

# ARCHITEKTON

Een tactiekspel van M. Schacht voor 2 personen

In een vreedzame wedstrijd bouwen de spelers een stad in het antieke Griekenland. Maar er schuilt nog een adder onder 't gras. Ieder gebouw moet omsloten zijn van het juiste landschap, anders worden er punten afgetrokken.



## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Iedere speler krijgt de huizen in de kleur van zijn keuze en 1 puntenchip. De resterende chips worden klaar gelegd.



24 huizen in twee kleuren



8 puntenchips

### Gebouwenplaatjes voorbereiden

Alle **gebouwenplaatjes** worden geschud en als verdeckte stapel klaar gelegd. De 4 bovenste plaatjes worden verdeckt aan de kant gelegd. Zij vormen de reserve. Dan worden nog eens 3 gebouwenplaatjes uit deze stapel getrokken en open gelegd.



22 **gebouwenplaatjes** tonen verschillende combinaties van landschapstypes.

24 **landschapsplaatjes** tonen 4 terreintypes: aarde, wei, water, bos.

### Landschapsplaatjes voorbereiden

De **landschapsplaatjes** worden geschud en als een tweede verdeckte stapel klaar gelegd. Ook van deze stapel worden de 4 bovenste landschapsplaatjes verdeckt bij de reserve gelegd. Nog eens 3 landschapsplaatjes worden open gelegd ...

### Open Voorraad

... zij vormen samen met de 3 open gelegde gebouwenplaatjes de **open voorraad** (6 platen).

### Startopstelling

Aan het einde van de voorbereidingen worden nog eens 2 landschapsplaatjes van de stapel genomen en in het midden van de tafel open verdeeld, zo dat zij elkaar aan een hoek raken en om hun heen evenredig veel ruimte is. Dit is de **startopstelling**.



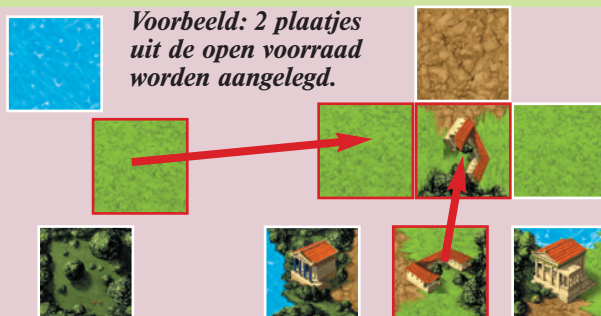
## SPELVERLOOP

De oudere speler mag beginnen, daarna gaat het om beurten door.

### ■ Twee plaatjes aanleggen

De speler die de beurt heeft neemt 2 willekeurige plaatjes uit de open voorraad en legt deze allebei in een willekeurige volgorde volgens de **legregels** aan de reeds open liggende kaarten aan.

Vervolgens wordt de **open voorraad** weer met 3 gebouwenplaatjes en 3 landschapsplaatjes **aangevuld**.



## Legregels

- Alle plaatjes worden in een **rechte hoek** tot elkaar op tafel gelegd. Zij vormen een **schaakbordpatroon** met een **regelmatige wissel** van gebouwen- en landschapsplaten.
- Een **gebouwenplaatje** mag met zijn vier kanten **alleen aan landschapsplaatjes** grenzen en dat is andersom natuurlijk ook het geval.
- **Gebouwenplaatjes** mogen tijdens het leggen worden **gedraaid** (*dat wil zeggen dat de daken naar verschillende kanten mogen wijzen*).
- Een plaatje moet met **minstens een kant** aan een reeds liggend plaatje worden gelegd. Minstens één kant moet hierbij aan een kaart grenzen, die **dezelfde kleur** heeft [*zie voorbeeld*].
- Als een **gebouwenplaatje** gelegd wordt moet de speler meteen één van **zijn huizen** daarop plaatsen. Mochten reeds al zijn huizen zijn ingezet moet hij één van zijn andere huizen op het nieuwe plaatje leggen.

Als bij het aanleggen een gebouwenplaatje van alle 4 kanten omsloten wordt, moet het beoordeeld worden. Vervolgens heeft de andere speler de beurt.

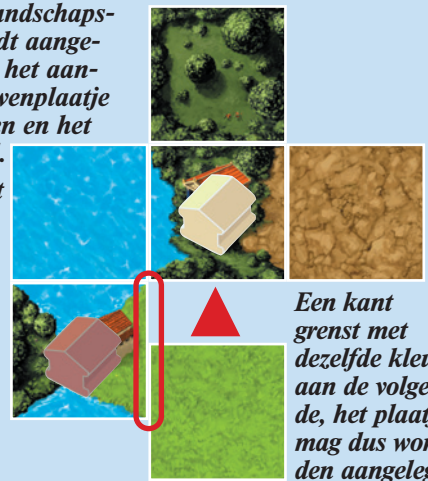
## Beoordeling

- Als **alle 4 kanten** van dezelfde kleur zijn als de (kanten van de) landschapsplaatjes ernaast, krijgt de eigenaar van het huis **1 puntenchip**.
- Als 1 kant niet past verliest hij 1 chip.
- Als 2 kanten niet passen verliest hij 2 chips.
- Als 3 kanten niet passen verliest hij 3 puntenchips.

In de drie laatstgenoemde gevallen mag de eigenaar zijn **desbetreffende huis wegruimen** en terugzetten in zijn voorraad. Dan moet hij **1 puntenchip minder** inleveren.

*Voorbeeld: Een landschapsplaatje (wei) wordt aangelegd. Daarmee is het aangrenzende gebouwenplaatje compleet omsloten en het wordt beoordeeld.*

*De speler met het lichte huis moet 1 puntenchip inleveren, omdat de kleur aan 1 kant niet past.*



*Een kant grenst met dezelfde kleur aan de volgende, het plaatje mag dus worden aangelegd.*

## EINDBEOORDELING

Allereerst worden alle gebouwenplaatjes (inclusieve huizen), die aan maar 1 of 2 landschapsplaatjes grenzen, **weggenomen**.

Vervolgens krijgt iedere speler punten voor zijn grootste samenhangende groep van **diagonaal aan elkaar grenzende huizen**. Ieder huis van deze groep is 1 punt waard. Ook iedere puntenchip in het bezit van de spelers telt voor 1 punt.

De speler met de meeste punten heeft gewonnen. Bij een **gelijke stand** wint de speler die **meer huizen heeft staan**. Als ook in dit geval sprake van een gelijke stand is, eindigt het spel met een gelijke stand.

*Genoegdoening gewenst? Wij bieden volgend alternatief:*

*Voor iedere overwinning worden punten genoteerd.  
2 punten voor een overwinning bij een vroegtijdig einde,  
1 punt voor iedere andere soort van overwinning.*

*Bij ieder spel begint een andere speler. Wie als eerste 2 overwinningspunten heeft is de winnaar.*

## VROEGTIJDIG EINDE VAN HET SPEL

Kan een speler het gevorderde aantal puntenchips niet inleveren, is het spel **vroegtijdig** afgelopen en de andere speler heeft gewonnen.

## LAATSTE BEURT EN EINDE

Als de open voorraad (3 gebouwen- en 3 landschapsplaten) niet meer compleet aangevuld kan worden, wordt de reserve aangebroken. De **laatste beurt begint**.

Als nu de startspeler de beurt heeft, hebben beide spelers nog één complete beurt. Maar als de andere speler de beurt heeft is het spel na zijn beurt al afgelopen. **Nu volgt de eindbeoordeling.**

*Opmerking: Op die manier wordt gegarandeerd dat beide spelers net zo vaak de beurt hadden.*