



Cartagena 2.0 auf 2,12 Meter

Der Untergang von Atlantis, von dem niemand weiß, wie genau er stattgefunden hat, wurde schon mehrfach in Spielen verarbeitet. Leo Colovini fügt der Legende nun einen neuen Aspekt hinzu. Bei ihm ist die Insel über eine Art Trampelpfad mit dem Festland verbunden, und dieser letzte Fluchtweg versinkt allmählich in den Fluten.

Zunächst allerdings müssen wir diesen Weg aufbauen. Dafür liegen 85 Plättchen bereit, die teils einfach, teils übereinandergestapelt zwischen Start und Ziel ausgelegt werden. Der Start, das ist natürlich Atlantis, dargestellt auf einer Pappscheibe, gegenüber der prächtigen Abbildung auf dem Schachtelcover, die Assoziationen zum Mont Saint Michel weckt, aber schon deutlich geschrumpft. Das Ziel am rettenden Ufer, ein zweites Pappfragment, zeigt eine Landschaft, die dem DOMINION-Universum frappierend ähnelt. Unverkennbar Michael Menzels Handschrift.

Zwischen den beiden Endpunkten liegt eine Strecke von 2,12 Metern. Wer nicht über einen Spieltisch dieser Größe verfügt, legt die Strecke in Serpentin aus.

Die Plättchen zeigen sieben verschiedene Symbole und Werte. Damit diese sich einigermaßen gleichmäßig über die gesamte Strecke verteilen, gibt es zwei nahezu identische

sich zu Beginn alle in Atlantis aufhalten, auf ein Plättchen, das dasselbe Symbol wie die ausgespielte Karte zeigt. Kommt Ihnen irgendwie bekannt vor? Wenn ja, dann denken Sie jetzt wahrscheinlich an CARTAGENA, und das ist richtig, gleichzeitig aber lästig, weil Ihnen die Erinnerung eine falsche Spielweise suggeriert. Bei CARTAGENA wurden besetzte Felder einfach übersprungen, sodass mit einer einzigen Karte auch größere Strecken zurückgelegt werden konnten. Beim Untergang von Atlantis gelten andere Regeln.

Besetzte Felder werden nicht übersprungen, man darf auf ihnen aber auch nicht stehenbleiben, sondern muss eine weitere Karte ausspielen, um weiter-

zuziehen. Auch so lassen sich in einem einzigen Zug größere Strecken zurücklegen, doch kostet jeder Teilschritt eine Karte. Und da am Ende des Zuges immer nur eine Karte nachgezogen werden darf, reduzieren Mehrfach-Züge den eigenen Kartenvorrat bald spürbar.

I Siegpunkte für Siegpunkte investieren

Zum Glück können aber zusätzliche Karten gekauft werden. Als Zahlungsmittel dienen Plättchen, die vom Pfad abgeräumt wurden. Immer dann nämlich, wenn eine Spielfigur ihren Zug beendet hat, darf man sich das zuletzt überquerte Plättchen vom Tisch nehmen. Damit neue Karten zu kaufen, ist aber nicht der

Hauptzweck dieser Aktion. Eigentlich sollen die Plättchen gesammelt werden, weil ihre Werte am Ende des Spiels mitentscheiden, wer gewonnen hat.

Obendrein hat das Aufheben noch einen anderen Effekt: Der Fluchtweg wird



bröckelig, immer häufiger von Lücken unterbrochen, die mit Wasserplättchen gefüllt

Österreichische Schiffe für Atlantis

Das Österreichische Spielmuseum verteilte auf der SPIEL '09 in Essen kostenlos eine Erweiterung für ATLANTIS. Sie besteht aus vier Schiffen in den Spielerfarben. (Ersatzweise nehmen Sie Schiffe aus der SIEDLER-SEEFÄHRER-ERWEITERUNG.) Ihre Funktion ist ähnlich der der Brücken. Um eine Lücke zu überqueren, kann ein Spieler sein Schiff setzen, das dann bis zum Spielende an Ort und Stelle bleibt. Er selbst nutzt dessen Funktion kostenlos, Mitspieler müssen hingegen bezahlen, und zwar die Hälfte (abgerundet, aber mindestens 1) der sonst üblichen Kosten. Gezahlt wird mit Plättchen oder Karten in beliebiger Mischung an den Schiffsbesitzer.

tische Plättchensätze, einen für die erste, einen für die zweite Hälfte der Strecke. Zwischen beiden Hälften bahnt sich das Unheil an: Ein erstes Wasserplättchen unterbricht den Pfad zum Festland.

Wer an der Reihe ist, spielt eine Karte aus und setzt eine seiner Spielfiguren, die



werden. Um sie zu überwinden, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder man baut eine Brücke. Davon hat aber jeder Spieler nur eine. Einmal gebaut bleibt sie für den Rest des Spiels an Ort und Stelle und kann fortan auch von den Mitspielern genutzt werden – gratis, versteht sich. Oder aber – und das passiert sehr viel häufiger – man bezahlt für die Überquerung. Der

Preis wird von den beiden Enden der Lücke bestimmt und muss wiederum mit Plättchen (oder auch Karten) bezahlt werden. Dass es keine Rolle spielt, wie groß die Lücke ist, verblüfft zunächst, erklärt sich aber aus dem Bestreben, die Berechnung nicht unnötig zu verkomplizieren.

Jede Figur, die Atlantis verlässt, sorgt für die langsame Zerstörung des Fluchtwegs. Wo Plättchen gestapelt liegen, da dauert es etwas länger, bis das Wasser über die Strecke schwappt, andere Stellen sind brüchiger. Und so wird der Weg ans rettende Ufer immer beschwerlicher – zunächst jedenfalls. Interessanterweise ändert sich das mit fortschreitender Spieldauer. Denn drei kleine Lücken zu überqueren ist teurer als eine große, da jede einzelne Überquerung bezahlt werden muss.

Zwei clevere Regeln sorgen für ein beschleunigtes Spielende. Mit jeder Figur, die ein Spieler ans Ufer bringt, darf er mehr Karten nachziehen. Und hat er mit allen das Ziel erreicht, werden die Figuren der Mitspieler direkt ins Ziel gebracht, müssen dabei aber die Kosten für die Überquerung von Wasserlöchern zahlen und dürfen keine Karten und Plättchen mehr aufnehmen. Beides – Karten und Plättchen – entscheidet jedoch am Ende über den Sieg.

Schnelles Ende

ATLANTIS ist eines dieser kleinen, feinen Spiele, die man schnell mal auf den Tisch bringen kann, die man nicht lange erklären muss und die trotzdem viel Spaß bereiten, weil es jede Menge Details zu entdecken gibt. Soll ich meine Leute schnell ans Ufer bringen? Oder soll ich möglichst lukrative Plättchen sammeln, die meine Siegpunkte mehren? Wo lasse ich den Weg am besten überfluten? Natürlich dort, wo die Überquerung für die Mitspie-

ler teuer wird. Dummerweise habe ich aber meist selbst noch eine Figur auf Atlantis, die gerettet werden muss. Immer diese Zwickmühlen ...

ATLANTIS ist unverkennbar eine Weiterentwicklung von CARTAGENA. Gemeint ist dabei die Urversion FLUCHT AUS DER FESTUNG, die 2000 bei Winning Moves erschien und 2006 als DAS PIRATENNEST nur leicht variiert wurde. Diesmal allerdings hat Leo Colovini kräftig Hand angelegt. Allein der Fortbewegungsmechanismus ist geblieben. Die Wegstrecke wird jetzt völlig variabel zusammengesetzt, das Aufnehmen von Plättchen, ihr Einsatz als Zahlungsmittel, um damit Wasserlöcher zu überqueren, all das ist völlig neu. Und sorgt dafür, dass Sie CARTAGENA wohl künftig kaum noch aus dem Schrank holen werden. Brauche ich ATLANTIS, wenn ich CARTAGENA schon habe? Eindeutig ja!

Und wie sieht es mit der Spielbarkeit zu zweit aus? Sonderregeln sind dafür nicht vorgesehen, weshalb ich beim Spielreiz einen Punkt abziehe. Es sind schließlich weniger Leute unterwegs, die Lücken in den Weg reißen, was den Wettlauf zum Ufer nicht ganz so spannend macht wie zu viert. Das ist aber auch das einzige Manko.

KMW



Titel: Atlantis
 Verlag: Amigo
 Autor: Leo Colovini
 Grafik: Michael Menzel
 Spieler: 2-4 (zu zweit: ♫)
 Alter: ab ca. 10 Jahren
 Dauer: ca. 30 Minuten
 Preis: ca. 20 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	8
Udo Bartsch	6
Christwart Conrad*	7
L. U. Dikus	8
Wieland Herold	6
Edwin Ruschitzka	7
Harald Schrapers**	6
Joseph Weigand***	6

* Locker, aber mit Tiefgang.
 ** Eher trocken und zu grubelig.
 *** Trotz der Wasserteile etwas trocken.