

# ATLANTIS

## VARIANTE „SCHIFFE“:

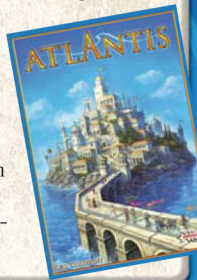
Idee: Leo Colovini / Ferdinand de Cassan

Am Anfang der Partie erhält jeder Spieler zusätzlich das Schiff in seiner Farbe.



Alle Spieler können nun jederzeit während ihres Zuges entweder ihre Brücke oder ihr Schiff in eine beliebige Lücke des Weges legen. Genau wie die Brücke bleibt auch das Schiff bis zum Spielende dort liegen.

Möchte ein Spieler eine Lücke überqueren, in der ein eigenes Schiff liegt, kann er dies kostenlos tun. Ein Spieler, der eine Lücke mit einem **fremden** Schiff überqueren möchte, kann entweder wie üblich die Kosten für die Überquerung an die Bank bezahlen, oder er zahlt die Hälfte des Betrages (abgerundet, mindestens 1 Punkt) an den Besitzer des Schiffes. Zum Bezahlen kann, wie im Grundspiel, eine beliebige Kombination aus Karten und/oder Plättchen verwendet werden.



**Beispiel:**

Blau spielt eine blaue Ringkarte und bewegt seine Figur A auf das Ringplättchen 2. Für die Überquerung der 1. Lücke zahlt er einen Punkt an die Bank. Für die 2. Lücke zahlt er zwei Punkte (die Hälfte von 4) an Weiß, und für die 3. Lücke zahlt er einen Punkt (die Hälfte von 3 abgerundet) an Rot. Die Brücke darf er kostenlos überqueren.

Es kann sein, dass ein Spieler bei der Überquerung einer Lücke die Wahl zwischen mehreren Schiffen hat - entweder weil mehrere Schiffe in eine Lücke gelegt wurden oder Lücken im Spielverlauf zusammengewachsen sind. Dann darf der Spieler sich eines der beteiligten Schiffe aussuchen, um die Lücke zu überqueren oder an die Bank zahlen. Liegt eine Brücke in einer Lücke, ist die Überquerung immer kostenlos.

[www.spielmuseum.at](http://www.spielmuseum.at)

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:  
 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)  
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIX