

# ATTIKA



AUTEUR: MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE – GRAFISCHE BEWERKING: MANUEL CASASOLA MERKLE – 2-4 SPELERS – VANAF 10 JAAR

## Inhoud

22 landtegels, 4 tempels, 15 amfora's, 4 bouwkaarten, 120 gebouwen, 60 landschapskaarten, de spelregels

## Zo wordt een spel voor 3 spelers opgebouwd:

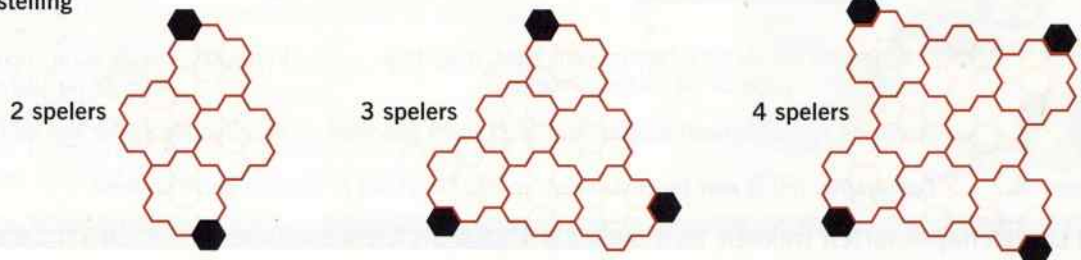


## Vorbereiding

Druk voor het eerste spel alle landtegels, gebouwen en tempels voorzichtig uit de stansramen. De tempels worden uit 2 delen samengesteld (zie afbeelding boven).

Schud alle 22 landtegels en leg deze als gedekte stapel aan de rand van het speeloppervlak. Trek, afhankelijk van het aantal spelers, 4, 6 of 8 delen van de stapel en stel hiermee het speelbord samen, zoals hieronder afgebeeld.

### Startopstelling



Plaats, naar gelang het aantal spelers 2, 3 of 4 tempels aan het speelbord (zie markeringen ●).

Leg de amfora's klaar voor gebruik.

Elke speler kiest een kleur en legt de bijbehorende bouwkaart open voor zich neer.

Iedere speler pakt de 30 gebouwen in zijn kleur. **Opmerking:** Voor het gemak worden alle fiches gebouwen genoemd, ook „Graanveld”, „Schip”, „Weg” enz.

Elke speler zoekt de 6 oorspronkelijke gebouwen (zwart symbool op de achterzijde) uit zijn voorraad, mengt ze en legt ze als gedekte stapel naast zijn bouwkaart.

Daarna mengt hij de overige 24 gebouwen en verdeelt ze over 3 stapels van 8 gebouwen. Ook deze stapels legt hij gedekt naast zijn bouwkaart.

Vervolgens draait hij van ieder van de 4 stapels het bovenste gebouw om en legt deze op het bijbehorende veld op zijn bouwkaart.

Schud de 60 landschapskaarten en leg deze als gedekte stapel naast het speelbord.

Bepaal welke speler begint. De startspeler trekt 4 landschapskaarten en neemt deze op handen. Zijn linkerbuurman trekt 5 kaarten, de derde speler 6 en de eventuele vierde 7.

## Spelidee

Elke speler probeert zijn stadstaat uit te breiden en bouwt het Griekse schiereiland Attika vol met onder andere theaters, tempels, orakels, havens, graanvelden en wijngaarden.

De ruimte is zeer beperkt en het wordt al snel belangrijk om de medespelers de weg af te snijden om zelf de vruchtbaarste landerijen op te eisen.

Bouwen is echter duur. Om de kosten te kunnen dragen, dient men de oogst van de landerijen te gebruiken of zijn gebouwen in een zinvolle volgorde op het speeloppervlak te plaatsen.

## Doel van het spel

De speler, die als eerste

- alle 30 eigen gebouwen op het speeloppervlak heeft gebouwd
- of
- twee willekeurige tempels door middel van eigen gebouwen met elkaar heeft verbonden, heeft gewonnen.



## Spelverloop

De startspeler begint, zijn medespelers volgens klokgewijs.

### Verloop van een speelbeurt

De speler, die aan de beurt is, kan uit twee mogelijkheden kiezen a) 2x omdraaien of b) 3x bouwen

#### Omdraaien

De speler trekt 1 gebouw van één van zijn eigen gebouwenstapels en bekijkt deze.



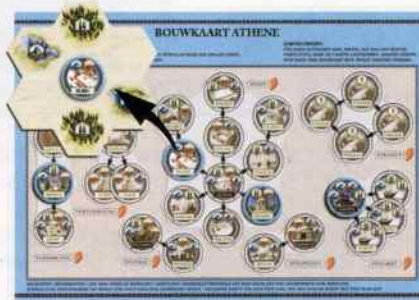
Als hij de bouwkosten wil betalen ( ▶ zie Bouwregels) mag hij het gebouw meteen op het speelbord plaatsen.



Zo niet, dan moet hij het gebouw tijdelijk op het bijbehorende veld op zijn bouwkaart opslaan.

#### Bouwen

De speler neemt 1 gebouw naar keuze van zijn bouwkaart, betaalt de betreffende bouwkosten ( ▶ zie Bouwregels) en plaats het gebouw op het speelbord.



Een speler die de actie "omdraaien" kiest, mag deze actie 2x na elkaar uitvoeren.

Een speler die de actie "bouwen" kiest, mag deze actie 3x na elkaar uitvoeren

Nadat de speler 2x heeft omgedraaid of 3x heeft gebouwd, is de volgende speler aan de beurt.

**Opmerking:** het is **niet toegestaan** om in één beurt om te draaien **en** te bouwen.

### Landschapskaarten trekken



#### Wanneer mag een speler kaarten trekken?

Een speler mag geheel of gedeeltelijk afzien van "omdraaien" of "bouwen". Voor iedere niet uitgevoerde actie "omdraaien" of "bouwen" mag hij 1 landschapkaart van de gedekte stapel trekken en op handen nemen.

**Voorbeeld:** Sparta kiest in zijn beurt voor "3x bouwen". Hij bouwt zijn vesting op het speelveld en trekt in plaats van de resterende 2 bouwacties liever 2 kaarten.

Als een speler helemaal afziet van "omdraaien" of "bouwen", mag hij 3 kaarten trekken:

**Opmerking:** kaarten worden altijd getrokken **na** het "omdraaien" of "bouwen". Het is dus niet toegestaan om na het trekken van kaarten nog een keer "om te draaien" of te "bouwen". De spelers mogen een onbeperkt aantal kaarten op handen hebben.

#### De gedekte trekstapel is uitgeput:

De aflegstapel wordt direct geschud en als nieuwe gedekte stapel gebruikt.

## Bouwregels

### Waar mag worden gebouwd?

Op elk onbezett veld op het speelbord kan een gebouw worden gebouwd. Het is daarbij niet van belang of een landschapssymbool op het veld is afgebeeld. Er mag niet worden gebouwd op tempels of op velden, waarop zich al een gebouw bevindt.

### Bouwkosten

Van de op de fiches afgebeelde bouwkosten worden **alle landschapssymbolen afgetrokken**, die zich op de bouwplaats alsmede op de direct aangrenzende **onbezette** velden bevinden.

De speler moet de **resterende kosten met overeenkomende handkaarten betalen**. Deze kaarten worden op de aflegstapel gelegd.

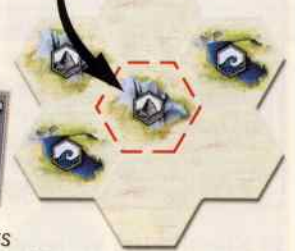
Als een speler een kaart niet heeft, mag hij met **twee andere handkaarten naar believen betalen**. Dit mag zo vaak als de speler dit nodig vindt en kan.

**Voorbeeld:** De "Vesting" kost 1 maal heuvels en 3 maal gebergte.

Als Corinthe de "Vesting" op het aangegeven veld bouwt, worden de kosten verminderd met 2 maal gebergte, omdat de bouwplaats zelf een gebergte is en deze aan een tweede gebergte grenst. Corinthe hoeft dus maar 1 maal heuvels en 1 maal gebergte te betalen.



Corinthe mag in plaats daarvan ook 1 heuvels, 1 bos en 1 water betalen. De kaarten bos en water vervangen het gebergte.



### Logische bouwvolgorde (kosteloos bouwen)

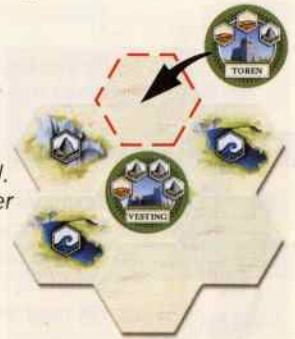
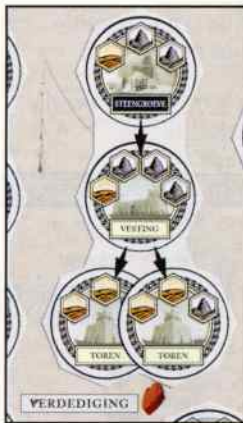
De **basiskosten voor bouwen vervallen volledig** als de speler de **logische bouwvolgorde** aanhoudt. De **pijlen op de bouwkaart** geven de **logische bouwvolgorde** aan:

- Het gebouw, waar de pijl vanaf wijst, moet al op het speelbord liggen.
- Als de speler de Toren naast de Vesting bouwt zijn er geen kosten.

**Voorbeeld:** Corinthe bouwt de "Toren" direct naast zijn "Vesting". Dit kost hem niets, omdat op de bouwkaart een pijl van de "Vesting" naar de "Toren" wijst.

**In de volgende situaties mag niet kosteloos worden gebouwd:**

- **Omgekeerd:** De "Toren" ligt op het speelbord en de "Vesting" wordt gebouwd.
- **Een gebouw wordt overgeslagen:** De "Steengroeve" ligt op het speelbord en er wordt een "Toren" gebouwd.
- **Verkeerde kleur:** De speler bouwt zijn "Toren" aan de "Vesting" van een medespeler.
- **Oorspronkelijk gebouw** (witte letters op een zwarte achtergrond): Voor een oorspronkelijk gebouw moet altijd volledig worden betaald.



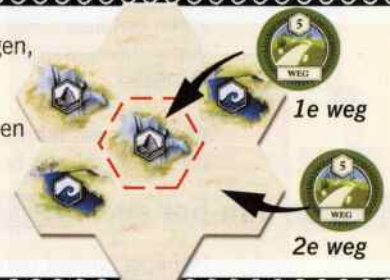
### Wegen



Als een speler een "weg" wil aanleggen, moet hij **5 kaarten naar keuze** afleggen, verminderd met het aantal landschapssymbolen op de bouwplaats en de aangrenzende onbezette velden.

**Logische bouwvolgorde:** De kosten voor een "weg" vervallen als deze naast een "weg" van dezelfde kleur wordt gebouwd.

**Voorbeeld:** De speler bouwt zijn eerste "weg" op het gemarkeerde veld. Hij betaalt 1 kaart naar keuze (5 kaarten min 2 gebergte en 2 water). Later in het spel legt hij een tweede "weg" kosteloos neer.



### Dorpen

**Wat is een dorp?**

Een of meerdere samenhangende gebouwen van **één speler** noemen we een dorp. Er wordt een **nieuw dorp** gesticht als een speler een gebouw bouwt, dat niet aan een van zijn andere gebouwen grenst.

Als een speler een dorp sticht, moet hij naast de basiskosten ook nog **dorpskosten** betalen. Hij moet **per dorp** op het bord **1 handkaart naar keuze extra** betalen.

**Voorbeeld:** Thebe heeft 2 dorpen. Als hij de "weg" op het gemarkeerde veld bouwt, sticht hij een nieuw dorp en moet hij naast de basiskosten 2 kaarten extra betalen.

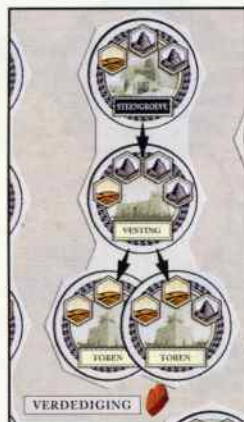
**Opmerking:** Het is mogelijk om eigen dorpen samen te voegen door ze door middel van gebouwen met elkaar te verbinden (dit reduceert de toekomstige dorpskosten). Gebouwen die alleen door middel van een tempel met elkaar verbonden zijn, blijven deel uitmaken van **gescheiden** dorpen.



## Amfora's

Ieder gebouw is ingedeeld bij één van **7 categorieën** (zoals bijvoorbeeld "Verdediging" of "Zeevaart"). Een speler die zijn categorieën samenhangend bouwt, ontvangt **Amfora's**, waarmee hij zijn **speelbeurt** op een gunstig moment kan **verlengen**.

### Categorieën



#### Welke gebouwen horen bij een categorie?

Op de bouwkaarten zijn de **gebouwen van een categorie** overzichtelijk weergegeven. "Steengroeve", "Vesting" en de beide "Torens" vormen bijvoorbeeld de categorie "Verdediging".

Als het een speler lukt om **alle gebouwen van een categorie** zodanig op het bord te bouwen, dat ze **allemaal aan elkaar liggen**, ontvangt hij als beloning een **Amfora**, die hij meteen mag inzetten.

**Voorbeeld:** Corinthe bouwt de "Steengroeve", zodat nu alle gebouwen van de categorie "Verdediging" met elkaar samenhangen. Hij pakt een Amfora uit de voorraad en vervolgt normaal zijn beurt.

#### Als er geen Amfora's meer in de voorraad liggen:

In plaats van een Amfora trekt de speler een landschapkaart en neemt deze in de hand.



**Samenhangende categorie "Verdediging"**  
(zoals men ziet, hoeven de gebouwen niet noodzakelijk in de logische bouwvolgorde te zijn gebouwd)

### Speelbeurt verlengen

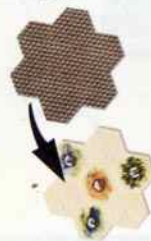


De speler legt **1 Amfora** terug in de voorraad en mag daarvoor in zijn beurt **1 maal extra "omdraaien"** als hij in zijn beurt voor "omdraaien" had gekozen **of 1 maal extra "bouwen"** als hij in zijn beurt voor "bouwen" had gekozen. Een Amfora mag ook worden ingezet om **1 kaart te trekken**. Ter herinnering: "omdraaien" of "bouwen" is niet toegestaan nadat men kaarten heeft getrokken.

**Voorbeeld:** Corinthe heeft een "steengroeve" en een "toren" omgedraaid en zet een Amfora in om een derde gebouw om te draaien. Daarna besluit hij nog een Amfora in te zetten en daarvoor 1 kaart te trekken.

**Opmerking:** Een speler mag in zijn beurt zoveel Amfora's inzetten als hij wenst, ook als hij deze zojuist in zijn beurt heeft gekregen.

### Speelbord uitbreiden



#### Wanneer wordt het speelbord uitgebreid?

Als een speler **het laatste gebouw van één van zijn gebouwenstapels** heeft omgedraaid, legt hij deze zoals gebruikelijk op het speelbord of op zijn bouwkaart. **Metten daarna** draait hij een landtegel van de gedekte stapel om en past deze aan het speelbord. Hij mag de landtegel in elke richting neerleggen.

#### Waar mag de landtegel worden aangepast?

De speler moet de landtegel zodanig aanpassen, dat deze aan **tenminste één andere landtegel of een tempel grenst**. Het is mogelijk, dat daardoor gaten ontstaan. Het is niet toegestaan, dat landtegels elkaar overlappen. Vanaf dit moment mogen ook op de nieuwe landtegel gebouwen worden geplaatst.

#### Als de stapel landtegels is uitgeput:

De speler zet zijn beurt gewoon voort, zonder een nieuwe landtegel te plaatsen.



### Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk, als een speler erin slaagt om of **al zijn 30 gebouwen op het speelbord te plaatsen** of **twee tempels te verbinden met een aaneengesloten keten van eigen gebouwen**. Hij wint daarmee het spel.

### Let op! Deze regels worden als men voor het eerst speelt gemakkelijk vergeten!

**1 benodigde landschapkaart** kan worden vervangen door 2 willekeurige kaarten ( ▶ zie Bouwkosten)

**Bij het stichten van een nieuw dorp** moet men dorpskosten betalen ( ▶ zie Dorpen)

Een speler die een **samenhangende categorie heeft gebouwd**, ontvangt meteen een Amfora ( ▶ zie Categorieën)

Een speler die het laatste gebouw van **één van zijn gebouwenstapels omdraait**, moet een landtegel aanpassen ( ▶ zie speelbord uitbreiden)



© 2003 Hans im Glück  
Uitgever en distributie:  
999 Games B.V.  
Postbus 32  
NL - 1380 AA Weesp  
Klantenservice: 0900-999 00 00  
www.999games.nl  
Vertaling: Daniël Hogetoorn  
Redactie: Erwin Broens  
Eindredactie: Michael Bruinsma  
Grafische bewerking: Fonts + Files

Bezoek ieder najaar Het Spellenspektakel, het leukste dagje uit voor spellenliefhebbers. 10.000 m<sup>2</sup> kijken, spelen en kopen voor de hele familie. Beursgebouw Eindhoven, naast het CS. Voor informatie, reis- en hotelarrangementen: [www.spellenspektakel.nl](http://www.spellenspektakel.nl).

**Waarschuwing:** dit spel bevat kleine onderdelen. Ruim het na het spelen goed op, en hou het buiten bereik van kleine kinderen.

Ontbreken er onderdelen? Schade? Ga niet terug naar de winkel, mail of bel ons! Wij sturen u het onderdeel nog dezelfde dag toe. Klantenservice: 0900 9990000, [klantenservice@999games.nl](mailto:klantenservice@999games.nl)