



Atlantis

Spielanleitung – kurz erklärt

1–4

SPIELER

Atlantis ist ein elektronisches Brettspiel, bei dem ein Kunststoffturm mit eingebauter Elektronik den Spielverlauf steuert. Ihr zieht als Ritter durch vier Königreiche, sammelt drei magische Schlüssel und wollt am Ende das Zepter der Macht aus dem Schwarzen Turm holen. Unterwegs warten Räuberbanden, ein Drache, Pest und Hungersnot, aber auch Gold, Pegasus und hilfreiche Begleiter.

Spielziel

Du willst das Zepter der Macht erobern. Dazu brauchst du alle drei magischen Schlüssel, das gelöste Schlüsselrätsel und einen Sieg über die Räuber im Schwarzen Turm.

Vorbereitung

Baut den Turm mit Batterien, Halteplatte und Flagge auf und stellt ihn in die Mitte des Spielbretts. Verteilt die 16 Aufbauten farbig auf die vier Königreiche und steckt die Königreichsflaggen zu den Zitadellen. Jede Person wählt ein Königreich, nimmt den farblich passenden Ritter und eine Bestandskarte. Gestartet wird mit 10 Rittern, 30 Sack Gold und 25 Rationen Proviant.

So spielt ihr

- 1 Der Turm zeigt deine Nummer im Digital Display an, dann bist du dran.
- 2 Ziehe deinen Ritter auf ein angrenzendes Territorium oder bleibe stehen.
- 3 Drücke die Taste, die zu deinem Zug passt (ZIEHEN, GRABMAL/RUINE, ASYL/ZITADELLE, BAZAR, GRENZE oder SCHWARZER TURM).
- 4 Schau dir an, was der Turm in den Leuchtfenstern und im Display anzeigt, und trage das Ergebnis auf deiner Bestandskarte nach.
- 5 Erscheint deine Nummer mit Minuszeichen, drücke NEIN/ENDE und beende damit deinen Durchgang.

So gewinnt ihr

Wer mit allen drei Schlüsseln ins eigene Königreich zurückkehrt, die richtige Schlüsselreihenfolge errät und den Endkampf gegen die Räuber im Turm gewinnt, hat das Zepter der Macht und das Spiel gewonnen.

Spielziel

Ziel ist das Zepter der Macht, das im Schwarzen Turm bewacht wird. Dafür musst du zunächst mit deinem Ritter gegen den Uhrzeigersinn durch die drei fremden Königreiche ziehen und in jedem davon einen magischen Schlüssel finden: zuerst Bronze, dann Silber, dann Gold. Danach kehrst du in dein Heimreich zurück, betrittst das Feld des Schwarzen Turms und löst das Rätsel der Schlüsselreihenfolge. Zuletzt musst du die Räuberbande im Turm im Endkampf besiegen.

Spielmaterial

1 Kunststoff-Turm mit integrierter Elektronik

1 Spielbrett aus festem Karton

1 Kunststoff-Turmbasis

16 Kunststoff-Aufbauten

4 Ritter-Spielfiguren

1 Kunststoff-Drache

12 Kunststoff-Schlüsselträger

5 Kunststoff-Flaggen

42 Zählstifte

4 Bestandskarten aus Karton

4 Kunststoffstege für die Bestandskarten

4 Pegasus-Karten aus Karton

1 Bogen mit Aufklebern

1 Ersatzbirnchen mit Röhrchen

1 Anleitungsheft

2 Batterien R20, 1,5 Volt

Spielaufbau

- Zwei Batterien der Größe R20 (1,5 Volt) in das Fach unter dem Turm einlegen und dabei auf die Symbole im Fach achten.
- Turm einschalten und den Funktionstest durchführen: rote 0, danach zwei flackernde Striche, nach Tastendruck drei nacheinander leuchtende Fenster mit Piepton und der Anzeige 88, zum Schluss ein flackerndes L1.
- Spielbrett flach auslegen, die Turmbasis mit dem Mittelring und den acht Zapfen im Brett verankern und den Turm darauf stellen. Er lässt sich auf dieser Platte gegen den Uhrzeigersinn drehen.
- Die 16 Aufbauten aus den Rahmen lösen, nach Farben sortieren und jeweils vier gleichfarbige Aufbauten (Ruine, Bazar, Grabmal, Asyl) auf die vorgesehenen Felder eines Königreichs stecken.
- Die 12 Schlüsselträger bekleben: vier goldene, vier silberne und vier bronzene Aufkleber mittig in die Vertiefung. Alle Schlüssel neben dem Brett bereitlegen.
- Die fünf Flaggen beidseitig bekleben. Arisilon, Brynthia, Durnin und Zenon kommen in die Löcher bei den jeweiligen Zitadellen, die Flagge mit dem schwarzen Drachen auf die Turmspitze.
- Jede Person nimmt eine Bestandskarte, drückt sie in einen Steg und erhält 10 rote Stifte. Markiert damit 10 Ritter, 30 Sack Gold und 25 Rationen Proviant, die vier übrigen Stifte kommen in die Ablage.
- Drache, Ritterfiguren und die vier Pegasus-Karten werden in der Mitte des Spielfelds bereitgelegt.
- Jede Person setzt sich vor ein eigenes Königreich, nimmt den farblich passenden Ritter und stellt ihn auf das Feld bei der Zitadelle.

Spielbeginn

Schaltet den Turm ein und drückt bei den beiden roten Strichen eine beliebige Taste, bis L1 flackert. Wählt mit NEIN/ENDE den Schwierigkeitsgrad und bestätigt ihn mit JA/KAUFEN, danach gebt ihr auf dieselbe Weise die Spielerzahl ein. Nach der kurzen Ouvertüre erscheint eine rote 1 im Display; ihr legt vorher fest, wer Spieler 1 ist, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, also ist der rechte Nachbar Spieler 2.

Spielablauf

Das Spielfeld

Das Brett ist in die vier Königreiche Arisilon, Brynthia, Durnin und Zenon geteilt. Eines davon ist dein Heimreich, die anderen drei sind fremde Reiche. Jedes Königreich besteht aus vielen einzelnen Territorien, also Spielfeldern. Auf manchen stehen Aufbauten: Ruine, Grabmal, Bazar oder Asyl. Die vier langen, schmalen Streifen zwischen den Reichen sind die Grenzen und gelten jeweils als ein Feld. Die vier Felder rund um die Turmbasis sind die Schwarzer-Turm-Felder, eines pro Königreich. Sie dürfen erst am Spielende betreten werden.

Der Grundzug

- 1 Deine Nummer erscheint im Display, damit beginnt dein Durchgang.
- 2 Du ziehst deinen Ritter genau ein Feld weit auf ein angrenzendes Territorium oder bleibst stehen.
- 3 Angrenzend heißt: die beiden Felder haben eine gemeinsame Grenzlinie.
- 4 Du drehst den Turm so, dass das Sichtfenster vor dir steht, und drückst die passende Taste.
- 5 Du liest Bild und Zahl ab, aktualisierst deine Bestandskarte und beendest mit NEIN/ENDE.

Mehrere Ritter dürfen gleichzeitig auf demselben Feld stehen. Verlässt du ein Grenzfeld, darfst du frei wählen, welches angrenzende Territorium im neuen Königreich du betrittst. Innerhalb eines Königreichs bewegst du dich beliebig, die Gesamtrichtung um das Brett verläuft aber gegen den Uhrzeigersinn.

Die ZIEHEN-Taste

Diese Taste drückst du, wenn du auf ein Feld ohne Aufbau ziehst oder auf einem solchen Feld stehen bleibst. Sechs Ereignisse sind möglich:

- **Sicherer Zug:** nur ein kurzer Piepton, kein Bild, der Durchgang endet.
- **Gefecht mit Räubern:** Hornsignal, danach Anzahl der Angreifer. In mehreren Attacken wechseln sich Ritter- und Räuberbilder mit den jeweiligen Restzahlen ab, bis eine Seite bei 0 steht.
- **Verirrt:** Du musst auf das zuletzt besetzte Territorium zurück. Mit einem Kundschafter bleibst du stehen und bekommst stattdessen einen zusätzlichen Zug.
- **Pest:** Du verlierst sofort zwei Ritter. Mit einem Wunderheiler bekommst du stattdessen zwei Ritter dazu.
- **Angriff des Drachen:** Er nimmt dir ein Viertel deines Goldes und deiner Ritter.
- **Verzaubert:** Ein Mitspieler hat dich mit dem Fluch belegt und erhält ein Viertel deiner Ritter und deines Goldes.

Kampf und Beute

Ein Gefecht läuft in mehreren Attacken ab. Du kannst es jederzeit abbrechen, indem du NEIN/ENDE gedrückt hältst, bis der Kampf endet; dabei verlierst du mindestens einen Ritter und erfährst erst später, wie viele dir geblieben sind. Im Spiel zu mehreren bleibt dir nach einer Niederlage immer ein Ritter. Spielst du allein und kämpfst bis zum Ende, verlierst du im Fall einer Niederlage alle Ritter und das Spiel ist vorbei.

Ein gewonnener Kampf kann fünf Belohnungen bringen: Gold, einen magischen Schlüssel, Pegasus, das Drachenschwert oder den Zauberer.

- **Gold:** Die angezeigte Zahl ist immer dein neuer Gesamtbestand. Jeder Ritter trägt höchstens 6 Sack Gold, überzähliges Gold wird dir abgenommen. Ein Koloss trägt zusätzlich 50 Sack.
- **Magische Schlüssel:** Pro Königreich gibt es genau einen, immer in der Reihenfolge Bronze, Silber, Gold. Im Heimreich findest du keinen, denselben Schlüssel erhältst du nie zweimal.
- **Pegasus:** Du legst die Karte offen in die linke Ablage. Zu Beginn eines Durchgangs darfst du damit auf ein anderes Territorium im aktuellen Königreich oder in das Königreich zur Rechten fliegen. Du besitzt immer nur eine Pegasus-Karte, nach dem Einsatz kommt sie zurück in die Mitte.
- **Drachenschwert:** Wird mit einem Stift auf der Bestandskarte markiert. Greift dich der Drache an, köpfst du ihn und erhältst sein gesamtes gehortetes Gold und alle gesammelten Ritter. Danach gibst du das Schwert zurück.
- **Zauberer:** Du wählst mit JA/KAUFEN und NEIN/ENDE einen Mitspieler aus, den du verfluchst, und bekommst sofort ein Viertel seiner Ritter und seines Goldes.

Diese fünf Schätze kannst du auch ohne Kampf als Bonus in einem Grabmal oder einer Ruine finden.

Der Drache

Greift dich der Drache an, nimmst du die Figur und stellst sie auf ein beliebiges Territorium. Verboten sind Felder mit Aufbauten, Zitadellen, Grenzen und die Schwarzer-Turm-Felder. Kein Ritter darf auf ein Feld ziehen, auf dem der Drache steht, also blockierst du damit möglichst einen Gegner. Erst beim nächsten Angriff wird der Drache umgestellt.

Grabmal und Ruine

Stehst du auf einem dieser vier Felder, drückst du die GRABMAL/RUINE-Taste. Du hörst eine quietschende Tür. Entweder ist der Ort verlassen und nichts passiert, oder es kommt zum Gefecht mit Räubern, oder du entdeckst direkt einen der fünf Schätze.

Asyl und Zitadelle

Auf einem Asylfeld drückst du die ASYL/ZITADELLE-Taste. Du bekommst Nachschub, wenn du höchstens 4 Ritter, höchstens 7 Sack Gold oder höchstens 5 Rationen Proviant hast. Brauchst du nichts davon, passiert nichts.

Die Zitadelle deines eigenen Königreichs darfst du gegen Spielende aufsuchen, fremde Zitadellen nie. Hast du dort zwischen 5 und 24 Ritter, verdoppelt sich deine Streitmacht. Bei weniger als 5 Rittern gibt es nur die üblichen Boni wie im Asyl. Eine erneute Verdopplung ist erst möglich, wenn du zwischenzeitlich Grabmal, Ruine, Bazar oder das Turmfeld deines Königreichs besucht hast.

Der Bazar

Auf einem Bazarfeld drückst du die BAZAR-Taste. Der Turm zeigt nacheinander fünf Angebote mit Preis in Sack Gold: Ritter, Proviant, Koloss, Kundschafter, Wunderheiler. Mit NEIN/ENDE blätterst du weiter, mit JA/KAUFEN kaufst du. Bei Rittern und Proviant drückst du JA/KAUFEN so oft, wie du Stück haben willst,

und schließt mit NEIN/ENDE ab. Proviant kostet fest 1 Sack Gold pro Ration, darüber lässt der Händler nicht handeln.

Mit der FEILSCHEN-Taste versuchst du, den Preis um einen Sack Gold zu drücken; die Chance liegt etwa bei 50:50. Du darfst mehrfach feilschen, riskierst dabei aber, den Händler zu verärgern. Dann erscheint "Bazar geschlossen" und dein Durchgang endet ohne Kauf. Willst du nichts kaufen, drückst du die FREI-Taste. Pro Durchgang kaufst du nur eine Warenart, davon aber beliebig viele Stück, solange dein Gold reicht.

Proviant

Jeder Durchgang kostet Proviant, egal ob du ziehst oder stehen bleibst: bis 15 Ritter 1 Ration, 16 bis 30 Ritter 2, 31 bis 45 Ritter 3, 46 bis 60 Ritter 4, 61 bis 75 Ritter 5, 76 bis 90 Ritter 6, 91 bis 99 Ritter 7 Rationen. Reicht der Vorrat nur noch für vier oder weniger Durchgänge, warnt der Turm mit drei kurzen Signalen. Geht der Proviant aus, verhungert pro Durchgang ein Ritter, begleitet vom Trauermarsch.

Die GRENZE-Taste

Diese Taste drückst du in einer Partie genau viermal, nämlich jedes Mal, wenn du ein Grenzterritorium betrittst. Du hörst ein Triumphsignal. Willst du ein Königreich verlassen, ohne dessen Schlüssel zu besitzen, erscheint das Bild "Schlüssel fehlt" und du musst auf dein letztes Feld zurück. Vergisst du die Taste, bekommst du im neuen Königreich keinen Schlüssel.

Weitere Tasten

Mit der INVENTUR-Taste lässt du dir statt eines Zuges deinen kompletten Bestand anzeigen: Ritter, Gold, Proviant, Schlüssel, Drachenschwert, Kundschafter, Koloss und Wunderheiler. Pegasus-Karten werden dabei nicht mitgezählt. Die WIEDERHOLUNG-Taste holt verpasste Anzeigen zu gewonnenen oder verlorenen Schätzen zurück, nicht aber Tonsignale oder die Zahl deiner überlebenden Ritter. Die FREI-Taste macht einen unerlaubten Zug rückgängig.

Der Schwarze Turm

Stehst du mit allen drei Schlüsseln nach vier Grenzübertritten wieder in deinem Königreich auf dem Turmfeld, drückst du die SCHWARZER TURM-Taste. Der Turm zeigt einen Schlüssel und eine 1 und fragt, ob das der erste Schlüssel ist. Mit JA/KAUFEN bestätigst du, mit NEIN/ENDE blätterst du weiter. Rätst du richtig, folgt die Frage nach Schlüssel Nummer 2. Rätst du falsch, endet dein Durchgang und du versuchst es im nächsten erneut. Der dritte Schlüssel wird nicht mehr abgefragt, weil er sich von selbst ergibt.

Der Endkampf

Sobald Schlüssel Nummer 2 stimmt, erklingt das Schlachthorn und du siehst Zahl und Bild der Räuber im Turm. Der Kampf läuft wie gewohnt in Attacken ab. Du kannst dich zurückziehen, neue Ritter im Bazar oder an deiner Zitadelle holen und später erneut belagern. Dann musst du das Schlüsselrätsel allerdings noch einmal lösen.

Der Spielzug

- 1 Warte, bis deine Nummer im Digital Display erscheint.
- 2 Drehe den Turm, bis das Sichtfeld vor dir steht.
- 3 Ziehe deinen Ritter ein Feld weit auf ein angrenzendes Territorium oder lasse ihn stehen.
- 4 Drücke die Taste, die zu deinem Zug passt.
- 5 Verfolge das Ereignis in Leuchtfenster und Digital Display.
- 6 Aktualisiere Ritter, Gold, Proviant und Gegenstände auf deiner Bestandskarte.
- 7 Erscheint deine Nummer mit Minuszeichen, drücke NEIN/ENDE und beende deinen Durchgang.

Sonderregeln

- Kein Ritter darf die Zitadelle eines fremden Königreichs betreten.
- Die Schwarzer-Turm-Felder dürfen erst betreten werden, wenn die Belagerung beginnen soll.
- Auf ein Feld, auf dem der Drache steht, darf niemand ziehen.
- Jeder Ritter trägt maximal 6 Sack Gold, ein Koloss zusätzlich 50. Überzähliges Gold nimmt der Turm weg.
- Höchstwerte: 99 Ritter und 99 Rationen Proviant.
- Koloss, Kundschafter und Wunderheiler darf jede Person nur einmal besitzen und behält sie das ganze Spiel über.
- Du darfst nur eine Pegasus-Karte gleichzeitig haben; nach dem Einsatz kommt sie zurück in die Mitte.
- Mit Pegasus darfst du ein Königreich nicht verlassen, solange dir dessen Schlüssel fehlt. Bei einem Versuch verlierst du die Karte, musst zurück und dein Durchgang endet.
- Drückst du eine falsche Taste, wartest du das Ereignis ab und drückst danach die FREI-Taste. NEIN/ENDE darfst du dabei nicht drücken. Deine Figur kommt zurück und dein Durchgang endet.
- Hast du nach einem unerlaubten Zug den Zauberer bekommen und damit einen Mitspieler verflucht, lässt sich das mit der FREI-Taste nicht rückgängig machen.
- Versuchst du im Bazar mehr zu kaufen, als dein Gold hergibt, schließt der Bazar sofort und dein Durchgang ist beendet.
- Vergisst du beim letzten Grenzübertritt die GRENZE-Taste, funktioniert der Sturm auf den Turm nicht; der Turm meldet den Fehler mit einer Trauermelodie.
- Schaltet den Turm nach dem Ausschalten frühestens nach 10 Sekunden wieder ein, sonst kann es zu Fehlfunktionen kommen.
- Nehmt beim Abbau alle Flaggen vom Brett und vom Turm, weil sie leicht brechen.

Spielende und Gewinn

Gewonnen hat, wer alle drei magischen Schlüssel besitzt, alle vier Grenzen passiert hat, das Schlüsselrätsel löst und den Endkampf gegen die Räuber im Schwarzen Turm gewinnt. Dann erklingt ein Triumphsignal und das Zepter der Macht erscheint im Display. Im Alleinspiel endet die Partie sofort, wenn du einen Kampf bis zum Ende verlierst und alle Ritter fallen; dann gewinnt der Turm. Nach dem Sieg zeigt der Turm eine Wertung: 00 bedeutet Sieg ohne Punktwertung, Zahlen von 1 bis 99 bedeuten einen besonders guten Sieg. Die Wertung hängt davon ab, wie wenige Züge du für die Runde ums Brett gebraucht hast und mit wie wenigen Rittern du den Turm belagert hast.

Varianten

- Drei Schwierigkeitsgrade für 1 bis 4 Personen, die sich in der Zahl der Räuber im Endkampf unterscheiden: Grad 1 mit 17 bis 32 Räubern, Grad 2 mit 33 bis 64, Grad 3 mit 17 bis 64.
- Grad 4 ist ein vorprogrammiertes Übungsspiel für eine Person. Du startest mit 10 Rittern, 25 Rationen, 30 Sack Gold, Koloss, Kundschafter, Wunderheiler, allen drei Schlüsseln und dem Drachenschwert. Im Turm warten 16 Räuber, die Schlüsselfolge lautet Gold, Silber, Bronze. Der Grad eignet sich als Kurzversion und zum Üben von Bazar und Schlüsselrätsel.

Tipps

- Such dir stets den kürzesten Weg zum Zielfeld. Eine kurze Route spart Züge und damit Proviant.
- Verlasse ein Königreich nie, bevor du dessen Schlüssel hast, sonst blockt dich der Turm an der Grenze ab.
- Achte auf das Verhältnis von Rittern zu Gold. Ein Koloss trägt 50 Sack und spart dir Ritter, die wiederum Proviant kosten.
- Kundschafter und Wunderheiler machen Verirren und Pest ungefährlich und wirken das ganze Spiel über. Ein früher Kauf lohnt sich.
- Stelle den Drachen nach einem Angriff so ab, dass er einem Gegner den Weg versperrt.
- Besuche vor der Belagerung deine eigene Zitadelle: Mit 5 bis 24 Rittern verdoppelt sich deine Streitmacht.
- Willst du eine hohe Wertung, greif den Turm mit möglichst wenigen Zügen und einer kleinen Streitmacht an.

Häufige Fragen

Wie viele Felder darf ich pro Zug ziehen?

Genau ein Feld. Du ziehst auf ein angrenzendes Territorium, also eines mit gemeinsamer Grenzlinie, oder du bleibst stehen. Stehenbleiben ist zum Beispiel sinnvoll, wenn du im Bazar noch weiter einkaufen willst.

Was passiert, wenn ich die GRENZE-Taste vergesse?

Dann registriert der Turm den Wechsel nicht und belohnt dich im neuen Königreich nicht mit dem Schlüssel. Bekommst du einen Schlüssel in falscher Reihenfolge, gehst du auf das Grenzfeld zurück und drückst die Taste nach.

Dürfen zwei Ritter auf demselben Feld stehen?

Ja, zwei oder mehr Spielfiguren dürfen gleichzeitig dasselbe Spielfeld besetzen. Ausgenommen ist nur das Feld, auf dem der Drache steht.

Kann ich einen Kampf abbrechen?

Ja. Halte NEIN/ENDE gedrückt, bis der Kampf endet. Du verlierst dabei automatisch mindestens einen Ritter und erfährst erst in einem späteren Durchgang, wie viele dir geblieben sind.

Was passiert, wenn mir der Proviant ausgeht?

Dann verlierst du pro Durchgang einen Ritter durch Verhungern, der Turm meldet das jeweils zu Beginn deines Zugs mit dem Trauermarsch. Vier Durchgänge vorher warnt er dich mit drei kurzen Signalen.

Warum wird mir plötzlich Gold weggenommen?

Jeder Ritter kann höchstens 6 Sack Gold tragen. Hast du mehr Gold, als deine Ritter schleppen können, nimmt der Turm dir den Überhang weg. Ein Koloss trägt zusätzlich 50 Sack und verhindert das.

Kann ich mit Pegasus in ein beliebiges Königreich fliegen?

Nein. Du fliegst auf ein anderes Territorium deines aktuellen Königreichs oder in das Königreich zur Rechten. Und du darfst ein Königreich nur verlassen, wenn du dessen Schlüssel bereits gefunden hast.

Ich habe die falsche Taste gedrückt. Was nun?

Warte ab, bis der Turm das komplette Ereignis gezeigt hat, und drücke dann die FREI-Taste. Drücke auf keinen Fall NEIN/ENDE. Danach setzt du deine Figur auf das letzte Feld zurück, dein Durchgang ist beendet.

Was passiert, wenn ich beim Schlüsselrätsel falsch rate?

Dein Durchgang endet sofort mit einer traurigen Melodie, du drückst NEIN/ENDE. Im nächsten Durchgang drückst du erneut die SCHWARZER TURM-Taste und rätst weiter, bis du die richtige Reihenfolge gefunden hast.

Kann ich meine Ritter an der Zitadelle mehrfach verdoppeln?

Nur mit Zwischenstopp. Eine erneute Verdopplung gibt es erst, wenn du in der Zwischenzeit Grabmal, Ruine, Bazar oder das Turmfeld deines Königreichs besucht hast. Außerdem brauchst du zwischen 5 und 24 Ritter.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	1982
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 14.09.2026. 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/atlantis/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026