

Akropolis - KSR

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

Ablauf einer Runde:

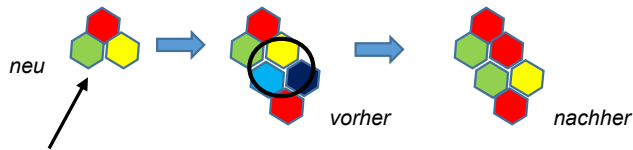
Wer am Zug ist, führt 2 Schritte in Folge aus:

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 (weiss).

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 Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 29.09.24

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.

Ebene bestimmt den Wert:

Die Anzahl an Ebenen eines Viertels bestimmt dessen Wert (z.B. auf Ebene 2 = 2 SP). Der Wert 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 $5 \times 1 \text{ SP} + 2 \times 2 \text{ SP} = 9 \text{ SP}$. 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. Dann multipliziert er die so ermittelten SP mit den summierten Sternen der passenden sichtbaren AGORAS in seiner Plättchen-Landschaft.
- 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.*