

ATUA

EIN SPIEL VON SCOTT ALMES
FÜR 1-6 PERSONEN AB 8 JAHREN

Einst erschufen die ATUA – die Götter Polynesiens – wunderbare Inseln, auf denen Mensch und Natur in Einklang und Harmonie lebten. Jetzt ist es an euch, die schönsten Inseln zu erschaffen. Legt Karte für Karte frei aufeinander und baut so eure Insel aus. Sammelt die richtigen Symbole und entscheidet euch klug, welchen Aspekt ihr wann wertet. Nur dann wird eure Insel voller Harmonie sein!

SPIELMATERIAL

- 58 Inselkarten
- 6 Dorfkarten
- 1 Solospielkarte
- 6 Bewohnerplättchen
- 10 Schicksalsplättchen
- 36 Kokosnüsse
- 1 Vulkanlineal
- 40 doppelseitige Wertungsblätter


SPIELAUFBAU

Für eure ersten Partien von ATUA:

Wir empfehlen, ohne Bewohner- und Schicksalsplättchen zu spielen. Überspringt also die Schritte 4 und 5 des Spielaufbaus.

Für das Solospiel:


Lies zunächst hier weiter und danach die Zusatzregeln am Ende der Anleitung.

- 1 Alle erhalten 1 zufällige Dorfkarte (Ihr erkennt sie am  auf der Rückseite der Karte.) Lege deine Dorfkarte aufgedeckt vor dir ab und achte darauf, dass noch ein bisschen Platz außen herum bleibt. Dies ist die erste Karte deiner Insel. Alle übrigen Dorfkarten kommen zurück in die Schachtel.
- 2 Mischt die Inselkarten. Legt 4 Inselkarten aufgedeckt in einer Reihe aus.
- 3 Bildet 3 Stapel A, B und C mit Inselkarten und legt sie rechts neben diese Reihe.
Stapel A ist der Reihe am nächsten und Stapel C ist von ihr am weitesten entfernt. Die Anzahl von Inselkarten in jedem Stapel hängt von eurer Personenzahl ab. Entnehmt sie der nebenstehenden Tabelle. Übrige Karten kommen zurück in die Schachtel.
- 4 Mischt die Bewohnerplättchen und gebt allen je 1 verdecktes. Übrige Plättchen kommen zurück in die Schachtel. Lege deinen Bewohner verdeckt vor dir ab.

- 5 Mischt die Schicksalsplättchen und nimmt dann Plättchen entsprechend eurer Personenzahl plus 1 (z. B. 4 Schicksalsplättchen, falls ihr zu dritt spielt). Legt sie aufgedeckt auf den Tisch. Alle übrigen Plättchen kommen zurück in die Schachtel.
- 6 Alle erhalten je 5 Kokosnüsse. Übrige Kokosnüsse kommen zurück in die Schachtel.
- 7 Nehmt ein Wertungsblatt und tragt eure Namen oben ein.
- 8 Legt zuletzt noch das Vulkanlineal bereit. Schon kann es losgehen!

ZIEL DES SPIELS

Eine Partie ATUA verläuft über 9 Runden. Es beginnt die Person, die zuletzt eine Insel betreten hat. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Nimm eine Karte aus der Reihe und füge sie deiner Insel hinzu, indem du sie auf eine oder mehrere andere Karten legst, die bereits dort liegen.

Im Spielverlauf gibt es drei Zwischenwertungen, in denen ihr eure Siegpunkte ermittelt. Wir nennen sie **Harmoniepunkte** und stellen sie durch das Symbol  dar. Am Ende der Partie gibt es eine Schlusswertung.

Wer von euch die meisten Harmoniepunkte gesammelt hat, erschuf die wunderbarste Insel und **gewinnt die Partie!**

Personenanzahl	Stapel A	Stapel B	Stapel C
2	8	6	4
3	12	9	6
4	16	12	8
5	20	15	10
6	24	18	12

Beispielhafter
Spielaufbau für
2 Personen



SPIELBLAUF

In deinem Zug führst du **in der folgenden Reihenfolge** 3 Pflichtaktionen und 2 optionale Aktionen aus. In den Runden 4, 7 und 9 erfolgt zusätzlich eine Zwischenwertung, in der du Harmoniepunkte erhältst.

1. Inselkarte nehmen
2. Insel erweitern
3. Reihe auffüllen
4. Schicksalsplättchen kaufen (optional)
5. Bewohner spielen (optional)
6. Nur Runde 4, 7 und 9: Zwischenwertung durchführen

1. INSELKARTE NEHMEN

Wähle 1 der vier Inselkarten in der Reihe. Um diese Karte zu nehmen, musst du auf jede Karte, die **links von ihr** liegt, **1 deiner Kokosnüsse** legen.

Beispiel: Um die 3. Karte der Reihe zu nehmen, musst du auf die 1. und 2. Karte je 1 Kokosnuss legen.

Hast du nicht genügend Kokosnüsse? Dann kannst du diese Karte nicht nehmen und musst eine andere wählen.

Die 1. Karte der Reihe ist immer kostenlos, da es links von ihr keine Karten gibt, auf die du eine Kokosnuss legen könntest.

Liegen bereits Kokosnüsse auf der Karte, die du in diesem Zug nimmst, erhältst du diese zusätzlich zu der Karte.

2. INSEL ERWEITERN

Lege die neue Inselkarte auf eine oder mehrere andere Inselkarten, die bereits vor dir liegen. Im ersten Zug liegt nur deine Dorfkarte vor dir.

Befolge dabei diese **3 Anlegeregeln**:

- **Decke mindestens 1 Symbol vollständig ab.**
- **Strandabschnitte müssen zusammenhängen.**
- **Meer darf nicht an Festland angrenzen.**

Decke mindestens 1 Symbol vollständig ab:

Lege die neue Inselkarte so an, dass sie mindestens 1 Symbol vollständig abdeckt. Du darfst auch mehrere Symbole mit derselben Karte abdecken. Nach dem Anlegen müssen alle Symbole vollständig sichtbar oder vollständig abgedeckt sein.

ACHTUNG: Der Stern in der Mitte des Dorfes oder des Vulkans darf nicht abgedeckt werden.



Strandabschnitte müssen zusammenhängen:

Fügst du deiner Insel einen Strand hinzu, muss jedes Ende dieses Strands von der Insel „abstehen“. Strandenden dürfen weder direkt ans Festland noch ans Meer angrenzen.



Meer darf nicht an Festland angrenzen:

Fügst du deiner Insel einen Meeresabschnitt hinzu, darf das Wasser nicht direkt ans Festland angrenzen. Es muss durch einen Strand vom Festland getrennt sein.

3. REIHE AUFFÜLLEN

Nachdem du deine Insel erweitert hast, schiebe die offenen Karten in der Reihe nach links. Fülle den ganz rechts freigewordenen Platz mit einer neuen Karte auf. Ziehe hierfür 1 Karte von dem Stapel, welcher der Reihe am nächsten ist (Stapel A, B oder C, je nachdem, in welcher Runde ihr euch befindet).

Wurde so die letzte Karte eines Stapels nachgelegt, löst dies eine **Zwischenwertung** aus.

(Die letzte Karte eines Stapels wird immer von der Person gezogen, die rechts neben der Startperson sitzt.)

4. SCHICKSALSPLÄTTCHEN KAUFEN (OPTIONAL)

Du darfst 1 Schicksalsplättchen kaufen, indem du die Kosten in Kokosnüssen bezahlst.

Entscheidest du dich für diese Aktion, lege die Kokosnüsse aus deinem Vorrat einzeln nacheinander **von links nach rechts auf die Inselkarten in der Reihe**. Nimm dann eins der Schicksalsplättchen und lege es vor dir ab. Du kannst in deinem Zug nur 1 Schicksalsplättchen kaufen.

Besitzt du **am Ende der Partie** die Mehrheit in der auf dem Plättchen abgebildeten Kategorie (dies gilt auch bei einem Gleichstand), erhältst du die Harmoniepunkte wie angegeben.

ACHTUNG: Anderenfalls verlierst du welche!



Erhalte 8 Punkte oder verliere 5 Punkte.

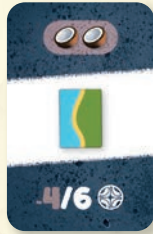
Erhalte 4 Punkte oder verliere 3 Punkte.



Erhalte 10 Punkte, falls du in beiden Kategorien die Mehrheit hast, oder 2 Punkte, falls du nur in einer Kategorie die Mehrheit hast. Anderenfalls verliere 8 Punkte.



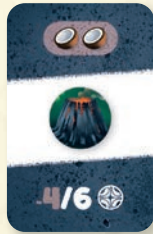
Hast du die Mehrheit bei den Totems (alle Typen), erhalte 6 Punkte. Anderenfalls verliere 4 Punkte.



Hast du die meisten Strandkarten, erhalte 6 Punkte. Anderenfalls verliere 4 Punkte.



Hast du die meisten Kokosnüsse, erhalte 4 Punkte. Anderenfalls verliere 3 Punkte.




Hast du die meisten Vulkane, erhalte 6 Punkte. Anderenfalls verliere 4 Punkte.

5. BEWOHNER SPIELEN (OPTIONAL)

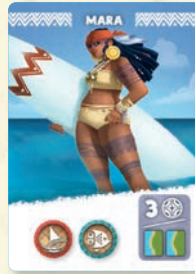
Drehe dein Bewohnerplättchen auf die Vorderseite.

Du erhältst sofort die Harmoniepunkte, die unten rechts auf dem Bewohnerplättchen angezeigt werden, für Paare von Symbolen bzw. Karten in der Reihe.

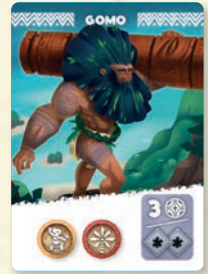
Trage die Punkte in der Zeile mit  ein.

Die Symbole unten links auf dem Plättchen zählen ab sofort zusätzlich zu den Symbolen bzw. Kokosnüssen in deinem Vorrat.

ACHTUNG: Die Kokosnüsse zählen nur als Symbole für Wertungen. Du erhältst keine Kokosnüsse, die du zum Bezahlen verwenden kannst!



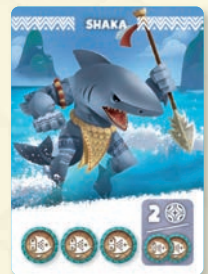
Fügt deiner Insel 1 Kanu und 1 Fisch hinzu. Erhalte 3 Punkte für je 2 Strandkarten in der Reihe.



Fügt deiner Insel 1 Jägerin und 1 Palme hinzu. Erhalte 3 Punkte für je 2 Totems (aller Typen) in der Reihe.

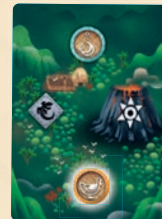
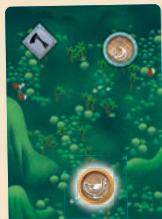
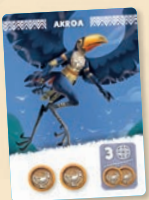


Fügt deiner Insel 1 Palme und 2 Kokosnüsse hinzu. Erhalte 4 Punkte für je 2 Palmen in der Reihe.



Fügt deiner Insel 3 Fische hinzu. Erhalte 2 Punkte für je 2 Fische in der Reihe.

Beispiel: Du deckst Akroa auf. Auf den 4 Karten in der Reihe sind 5 Vögel zu sehen. Du erhältst sofort 6 Harmoniepunkte (3 Punkte für jeweils 2 Vögel). Für den Rest des Spiels zählst du die beiden Vögel auf Akroa selbst zu deiner Insel hinzu.



6. ZWISCHENWERTUNG

Sobald ein Stapel leer ist, findet sofort eine Zwischenwertung statt. Dabei erhaltet ihr Punkte für Harmoniequellen auf eurer Insel. Ihr dürft euch aussuchen, welche Quellen ihr wann wertet.

Die 6 Harmoniequellen und ihre Wertung sind auf dem Wertungszettel grün markiert und werden unten in der Tabelle beschrieben.

Je nachdem, welcher Stapel geleert wurde, gelten folgende Regeln für alle Personen:

Stapel A wurde geleert = Werte 1 Quelle aus allen 6 verfügbaren

Stapel B wurde geleert = Werte 2 der 5 Quellen, die du noch nicht gewertet hast

Stapel C wurde geleert = Werte die 3 übrigen Quellen, die du noch nicht gewertet hast

Beachtet, dass ihr vor der ersten Wertung je 4 Karten, vor der zweiten Wertung 7 Karten und vor der letzten Wertung insgesamt 9 Karten gespielt habt.

Zur Erinnerung: Jede Quelle kann im Spiel nur genau 1 Mal gewertet werden.

Sobald ihr alle eure Harmoniepunkte auf dem Wertungsblatt notiert habt, schiebt den nächsten Stapel näher zur Reihe hin und spielt weiter.



Quellen	Harmoniepunkte
Fischer/Fisch 	2 / Erhalte 2 Punkte pro Pärchen aus Fischer und Fisch. Achtung: Hast du mehr Fischer als du Fische hast, erhältst du für diese Quelle 0 Punkte!
Jägerin/Vogel 	3 / Erhalte 3 Punkte pro Pärchen aus Jägerin und Vogel. Achtung: Hast du mehr Jägerinnen als du Vögel hast, erhältst du für diese Quelle 0 Punkte!
Kanu/Palme 	4 / Erhalte 4 Punkte pro Pärchen aus Kanu und Palme. Achtung: Hast du mehr Kanus als du Palmen hast, erhältst du für diese Quelle 0 Punkte!
Kokosnuss 	1 / Erhalte 1 Punkt für jede Kokosnuss in deinem Vorrat und gegebenenfalls auf deinem aufgedeckten Bewohnerplättchen.

Quellen	Harmoniepunkte																
Totems 	Erhalte Punkte entsprechend der Anzahl einzigartiger, unterschiedlicher Totems auf deiner Insel. <table border="1"> <tr> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td></td> <td>0</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>7</td> <td>11</td> <td>16</td> <td>22</td> </tr> </table> <p>Achtung: Hast du 2 gleiche Totems auf deiner Insel, darfst du sie beide nicht zur Wertung verwenden!</p>		1	2	3	4	5	6	7		0	2	4	7	11	16	22
	1	2	3	4	5	6	7										
	0	2	4	7	11	16	22										
Vulkan/Dorf 	Benutze das Vulkanlineal, um die Entfernung zwischen der Mitte jedes Vulkans auf deiner Insel und der Mitte deines Dorfes zu messen. Jeder Vulkan kann dir bis zu 5 zusätzliche Punkte bringen. Zähle dann die Punkte für alle deine Vulkane zusammen.																



Dieser Vulkan ist 3 Punkte wert.

ENDE DES SPIELS UND SCHLUSSWERTUNG

Nachdem Stapel C leer geworden ist und alle ihre 9. Inselkarte gespielt haben, kommt es zur Zwischenwertung eurer 3 noch nicht gewerteten Harmoniequellen. Danach endet die Partie und es folgt die Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

Addiere deine Harmoniepunkte für die 6 Quellen aus den Zwischenwertungen.

Zusätzlich erhältst du Punkte für deinen Bewohner, (Minus)-Punkte für deine Schicksalsplättchen, sowie den Strandbonus und den Kokosnussbonus, falls zutreffend.

Punkte für Bewohner:



Hast du deinen Bewohner gespielt, hast du hier bereits Harmoniepunkte eingetragen.

Punkte oder Abzüge für Schicksalsplättchen:



Verrechne die Plus- bzw. Minuspunkte für jedes deiner Schicksalsplättchen mit deinen Harmoniepunkten, je nachdem, ob du die Mehrheit in den Kategorien hast, die auf den Plättchen abgebildet sind, oder nicht. Bei Gleichstand erhältst du die Pluspunkte.

Strandbonus:



Ermittle deinen längsten Strand (der aus den meisten Inselkarten besteht). Wer von euch den längsten Strand gelegt hat, erhält 5 zusätzliche Harmoniepunkte. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten jeweils 5 Harmoniepunkte.

Kokosnussbonus:



Wer die meisten Kokosnüsse im eigenen Vorrat hat (einschließlich der Symbole, die auf den Bewohnerkarten zu sehen sind), erhält 5 zusätzliche Harmoniepunkte. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten jeweils 5 Harmoniepunkte.

Hast du die meisten Harmoniepunkte?

Glückwunsch, deine Insel befindet sich in vollem Einklang und du gewinnst die Partie!

Bei Gleichstand entscheidet die Mehrheit an Kokosnüssen. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, teilt ihr euch den Sieg.

SOLOSPIEL

In dieser Variante kannst du Atua auch alleine spielen. Du trittst gegen deinen virtuellen Widersacher „Tahuma“ an.

SPIELAUFBAU SOLOSPIEL

(Die Schicksals- und Bewohnerplättchen werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.)

- 1 Platziere die Solospielkarte in der Tischmitte und lege dann 3 Kokosnüsse auf die Hütte auf der Karte.
- 2 Mische die Inselkarten und bilde aus ihnen 3 Stapel A, B und C der folgenden Größe:
A=16 Karten, B=12 Karten und C=8 Karten. Lege diese neben die Solospielkarte.
Es gibt keine Reihe mit 4 aufgedeckten Karten.
- 3 Nimm dir 6 Kokosnüsse und das Vulkanlineal.
- 4 Nimm dir 1 zufällige Dorfkarte und lege sie offen vor dir ab.
- 5 Nimm dir ein Wertungsblatt. Die erste Spalte ist für dich, die zweite für Tahuma.

Trage in das erste Feld von Tahumas Spalte seine Startpunktzahl ein, abhängig von deinem gewünschten Schwierigkeitsgrad:

Leicht = 20 Punkte

Mittel = 28 Punkte

Schwer = 35 Punkte

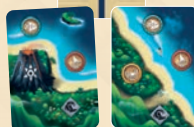
Sagenhaft = 42 Punkte



Stapel von Tahuma
(entsteht im Spielverlauf)



Solospielkarte und 3 Kokosnüsse



(Inselkarten werden im Spielverlauf gelegt)



Stapel A



Stapel B



Stapel C



Deine Dorfkarte



SPIELABLAUF SOLOSPIEL

♦ **Ziehe die obersten beiden Karten des aktuellen Stapels** (A, B oder C) und lege sie aufgedeckt unter die Solospielkarte.

♦ **Nimm davon 1 Karte.**

Wann immer du die **linke Karte** wählst, musst du 1 Kokosnuss **zahlen** und auf die Hütte legen.

Kannst du nicht zahlen? Dann kannst du diese Karte nicht nehmen.

Wann immer du die **rechte Karte** wählst, **erhältst** du 1 Kokosnuss von der Hütte.

Sollte die Hütte leer sein, nimm die Karte trotzdem, du erhältst jedoch keine Kokosnuss.

♦ **Erweitere dann mit der gewählten Karte deine Insel nach den üblichen Regeln.**

♦ **Die Karte, die du nicht auswählst, kommt verdeckt auf Tahumas Stapel, der oberhalb deiner Solospielkarte liegt.**

Du kannst 3 Kokosnüsse zahlen, um zu vermeiden, dass diese Karte auf Tahumas Stapel gelegt wird. Falls du dies tust, wirf die Karte ab und lege die 3 Kokosnüsse auf die Hütte.

♦ **Sobald ein Stapel (A, B oder C) leer ist, führe eine Zwischenwertung durch. Du erhältst Harmoniepunkte nach den üblichen Regeln. Setze dann die Partie fort.**

ACHTUNG: Anders als im normalen Spiel darfst du auch gleiche Totems werten. Zähle einfach die Gesamtanzahl an Totems auf deiner Insel, egal, ob sie gleich oder verschieden sind.

ENDE DES SOLOSPIELS

Das Spiel endet, sobald Stapel C leer ist. Führe deine letzte Zwischenwertung durch und berechne deine Gesamtpunktzahl nach den üblichen Regeln. Berechne dann die

GESAMTPUNKTZAH VON TAHUMA:

Lege alle Karten von Tahumas Stapel aufgedeckt vor dir ab.

Du musst daraus keine Insel zusammenstellen, wie du es sonst tun würdest.

Berechne die Harmoniepunkte ALLER Quellen unter Berücksichtigung ALLER Symbole.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieletesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.



© 2023 Ghost Dog © 2023 Superludé SARL

Autor: Scott Almes
Illustration: Olivier Danchin
Grafik: Alexander Wollinsky
Übersetzung: Spieletexter
Ludiversal Translations
(Michael Csorba, Esther Vista)
Redaktion: Nicolas Niegsch

Änderungen vorbehalten.

Jede Quelle liefert normalerweise Harmoniepunkte, aber es gelten die folgenden Besonderheiten:

♦ Hat Tahuma mehr Fischer als Fische, erhält er Punkte für die Hälfte der Fischer (abgerundet), anstatt null Punkte zu erhalten.

Dasselbe gilt für Jägerinnen und Vögel, sowie für Kanus und Palmen.

♦ Tahuma wertet Totems wie im normalen Spiel (er erhält nur Punkte für unterschiedliche Totems und doppelte Totems werden nicht gewertet).

♦ Jede Kokosnuss auf der Hütte der Solospielkarte (Tahumas Vorrat) zählt 1 Punkt für Tahuma.

♦ Hat Tahuma mehr Vulkane in seinem Stapel als du auf deiner Insel, erhält er 7 Harmoniepunkte. Ansonsten bringen ihm seine Vulkane keine Punkte ein.

♦ Für den Strandbonus zähle jede von Tahumas Karten mit einem Strand als Abschnitt eines zusammenhängenden Strands.

♦ Ignoriere den Kokosnussbonus. Addiere dann die Harmoniepunkte aller Quellen von Tahuma und zähle sie zu seiner Startpunktzahl (siehe erstes Feld seiner Spalte) hinzu. So erhältst du seine Gesamtpunktzahl.

Vergleiche deine Gesamtpunktzahl mit der von Tahuma. **Wer mehr Punkte hat, gewinnt die Partie.** Bei Gleichstand entscheidet die Mehrheit an Kokosnüssen. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gewinnst du.

Hast du Tahuma besiegt? Dann bist du bereit für eine neue Herausforderung mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad! (Siehe Punkt 5 des Spielaufbaus für das Solospiel.)



Art.-Nrt. 49472

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21 · 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

