

# The Age of Atlantis (KSR v1.2)

## Vorbereitungen

- **Spielplan:** normale Seite mit 8 inneren Stadtfeldern wählen, Age- und Fury-Karten-Stapel verdeckt gemischt auf Plan legen
- Poseidon auf ausgewürfeltes Gebiet ausrichten, dieses Gebiet besitzt seinen Segen (s. Aktionen)
- Bei 3 / 4 Spielern 1 / 2 Randfelder ausgewürfelte Gebiete mit je 3 Age-I-Karten belegen
- Startspieler bestimmen, erhält Pin
- Age Marker auf „Age I Achievements“, Phasen-Marker (Würfel) auf erstes Phasen-Feld
- **Spieler:** Tableau und Gebäude (Holz) wählen, 3 Ressourcen-Marker (Holz, Erz, Fisch) auf 8
- House Altas: einen Vertrag („Contract“) aussuchen und auf Tableau legen, Marker auf 0
- 2 Haus-Marker: Gunst 5 („Favor“), SP 0 („Politics“)
- Myth-Tableau zufällig wählen, passende Miniaturen aufstellen, 3 Würfel auf das jeweils linke Feld der Eigenschaften unten
- Alle 7 Arbeiter auf „Moral 1“ (1 Gesicht, kein Schwert), 4 neben die Ressourcen-Leiste (Vorrat), 3 auf das Myth-Tableau (zu Beginn im Spiel)

## Begriffe

- **Gebiet („Territory“):** eines der 8 mit Himmelsrichtungen bezeichneten Segmente („Tortenstücke“) des Spielplans
- **Bezirk („District“):** Gruppe aller (2 bis 3) Gebiete, die eine bestimmte Ressource produzieren

---

Auf der Rückseite steht der

## Runden-Ablauf (Spieljahr in 10 Phasen)

---

### Einfache Varianten (Szenarien-Buch)

- **Express-Modus:**  
3 Bauern „Moral 1“ neben die Ressourcen-Leiste, 1 Atlanter und 3 Bauern jeweils mit „Moral 2“ auf das Myth-Tableau (zu Beginn im Spiel)
- **Weniger Glück beim Segen:**  
Statt für den Segen zu würfeln drehe Poseidon 3 Gebiete im Uhrzeigersinn weiter.
- **Alternative Herausforderung:**  
Verwende die Spielplanseite mit mehr Stadtfeldern. Alle übrigen Regeln bleiben gleich.

## Variante „Andauernde Flut“

Hierdurch verändern sich viele Strategien und der Wiederspielreiz steigt.

Wird ein Gebiet von Feinden geflutet, so bleibt es das für den Rest des Spiels. Markiere alle Felder des Gebiets mit einem Tropfen. Diese Felder gelten praktisch als nicht mehr existent, für neue Karten muss ein anderes Gebiet ausgelost werden.

Werden 5 oder mehr Gebiete geflutet, verlieren alle Spieler gemeinsam das Spiel.

Poseidons Feld kennt eine weitere Aktion: **Freier Handel**. Hiermit können die drei Ressourcen beliebig im Verhältnis 1:1 getauscht werden.

## Team-Modus

Im Spiel zu viert können zwei Teams mit je zwei Spielern gegeneinander spielen.

Die Mitspieler eines Teams sitzen sich gegenüber.

Jedes Team hat nur einen SP-Marker, die Gunst wird aber weiterhin für jeden Spieler einzeln angezeigt. Alle SP, die ein Spieler erhält, zählen fürs Team.

Regeln für „Dich“ gelten für das Team. Regeln für „den Gegner“ gelten für das gegnerische Team.

*[Dieser Satz ist leider recht unklar in seiner Auslegung]*

Poseidons Feld kennt eine weitere Aktion: **Ressourcen abgeben**. Hiermit gibt man seinem Partner beliebige Ressourcen ab, erhalten kann man sie so nicht.

## Kooperatives Spiel

Alle Spieler gewinnen, wenn sie das dritte Zeitalter innerhalb 6 Spieljahren beenden und jeder die geforderte SP-Summe – je nach Schwierigkeitsgrad – erspielt hat. Einfach 75 / normal 100 / schwer 125 / Gott 150. Gelingt dies nicht oder werden fünf Gebiete geflutet, so verlieren die Spieler gemeinsam.

Zählt die Spieljahre mithilfe von Tropfen auf dem Gunst-Feld.

Zu Spielbeginn und am Ende jeder Runde werden pro Spieler je ein Gebiet außen mit Karten belegt. Auch vor Ende eines Zeitalters wird ggf. bereits der nächste Kartenstapel verwendet.

Poseidons Feld kennt eine weitere Aktion: **Ressourcen abgeben**. Hiermit gibt man einem Mitspieler beliebige Ressource ab, erhalten kann man sie so nicht.

## 1. Arbeiter einsetzen / Aktionen spielen

Ab Startspieler reihum 1 Arbeiter vom Myth-Tableau auf ein Feld ohne Arbeiter einsetzen (Ausnahme: Poseidon-Aktionsfelder) und Aktionen spielen oder passen, bis alle Spieler gepasst haben.

Bauern (ohne Schwert) dürfen nur auf Stadt-Felder Atlanter (mit Schwert) dürfen überall hin

**Aktionen:** 1 ist immer frei, 2 frei mit Poseidons Segen, weitere kosten je 1 Moral (Würfel drehen)

- **Sammeln („Gather“):** +2 Ressourcen des Bezirks
- **Angriff („Attack“):** Atlanter reduzieren Feind-Karte um 2 Stärke, bei 0 Feind entfernen (und die Karte behalten)
- **Gebäude bauen:** nicht außen im Randbereich! Kosten bezahlen und 5 SP erhalten. Feld muss frei sein (keine Karte, kein anderes Gebäude)
- **Technologie** (eines Gebäudes) **erforschen:** (Bau)Kosten bezahlen, Marker einsetzen oder entlang Linie / Pfeil verschieben. So erreichte Verbesserungen gelten ab sofort.
- **Gebäude-Aktion:** ggf. Kosten (im Halbkreis). Keine Aktionen fremder Spezial-Gebäude!
- **Myth-Aktion:** nur für den Myth-Spieler (das Feld darunter ist nicht für andere Aktionen nutzbar). **Sammeln** und **Angriff:** entsprechend der aktuellen Eigenschaften. **Bewegen:** orthogonal über Felder ohne Gebäude / Arbeiter / andere Myths / Stadtfelder. **Spezial-Aktion:** rechts unten auf Myth-Tableau.
- **Poseidon-Aktion** (Plan-Mitte: +2 Gunst oder Arbeiter zu Atlanter ausbilden (auf Seite mit Schwert drehen)

## 2. Atlantis' Wohltätigkeit

Alle Arbeiter zurück aufs Myth-Tableau.

Alle Spieler bis auf den SP-Führenden dürfen einen ihrer Arbeiter um 1 Moral aufwerten.

## 3. Moral-Status

Pro Arbeiter mit Moral 0 verliert jeder Spieler eine Gunst.

## 4. Errungenschaften

Überprüfe (auf Plan genannte) „Age X Achievements“ des aktuellen Zeitalters und vergib SP für erreichte Errungenschaften (Marker drauf).

Wurden bei 2/3/4 Spielern 3/4/5 verschiedene Errungenschaften erreicht, beginnt das nächste Zeitalter (Age Marker vorrücken) bzw. das Spiel endet sofort.

## 5. Erholung

Erhöhe die Moral jedes Arbeiters im Spiel um 1.

## 6. Militärischer Fortschritt

Schiebe jede Karte ein Feld Richtung Zentrum. Das gilt nicht für Karten unter oder vor einem Myth oder vor Feldern mit derart blockierten Karten.

Aktionskarten werden entfernt, sollten sie die Stadt oder ein Feld mit einem Gebäude erreichen. Feinde, die die Stadt erreichen, bleiben dort zunächst liegen (ggf. stapeln, da ja 3 Reihen auf ein Stadtfeld führen).

Liegen JETZT ein oder mehrere Feind-Karten unter Gebäuden oder in der Stadt, so verliert jeder Spieler 3 Gunst. Das (oder die) betroffene/n **Gebiete (!) werden geflutet.** Räume alle Felder des Gebietes. Karten gehen aus dem Spiel. Gebäude, Tax Stations und Myths gehen in den Vorrat der Spieler zurück.

## 7. Poseidons Zorn

Wer jetzt ohne Gunst ist, zieht eine Fury-Karte und verliert 10 SP, beginnt dann wieder mit Gunst 1.

Die Karte kann in dieser Phase im nächsten Spieljahr abgegeben werden, so man nicht erneut keine Gunst hat. Solange man diese Karte hält, darf man **nicht in Poseidons gesegnetes Gebiet** einsetzen.

## 8. Poseidons Segen

Würfel ein anderes als das aktuelle Gebiet aus und positioniere Poseidon entsprechend.

## 9. Neue Karten

Würfel abhängig vom Zeitalter ein bis drei verschiedene Gebiete aus. Lege auf die Randfelder – wenn leer, ohne Myth und Karten - neue Karten des Zeitalters aus, bei Feinden höchster Wert zum Zentrum. Beginne im Norden im Uhrzeigersinn, solange der Vorrat reicht.

## 10. Startspielerwechsel

... im Uhrzeigersinn. Ein neues Spieljahr beginnt.

## Das Spielende

...tritt sofort nach Phase 4 ein, wenn das 3. Zeitalter durch entsprechend viele Errungenschaften endet.

Jeder Spieler erhält einen persönlichen SP-Bonus, der sich abhängig vom Stand seiner Gunst wie folgt berechnet (gemeint ist jeweils die Anzahl von eigenen Errungenschaften, besiegten Feinden, Forschungsmarkern):

Gunst 0-6: Errungenschaften + Haus-Bonus

Gunst 7-14: Errungenschaften + Haus-Bonus + besiegte Feinde + Forschungsmarker

Gunst 15-20: ( Errungenschaften + Haus-Bonus + besiegte Feinde + Forschungsmarker ) x 2

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

Bei Gleichstand: > mehr Gunst > mehr Ressourcen