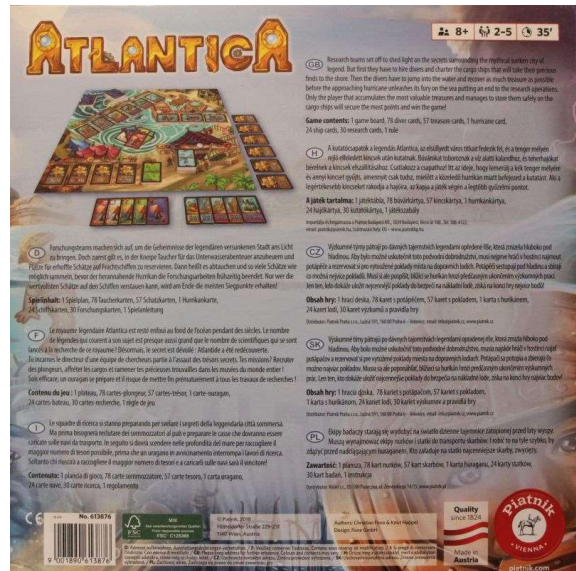
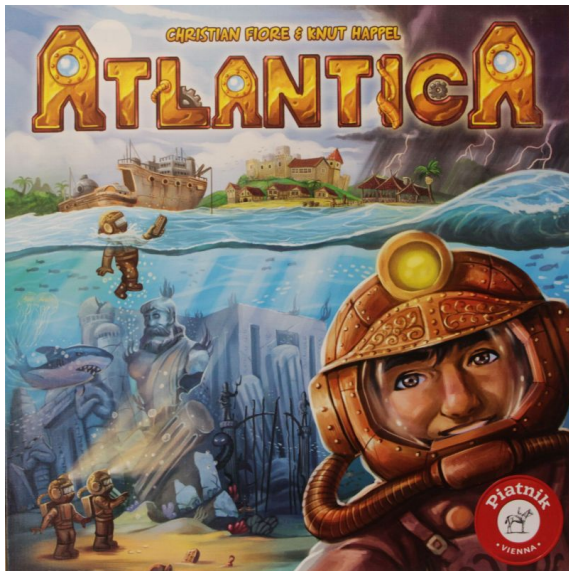


# Atlantica



|                  |                               |
|------------------|-------------------------------|
| Name             | Atlantica                     |
| Autor            | Christian Fiore , Knut Happel |
| Grafik           | Fiore GmbH                    |
| Verlag           | Piatnik                       |
| Erscheinungsjahr | 2018                          |
| Genres           | Familienspiel                 |
| Spieler          | 2-5 Spieler                   |
| Dauer            | Ca. 35 Minuten                |
| Altersgruppe     | Ab 8 Jahren                   |
| Produktmasse ca. | 25,7 x 25,7 x 6,3 cm          |
| Gewicht ca.      | 920 g                         |
| Auszeichnungen   | -                             |

Das Geheimnis von *Atlantica*, dem sagenumwobenen Inselreich, das vor vielen hundert Jahren im Meer versunken ist, ist gelüftet. Forscher haben den Standort ausfindig gemacht und lassen jetzt nach den Schätzen suchen.

Die Spieler übernehmen die Leitung eines Forschungsteams, das unter Wasser auf Schatzsuche geht. Dazu müssen Taucher angeheuert, Frachtschiffe gechartert und weitere Erkenntnisse im Forschungslabor gewonnen werden, bevor der sich ankündigende Hurrikan weiteres Suchen unmöglich macht.

Der Spielplan zeigt vier verschiedene Orte, an denen die Spieler ihre farblich passenden Taucherkarten, von denen sie zu Beginn jeweils fünf erhalten, einsetzen können, um Aktionen auszuführen.

Siegpunkte gibt es für gesammelte Schätze, die in den Holzkisten der eigenen Transportschiffe untergebracht werden können. Forschungskarten bringen ebenfalls Siegpunkte, wenn deren Anforderungen erfüllt sind. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Sieger und somit erfolgreichster Forschungsleiter.