



Atacama

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

Atacama ist ein abstraktes Legespiel von Martin Schlegel für 2 oder 4 Personen. Ihr errichtet Bohrtürme in der Wüste und versucht, möglichst viele Felder mit den Rohstoffen zu besetzen, für die ihr Schürfrechte besitzt. Wer auf einem Rohstoff bohrt, für den das Schürfrecht fehlt, kassiert Minuspunkte.

Spielziel

Ihr setzt Bohrtürme so auf den Plan, dass eure Reihen beziehungsweise Spalten möglichst viele erlaubte Rohstofffelder abdecken. Wer am Ende die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

Vorbereitung

Legt die 9 Teilpläne zu einem Quadrat aus 3 mal 3 Teilen, die Buchstaben A bis I jeweils rechts oben. Spieler 1 bekommt das Schürfrecht "Kupfer+Gold-Silber", Spieler 2 das Schürfrecht "Silber+Gold-Kupfer". Beide legen ihre Karte passend neben den Plan. Jeder nimmt sich 14 Bohrtürme in der Grundfarbe.

So spielt ihr

- 1 Ihr setzt abwechselnd je einen Bohrturm auf ein freies Feld.
- 2 Auf jedem Feld steht höchstens ein Bohrturm.
- 3 Felder, die mit einer Kante an ein besetztes Feld grenzen, sind gesperrt. Diagonal darf gesetzt werden.
- 4 Das geht so weiter, bis beide alle 14 Bohrtürme platziert haben.
- 5 Dann rechnet ihr ab: Es zählen nur Reihen beziehungsweise Spalten mit mindestens 4 Türmen.

So gewinnt ihr

Jedes besetzte Feld eines erlaubten Rohstoffs bringt 1 Pluspunkt, jedes besetzte Feld des verbotenen Rohstoffs 1 Minuspunkt. Die höchste Summe gewinnt.

Spielziel

Ihr seid Förderteams in der Atacama-Wüste und sucht nach Gold, Silber und Kupfer. Jedes Team hat nur für zwei der drei Rohstoffe ein Schürfrecht, der dritte bringt Minuspunkte. Setzt eure Bohrtürme also so, dass eure Wertungslinien viele erlaubte Rohstofffelder und wenige verbotene enthalten. Gleichzeitig blockiert ihr mit jedem Turm Nachbarmfelder und damit auch die Pläne der Gegenseite.

Spielmaterial

9 Teilpläne

2 Schürfrechte

34 Bohrtürme

Spielaufbau

- Legt die 9 Teilpläne zu einem großen Quadrat zusammen: oben die Teile A, B und C, in der mittleren Reihe D, E und F, unten G, H und I.
- Dreht jeden Teilplan so, dass der Buchstabe rechts oben steht.
- Für Spieler 1 ist die Schürfrechterskarte „Kupfer+Gold-Silber“ bestimmt, für Spieler 2 die Karte mit der Aufschrift „Silber+Gold-Kupfer“.
- Legt die beiden Schürfrechterskarten neben den Spielplan. Die Richtung der Karte zeigt an, ob der Spieler Reihen oder Spalten wertet.
- Jeder nimmt 14 Bohrtürme in der Grundfarbe vor sich. Die Bohrtürme in der zweiten Farbe bleiben im Grundspiel in der Schachtel.

Spielbeginn

Nach dem Aufbau liegt der komplette Plan offen vor euch und beide Schürfrechte sind vergeben. Dann beginnt das abwechselnde Setzen der Bohrtürme. Wer den ersten Turm platziert, legt die Quelle nicht fest.

Spielablauf

Türme setzen

Ihr seid abwechselnd am Zug. In eurem Zug stellt ihr genau einen Bohrturm aus eurem Vorrat auf ein Feld des Plans.

- 1 Wählt ein freies Feld.
- 2 Prüft die Nachbarschaft: Grenzt das Feld mit einer Kante an ein Feld, auf dem bereits ein Bohrturm steht, dürft ihr dort nicht setzen.
- 3 Diagonal zu einem besetzten Feld zu bauen, ist dagegen erlaubt.
- 4 Stellt den Turm auf das Feld. Danach ist die andere Person an der Reihe.

Auf einem Feld steht immer nur ein einziger Bohrturm.

Wertungsrichtung

Wessen Schürfrechterskarte rechts oder links vom Plan liegt, der wertet die waagerechten Reihen. Die andere Person wertet die senkrechten Spalten.

Abrechnung

Sobald beide ihre 14 Bohrtürme gesetzt haben, endet die Partie und ihr rechnet ab.

- Eine Reihe beziehungsweise Spalte wird nur gewertet, wenn dort mindestens 4 Bohrtürme stehen.
- Punkte gibt es ausschließlich für Felder, auf denen ein Bohrturm steht.
- Für den Spieler mit dem Schürfrecht "Kupfer+Gold-Silber" bringt jedes besetzte Kupfer- und Goldfeld 1 Pluspunkt, jedes besetzte Silberfeld 1 Minuspunkt.
- Für den Spieler mit dem Schürfrecht "Silber+Gold-Kupfer" bringt jedes besetzte Gold- und Silberfeld 1 Pluspunkt, jedes besetzte Kupferfeld 1 Minuspunkt.

Ein Wertungsbeispiel aus der Anleitung: In einer Reihe mit genügend Türmen kommen 7 Pluspunkte zusammen, eine Reihe mit nur 3 Türmen bleibt komplett unbewertet, eine weitere Reihe ergibt 3 Minuspunkte.

Der Spielzug

- 1 Nimm einen Bohrturm aus deinem Vorrat.
- 2 Suche ein freies Feld, das nicht mit einer Kante an ein bereits besetztes Feld grenzt.
- 3 Stelle den Bohrturm auf dieses Feld.
- 4 Die andere Person ist am Zug.

Sonderregeln

- Benachbart heißt ausschließlich: gemeinsame Kante. Diagonale Nachbarschaft behindert euch nicht.
- Reihen und Spalten mit weniger als 4 Bohrtürmen bringen gar keine Punkte, auch keine Minuspunkte.
- Leere Felder zählen nie, auch wenn dort ein für euch günstiger Rohstoff liegt.
- Der Rohstoff, für den euch das Schürfrecht fehlt, bringt pro besetztem Feld 1 Minuspunkt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald beide Spieler alle 14 Bohrtürme gesetzt haben. Danach wertet ihr eure Reihen beziehungsweise Spalten mit jeweils mindestens 4 Türmen aus und verrechnet Plus- und Minuspunkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Wie bei Gleichstand entschieden wird, sagt die Anleitung nicht.

Varianten

- **Taktikvariante:** Jeder Spieler nimmt 11 Bohrtürme in der Grundfarbe und 3 in der zweiten Farbe, die übrigen 6 Türme bleiben ungenutzt. Türme der Grundfarbe zählen wie gewohnt, Türme der zweiten Farbe bringen bei der Abrechnung den doppelten Wert.
- **Aufbauspiel:** Die Schürfrechte sind zu Beginn noch nicht vergeben, und es steht auch nicht fest, wer Reihen und wer Spalten wertet. Die 9 Teilpläne werden gemischt und verdeckt gestapelt. Zuerst legt ihr mit den 3 obersten Teilplänen ein Dreieck, Buchstaben rechts oben, danach macht jeder 3 Züge nach Grundspielregel. Dann legt ihr mit den 3 nächsten Teilplänen die Diagonale und zieht wieder je 3 Mal. Zum Schluss kommen die 3 letzten Teilpläne ins Spiel. In einem beliebigen Zug darf ein Spieler eines der Schürfrechte erwerben und legt es in seiner Richtung, also senkrecht oder waagerecht, neben den Plan. Beahlt wird mit einem noch nicht gesetzten Bohrturm, dieser Spieler hat also nur 13 Türme und setzt in diesem Zug keinen Turm. Das zweite Schürfrecht geht an die andere Person, die dadurch einen Turm mehr behält. Alle übrigen Regeln entsprechen dem Grundspiel.
- **4-Personen-Variante:** Zwei Spieler werten die waagerechten Reihen, zwei die senkrechten Spalten. Dafür braucht ihr die Rückseiten der Schürfrechtkarten. Unter den waagerecht wertenden Spielern gilt für einen "+ Gold / + Silber / - Kupfer", für den anderen "+ Gold / + Kupfer / - Silber". Bei den senkrecht wertenden Spielern ist es genauso aufgeteilt. Jeder erhält 7 Bohrtürme in der Grundfarbe, die übrigen Regeln bleiben.
- **4-Personen-Taktikvariante:** Die Variante für 4 Personen lässt sich mit der Taktikvariante kombinieren. Dann bekommt jeder 6 Türme der Grundfarbe und 1 Turm in der anderen Farbe.

Tipps

- Denke beim Setzen immer an die Mindestgröße: Eine Linie mit nur 3 Türmen bringt dir nichts, auch wenn dort lauter erlaubte Rohstoffe liegen.
- Du kannst den gegnerischen Rohstoff-Feldern vorbeugen, indem du deine Türme so platzierst, dass die angrenzenden Felder für die andere Seite gesperrt sind.
- Ein Minuspunktfeld ist manchmal tragbar, wenn es deine Linie überhaupt erst auf 4 Türme bringt und dort mehrere Pluspunkte warten.
- Gold ist in beiden Grundschrüfrechten positiv. Goldfelder sind deshalb für beide Seiten attraktiv und oft schnell weg.
- In der Taktikvariante lohnt es sich, die 3 Türme der zweiten Farbe für Linien aufzusparen, die sicher gewertet werden, da sie doppelt zählen.
- Im Aufbauspiel kostet der Kauf eines Schrüfrechts einen Turm und einen kompletten Zug. Überlege, ob dir die freie Wahl der Wertungsrichtung diesen Preis wert ist.

Häufige Fragen

Darf ich einen Bohrturm diagonal neben einen anderen setzen?

Ja. Verboten ist nur das Setzen auf ein Feld, das eine gemeinsame Kante mit einem besetzten Feld hat. Diagonale Nachbarschaft ist ausdrücklich erlaubt.

Zählt eine Reihe mit nur 3 Bohrtürmen?

Nein. Gewertet werden ausschließlich Reihen und Spalten, in denen mindestens 4 Bohrtürme stehen. Alles darunter bleibt ohne Punkte.

Bekomme ich Punkte für leere Rohstofffelder in meiner Reihe?

Nein. Nur Felder, auf denen tatsächlich ein Bohrturm steht, werden gewertet.

Wie erkenne ich, ob ich Reihen oder Spalten werte?

Das zeigt die Lage deiner Schürfrechterskarte. Liegt sie rechts oder links neben dem Plan, wertest du die waagerechten Reihen. Die andere Person wertet dann die senkrechten Spalten.

Was passiert, wenn ich auf einem Rohstoff bohre, für den mir das Schürfrecht fehlt?

Jedes besetzte Feld dieses Rohstoffs bringt dir bei der Wertung 1 Minuspunkt, sofern die Reihe oder Spalte überhaupt gewertet wird.

Wie viele Bohrtürme habe ich in der Taktikvariante?

Zu zweit bekommt jeder 11 Türme in der Grundfarbe und 3 in der zweiten Farbe. Die restlichen 6 Türme werden nicht gebraucht. Türme der zweiten Farbe zählen bei der Abrechnung doppelt.

Was kostet mich das Schürfrecht im Aufbauspiel?

Du bezahlst mit einem noch nicht gesetzten Bohrturm und spielst dann nur mit 13 Türmen. Außerdem darfst du in diesem Zug keinen Turm platzieren.

Wie läuft das Spiel zu viert ab?

Zwei Spieler werten waagerechte Reihen, zwei senkrechte Spalten. Dafür nutzt ihr die Rückseiten der Schürfrechterskarten, und jeder erhält 7 Bohrtürme in der Grundfarbe. Alle anderen Regeln bleiben gleich.

Wer beginnt die Partie?

Dazu macht die Anleitung keine Angabe. Sie beschreibt nur, dass abwechselnd je ein Bohrturm gesetzt wird.

Was gilt bei Punktgleichstand?

Die Anleitung nennt nur, dass die höchste Punktzahl gewinnt. Eine Regel für einen Gleichstand ist dort nicht aufgeführt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Mücke Spiele
Autor	Martin Schlegel
Erscheinungsjahr	2013
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Mücke Spiele, zuletzt geprüft am 16.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/atacama/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/atacama/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026