. Na następnej stronie jest dokładnie opisane, ile PZ można dostać za skarby w danym kolorze.

Po odrzuceniu kart skarbów, dla których zabrakło miejsca na statkach, gracz może policzyć PZ za karty badań.

Dla przypomnienia: Skrzynie nie są potrzebne na karty badań.

Na koniec gracze sumują PZ za karty skarbów i karty badań. Zwycięża gracz, który ma największą sumę PZ. Przy remisie rozstrzyga większa liczba kart skarbów.

Przykład punktacji dla gry z udziałem trzech graczy:

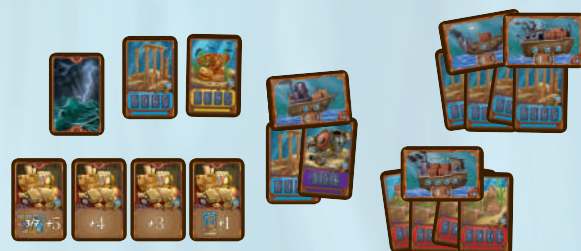
Maja zdobyła łącznie 40 PZ:

10 PZ za 3 różne karty, 15 PZ za 4 żółte karty i 15 PZ za karty badań (9 PZ za karty +2, +3 i +4, 2 PZ za dwie karty statków i 4 PZ za 4 żółte karty).
Za pomarańczową i niebieską kartę skarbów PZ nie dostała, bo nie miała dla tych skarbów miejsca na statkach.



Andrzej zdobył łącznie 50 PZ:

4 PZ za fioletową kartę skarbu, 13 PZ za 5 niebieskich kart skarbów, 16 PZ za 4 czerwone karty skarbów i 17 PZ za karty badań (7 PZ za karty +3 i +4, 5 dodatkowych punktów za 5 niebieskich kart skarbów i 5 PZ za 3 karty skarbów w różnych kolorach).



Krzysztof zdobył łącznie 55 PZ:

9 PZ za 2 fioletowe karty skarbów, 12 PZ za 3 pomarańczowe karty skarbów, 1 PZ za żółtą kartę skarbu, 10 PZ za 3 czerwone karty skarbów, 18 PZ za 4 zielone karty skarbów i 5 PZ za 2 różowe karty skarbów.
Ponadto Krzysztof miał w skarby w co najmniej trzech różnych kolorach, za co dostał 5 PZ z karty badań.



Krzysztof został zwycięzcą gry.

W przypadku pytań lub uwag do gry,
prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl

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

Polub nas
www.facebook.com/PiatnikPolska

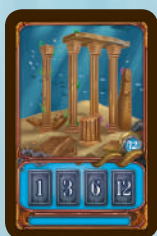


LISTA KART SKARBÓW I KART BADAŃ WRAZ Z INFORMACJĄ, ILE DAJĄ PZ NA ZAKOŃCZENIE GRY

KARTY SKARBÓW

57 kart skarbow symbolizuje różnorodną kulturę wyspy Atlantica

Jest 7 różnych rodzajów kart skarbow, a kart każdego rodzaju jest od 5 do 12



Architektura
12x



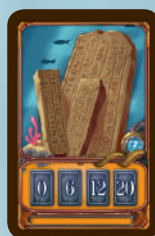
Ceramika
10x



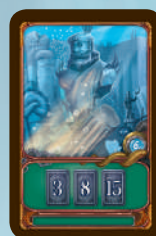
Złoto
9x



Amfory
8x



Inskrypcje
7x



Rzeźby
6x



Broń
5x

Każda z kart skarbow zawiera następujące informacje:



Liczba kart skarbow danego rodzaju.

Liczba PZ, które gracz otrzymuje na koniec gry, w zależności od liczby posiadanych kart.

Przykład 1: Jeżeli gracz ma na koniec gry 1 różową *amforę*, zdobywa za nią 2 PZ. Za 2 różowe karty otrzymuje 5 PZ, za 3 – 10 PZ, a za 4 – fantastyczne 16 PZ. Ale gdy zgromadzi 5 różowych kart, za pierwsze 4 dostaje 16 PZ, a za piątą – 2 PZ (bo liczenie zaczyna się od początku).

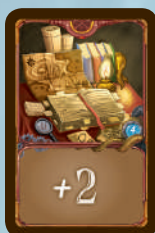
Przykład 2: Gracz ma na koniec gry tylko jedną pomarańczową kartę *inskrpcji*. Niestety jest ona warta 0 PZ. Ale gdy zbierze 2 pomarańczowe karty, dostanie 6 PZ.

Przykład 3: Gracz ma na koniec gry 4 zielone karty *rzeźby*. Zdobywa 15 PZ za 3 pierwsze karty i 3 PZ za czwartą, która punktuje tak jak pierwsza, czyli w sumie 18 PZ.

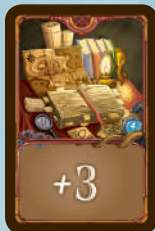
PZ za karty skarbow liczone są tylko wtedy, gdy jest wystarczająca liczba skrzyń na statkach.

Nie zapomnij: usunąć z gry 26, 18 lub 9 losowych kart skarbow, gdy w grze bierze udział 2, 3 lub 4 graczy.

KARTY BADAŃ



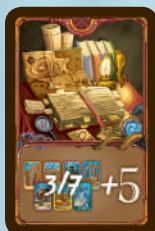
Ta karta badań jest warta 2 PZ.



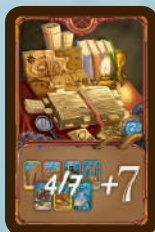
Ta karta badań jest warta 3 PZ.



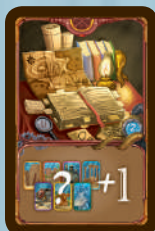
Ta karta badań jest warta 4 PZ.



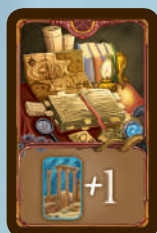
Ta karta badań jest warta 5 PZ, jeżeli jej posiadacz zgromadził skarby w co najmniej 3 kolorach i ma na nie miejsce na statkach.



Ta karta badań jest warta 7 PZ, jeżeli jej posiadacz zgromadził skarby w co najmniej 4 kolorach i ma na nie miejsce na statkach.



Posiadacz tej karty otrzymuje 1 PZ za każdy skarb w jednym kolorze. Gracz decyduje o tym, który kolor wybiera do punktacji. Na skarby musi mieć miejsce na statkach.



Posiadacz tej karty otrzymuje 1 PZ za każdą niebieską kartę skarbów, o ile ma na nią miejsce na statku.



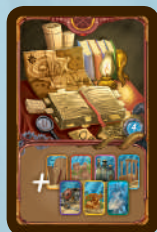
Posiadacz tej karty otrzymuje 1 PZ za każdą posiadaną kartę badań, łącznie z tą kartą.



Posiadacz tej karty otrzymuje 1 PZ za każdą posiadaną kartę statku.



Posiadacz tej karty otrzymuje 6 PZ, jeżeli wynajął statki, mające w sumie co najmniej 12 drewnianych skrzyń.



Ta karta badań może być dodana do każdego rodzaju kart skarbów. Licz się tak, jak karta skarbu tego rodzaju zarówno przy liczeniu punktów za karty skarbów, jak i przy liczeniu punktów za karty badań. Nie może być jednak liczona jako jedyna karta w rodzaju, którego gracz nie posiada. Choć karta ta pełni rolę karty skarbu, NIE wymaga miejsca na statku.