

ARCHITEKTON

Ein Taktikspiel von M. Schacht für 2 Personen

Im friedlichen Wettstreit bauen die Spieler eine Stadt im antiken Griechenland. Doch die Sache hat für beide Architekten einen Haken. Jedes Gebäude muss von der passenden Landschaft umgeben sein, sonst werden Punkte abgezogen.



SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält die Häuser in der Farbe seiner Wahl und 1 Punktechip. Die restlichen Chips werden bereitgelegt.



24 Häuser in zwei Farben



8 Punktechips

Gebäudetafeln vorbereiten

Alle Gebäudetafeln werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die 4 obersten werden verdeckt beiseite gelegt. Sie bilden die Reserve. Dann werden weitere 3 Gebäudetafeln von diesem Stapel gezogen und aufgedeckt.



22 Gebäudetafeln zeigen unterschiedliche Kombinationen von Geländetypen.

24 Landschaftstafeln zeigen 4 Geländetypen: Erde, Wiese, Wasser, Wald.

Landschaftstafeln vorbereiten

Die Landschaftstafeln werden gemischt und als zweiter verdeckter Stapel bereitgelegt. Auch von diesem Stapel werden die 4 obersten Landschaftstafeln verdeckt zur Reserve gelegt. 3 weitere Landschaftstafeln werden aufgedeckt, ...

Offener Vorrat

... sie bilden zusammen mit den aufgedeckten Gebäudetafeln den offenen Vorrat (6 Tafeln).

Startaufstellung

Zum Schluss der Vorbereitung werden noch 2 Landschaftstafeln vom Stapel genommen und so in die Tischmitte ausgelegt, dass sie sich an einer Ecke berühren, rundum sollte gleichmäßig Platz sein. Sie bilden die Startaufstellung.



Offener Vorrat mit 3 Gebäude- und 3 Landschaftstafeln

SPIELABLAUF

Der ältere Spieler fängt an, dann geht es immer abwechselnd weiter.

Zwei Tafeln anlegen

Der Spieler am Zug nimmt sich vom offenen Vorrat 2 beliebige Tafeln und legt beide in beliebiger Reihenfolge entsprechend der Legeregeln an die Auslage an.

Danach wird der offene Vorrat wieder auf 3 Gebäudetafeln und 3 Landschaftstafeln ergänzt.



Beispiel: 2 Tafeln aus dem offenen Vorrat werden angelegt.

Legeregeln

- Alle Tafeln werden **rechtwinklig** zueinander ausgelegt. Sie bilden ein **Schachbrettmuster** mit regelmäßigem **Wechsel** von Gebäude- und Landschaftstafeln.
- Eine **Gebäudetafel** darf mit ihren vier Seiten **nur an Landschaftstafeln** angrenzen; natürlich gilt das umgekehrt genauso.
- **Gebäudetafeln** dürfen beim Legen **gedreht** werden (*d.h. Dächer dürfen in verschiedene Richtungen zeigen*).
- Eine Tafel muss mit mindestens **einer Seite** an eine bereits liegende Tafel angelegt werden. Mindestens **eine Seite muss dabei farbgleich** angrenzen. [*s. Bsp.*]
- Wird eine **Gebäudetafel** gelegt, muss der Spieler sogleich eines **seiner Häuser** darauf platzieren. Hat er bereits alle eingesetzt, muss er eines seiner anderen Häuser auf die neue Tafel umsetzen.

Wurde beim Anlegen eine Gebäudetafel von allen 4 Seiten umschlossen, wird diese Tafel nun gewertet. Anschließend ist der andere Spieler am Zug.

Wertung

- Stimmen **alle 4 Seiten** der Gebäudetafel mit ihren benachbarten Landschaftstafeln farblich überein, bekommt der Besitzer des Hauses **1 Punktechip**.
- Bei 1 unpassenden Seite verliert er 1 Chip,
- bei 2 unpassenden Seiten verliert er 2 Chips
- und bei 3 unpassenden Seiten 3 Punktechips.

In den drei letztgenannten Fällen darf der Besitzer sein **betroffenes Haus abräumen** und in seinen Vorrat zurückstellen. Dafür muss er **1 Punktechip weniger** abgeben.

Beispiel: Eine Landschaftstafel (Wiese) wird angelegt. Damit ist die angrenzende Gebäudetafel komplett umschlossen und wird gewertet.

Der Spieler mit dem hellen Haus muss 1 Punktechip abgeben, weil 1 Seite farblich nicht passt.



Eine Seite grenzt farbgleich an, damit darf die Tafel angelegt werden.

VORZEITIGES SPIELENDEN

Kann ein Spieler die geforderte Anzahl Punktechips nicht abgeben, endet das Spiel **vorzeitig** und **der andere Spieler hat gewonnen**.

LETZTE RUNDE UND SPIELENDEN

Wenn der offene Vorrat (3 Gebäude- und 3 Landschaftstafeln) nicht mehr komplett ergänzt werden kann, wird die Reserve angebrochen. **Die letzte Runde beginnt**.

Falls jetzt der Startspieler an der Reihe ist, haben beide Spieler noch einen kompletten Zug. Ist jedoch der andere Spieler an der Reihe, endet das Spiel nach seinem Zug. Es kommt zur **Endwertung**.

Anmerkung: Dadurch wird sichergestellt, dass beide Spieler gleich häufig an der Reihe waren.



ENDWERTUNG

Zunächst werden alle Gebäudetafeln (inklusive Häuser) **entfernt**, die nur an **1 oder 2 Landschaftstafeln** angrenzen.

Dann erhält jeder Spieler Punkte für seine **größte zusammenhängende Gruppe** von diagonal benachbarten Häusern. Jedes Haus dieser Gruppe bringt 1 Punkt. Jeder Punktechip, den die Spieler besitzen, zählt ebenfalls 1 Punkt.

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen. Bei **Gleichstand** gewinnt der Spieler, der **mehr Häuser** stehen hat. Herrscht auch hier Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

Revanche gefällig? Diese Alternative bieten wir an:

*Es werden Gewinnpunkte für jeden Sieg notiert.
2 Punkte für einen Sieg bei vorzeitigem Ende,
1 Punkt für jede andere Art Sieg.*

Jedes Spiel beginnt ein anderer Spieler. Wer zuerst 2 Gewinnpunkte hat ist Gesamtsieger.