

Akropolis - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. SP = Siegpunkte.
Der Bauleiter (Startspieler) kommt dabei in seiner Runde immer 2-mal dran.

Ablauf einer Runde:

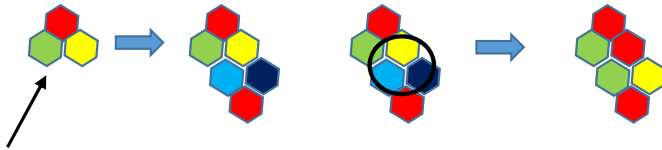
Wer am Zug ist, führt 2 Schritte in Folge aus:

1) Plättchen nehmen:

- ♦ Wähle 1 Plättchen aus und erweitere damit Deine Stadt.
- ♦ Bezahle 1 Steinblock für jedes Stadt-Plättchen, das Du auf dem Bauplatz in Richtung der verdeckten Stapel überspringst.
Beispiel: Du nimmst das 4. Plättchen und zahlst daher 3 Steinblöcke. Nimmst Du das 1. Plättchen, kostet es nichts.

2) Erweitere Deine Stadt:

- ♦ Legst Du das neue Plättchen in der 1. Ebene an, muss es mit mind. 1 Seite an ein anderes Plättchen Deiner Stadt grenzen.
- ♦ Legst Du es auf einer höheren Ebene an, muss es 3 Felder der Ebene darunter verdecken, die zu mind. 2 verschiedenen Plättchen gehören. Leere Stellen darunter dürfen nie verdeckt werden. Es darf an andere Plättchen derselben Ebene grenzen (muss aber nicht).

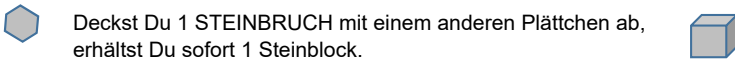


Jedes Stadt-Plättchen besteht aus 3 sechseckigen Feldern.
Jedes dieser Felder gehört zu 1 von 3 Arten.

STEINBRÜCHE = Liefern Steinblöcke.

AGORAS = Multiplizieren den Wert Deiner Viertel (1- 3 mal).
BLAU x1 - GELB x2 - ROT x2 - LILA x2 - GRÜN x3
Mehrere gleiche Agoras addieren ihre Sterne.
Häufigkeit: siehe Kurzübersicht im Spiel

VIERTEL = Geben SP entsprechend ihrer Lage (siehe Viertel).



Deckst Du 1 STEINBRUCH mit einem anderen Plättchen ab, erhältst Du sofort 1 Steinblock.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 28.11.22

VIERTEL: *Es gibt 5 Typen.*

- Wohn-Viertel (blau): Nur das GRÖSSTE Gebiet aneinandergrenzender Wohn-Viertel-Sechsecke (auch über verschiedene Ebenen) wertet.
- Markt-Viertel (gelb): Diese Viertel dürfen nicht aneinandergrenzen, um SP zu bringen.
- Kasernen-Viertel (rot): Diese Viertel werten nur, wenn sie am Stadtrand liegen, also an der Außenkante.
- Tempel-Viertel (lila): Diese Viertel müssen komplett umschlossen sein, um SP zu bringen, also ohne Lücke sein.
- Garten-Viertel (grün): Diese Viertel bringen SP, solange sich mind. 1 passende (grüne) Agora in der Stadt befindet.

LAGEBONUS: Die Nummer der Ebene eines Viertels bestimmt dessen Lagebonus (z.B. auf Ebene 2 = 2 SP). Der Bonus zählt für jedes sichtbare Viertel-Plättchen.

Beispiel: Du hast ein Wohnviertel aus 7 Plättchen, 5-mal auf Ebene 1 und 2-mal auf Ebene 2. Das sind $5 \times 1 \text{ SP} \text{ plus } 2 \times 2 \text{ SP} = 9 \text{ SP}$. Da Du 3 blaue Agoras hast, sind das $9 \text{ SP} \times 3 \text{ SP} = 27 \text{ SP}$.

Rundenende:

- ♦ Liegt nur noch 1 Plättchen offen in der Mitte (Bauplatz), legt Ihr es ganz nah an die verdeckten Stapel. Sodann wird ein neuer Stapel genommen und in einer Reihe dahinter aufgedeckt. Bei 2 / 3 / 4 Spielern sollten nun 4 / 5 / 6 Plättchen offen in Reihe ausliegen (2 mehr als Spieler).
- ♦ Die Bauleitung (Startspieler) wechselt im Uhrzeigersinn.
- ♦ **ACHTUNG.** Das allerletzte Stadt-Plättchen im Spiel wird nicht gespielt.

Spielende: Liegt nur noch das allerletzte Stadt-Plättchen aus, endet die Partie.

Nun werden SP berechnet:

- ➔ Jeder Spieler addiert die SP für jedes Viertel, das die Wertungsregeln erfüllt hat, plus Lageboni dazu. Dann multipliziert er die ermittelten SP mit den summierten Sternen der passenden sichtbaren Agoras.
- ➔ Jeder übrig behaltene Steinblock = 1 SP.

Es siegt, wer die meisten SP erzielt. *Patt: Der Beteiligte mit mehr Steinblöcken ist im Vorteil. Ansonsten ist der Sieg als geteilt anzusehen.*