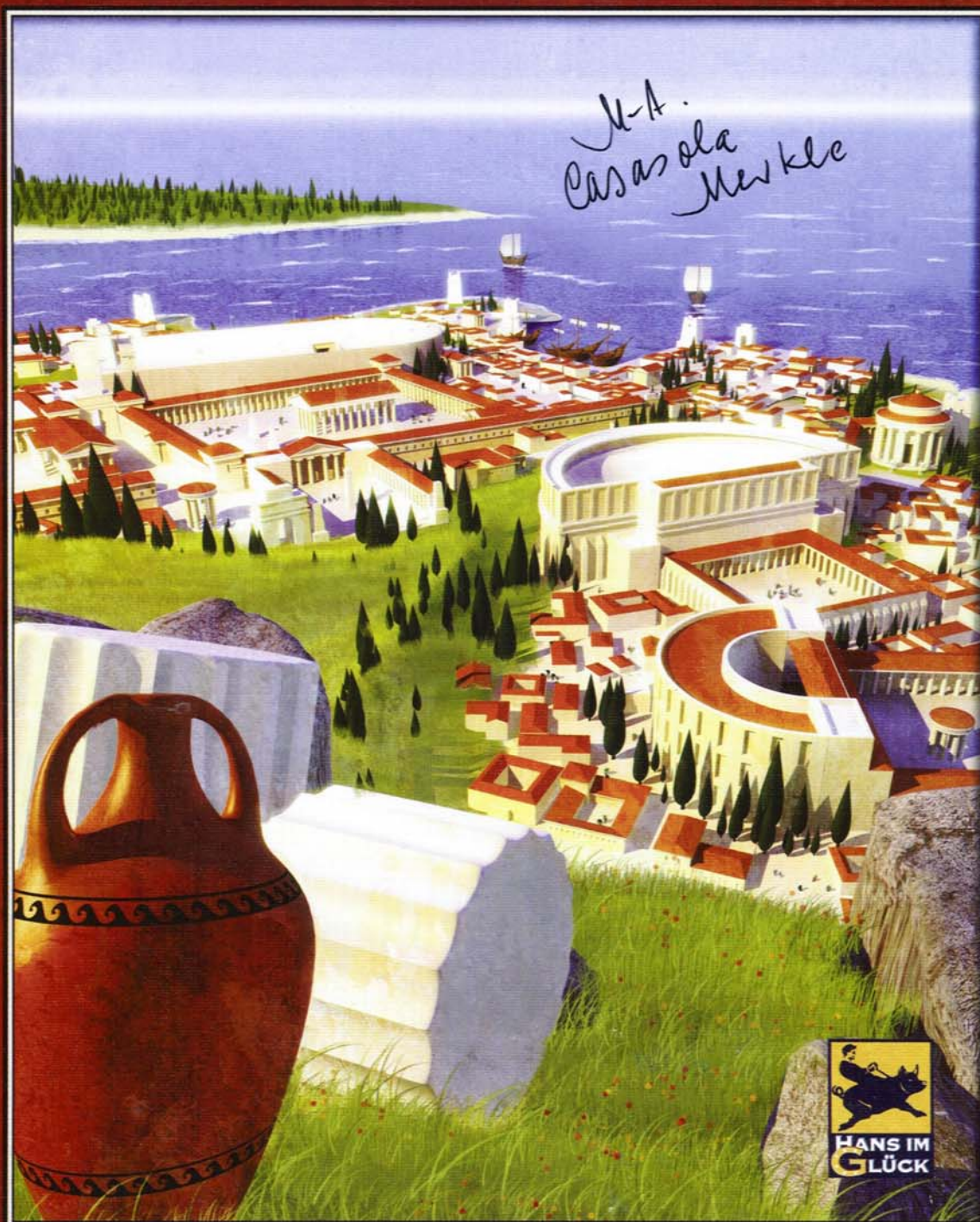


# ATTIKA

MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE



Attika

Hans im Glück, 2003

CASASOLA MERKLE Marcel-André

02 - 04 spelers vanaf 10 jaar

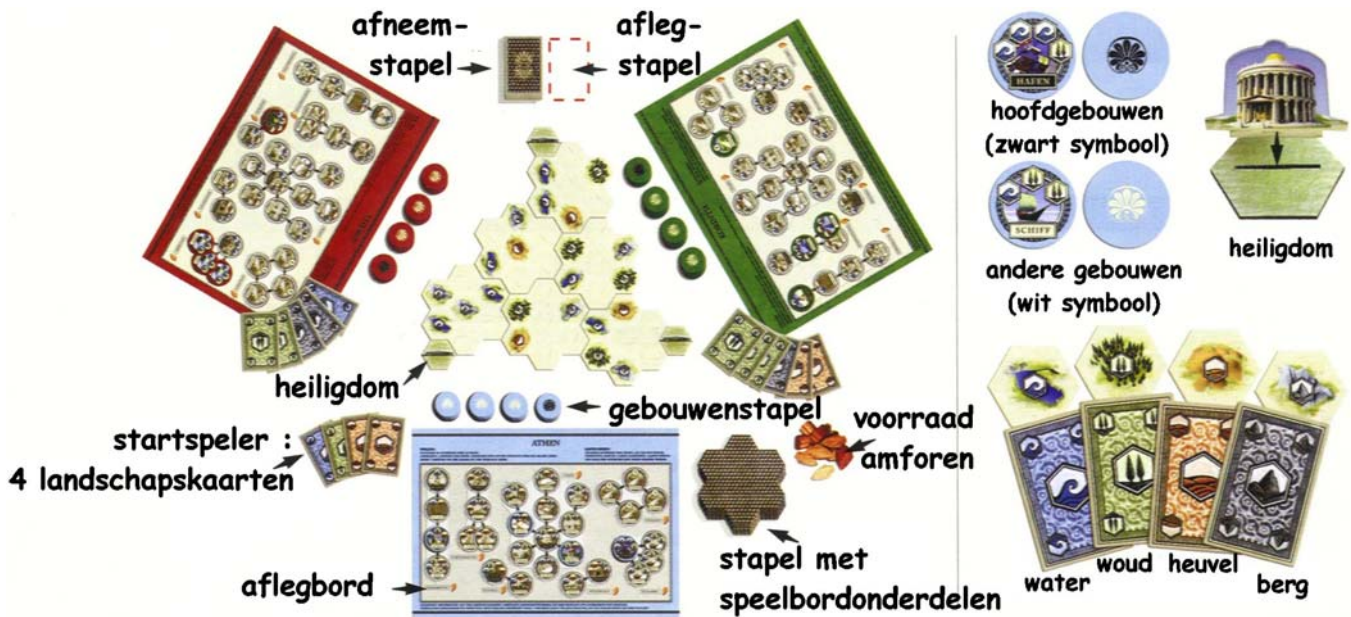
± 90 minuten

# Spelmateriaal

- 22 speelbordonderdelen ;
- 4 heiligdommen ;
- 15 amforen ;
- 4 aflegborden ;
- 120 gebouwen ;
- 60 landschapskaarten ;
- 1 handleiding.



## Voorbeeld van een spelopbouw bij 3 spelers

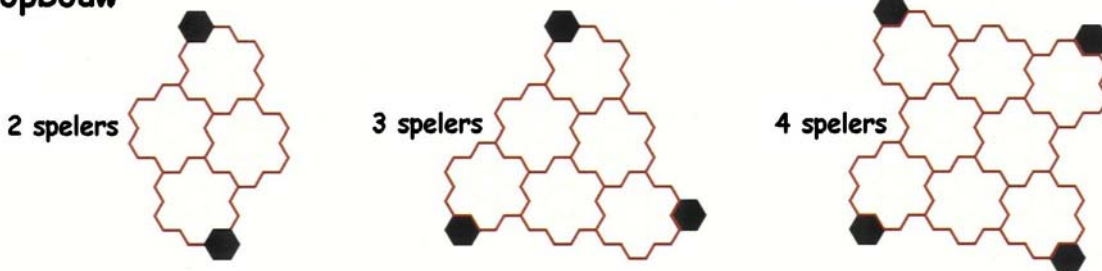


## Vorbereiding

Voor het eerste spel moeten alle speelbordonderdelen, gebouwen en heiligdommen voorzichtig uit de stansvorm worden gedrukt. De heiligdommen worden samengesteld uit twee delen.

Alle 22 speelbordonderdelen worden geschud en als gedekte stapel aan de rand van de speeltafel gelegd. Naargelang het aantal spelers worden willekeurig 4, 6 of 8 delen van de stapel genomen en als spelbord samengevoegd.

### Startopbouw



Afhankelijk van het aantal spelers worden 2, 3 of 4 heiligdommen aan het spelbord aangelegd.

De amforen worden klaargelegd.

Elke speler kiest een kleur en legt het bijbehorende aflegbord voor zich neer.

Elke speler neemt de 30 gebouwen van zijn eigen kleur. Om de zaak te vergemakkelijken worden alle kaartjes, inclusief die van het korenveld, het schip, de straat, ... enzovoort eveneens als een gebouwenkaartje bestempeld.

Elke speler zoekt er de 6 hoofdgebouwen uit (met het zwarte symbool op de rugzijde). Deze 6 hoofdgebouwenkaartjes worden per speler grondig geschud en worden verdekt in één stapel naast het aflegbord van elke speler gelegd.

Dan worden de overige 24 gebouwenkaartjes eveneens grondig geschud en verdeeld over drie verdekte stapels van telkens 8 gebouwen naast het aflegbord van de speler.

Vervolgens neemt elke speler van zijn 4 stapels het bovenste gebouwenkaartje en plaatst dit gebouw op het passende veld van zijn aflegbord.

De 60 landschapskaarten worden eveneens geschud en als verdekte afneemstapel naast het speelbord gelegd.

Er wordt een startspeler gekozen. Hij neemt 4 landschapskaarten in de hand. Zijn linkerbuur neemt 5 kaarten, de eventuele derde speler neemt 6 kaarten en de eventuele vierde speler neemt 7 kaarten.

## Doel van het spel

Elke speler zorgt voor de uitbouw van een stadstaat. Hij wil zijn stadstaat op het Griekse schiereiland inrichten met een tempel, een theater en orakel, een haven met schepen, een wijnberg en wijngaard, ... en nog veel meer.

Al gauw wordt de ruimte op het schiereiland beperkt en dan is het zeer belangrijk om de medespelers de pas te kunnen afsnijden om zelf de vruchtbaarste landbouwgronden in te kunnen pikken.

Bouwen is echter duur. De speler die wil sparen, moet de natuurlijke bronnen en rijkdommen van het land benutten ofwel een verstandige en logische bouwvolgorde gebruiken in het oprichten van zijn gebouwen.

Winnaar is de speler die als eerste :

- **alle 30 gebouwen aflegt op het speelbord ;**

of

- **twee heiligdommen door een eigen keten van gebouwen met elkaar verbindt.**



# Spelverloop

De startspeler begint het spel. Daarna wordt er gespeeld met de klok mee.

## Verloop van een speelbeurt

De speler die aan de beurt is, kiest tussen de volgende mogelijkheden :

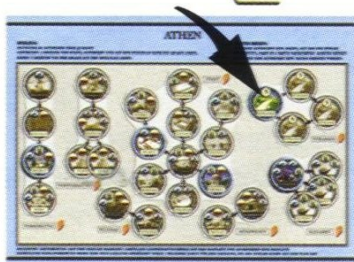
- **a) 2x blootleggen** ;  
of
- **b) 3x bouwen.**

### Blootleggen

De speler neemt één gebouwenkaartje van een van zijn eigen verdekte gebouwenstapels en bekijkt het.



Als hij de bouwkosten kan betalen (zie verder onder het hoofdstuk bouwregels) mag hij het gebouw meteen op het speelbord afleggen.



Anders moet hij het gebouw op het passende veld van zijn aflegbord plaatsen.

De speler die voor blootleggen heeft gekozen, mag deze actie tweemaal uitvoeren.

### Bouwen

De speler neemt één gebouw naar keuze van het eigen aflegbord en plaatst dit gebouw op het speelbord en betaalt de daarmee gepaard gaande bouwkosten (zie verder onder het hoofdstuk bouwregels).



De speler die voor bouwen heeft gekozen, mag deze actie driemaal uitvoeren.

Nadat de speler tweemaal heeft blootgelegd of driemaal heeft gebouwd, is de volgende speler aan de beurt.

**Opgepast :** Blootleggen en bouwen mag nooit binnen dezelfde beurt !

## Landschapskaarten trekken



### Wanneer mag een speler landschapskaarten nemen ?

Een speler kan volledig of gedeeltelijk verzaken aan het blootleggen of het bouwen. Voor elke niet uitgevoerde blootlegging of bouw, mag hij 1 landschapskaart van de stapel nemen.

#### *Voorbeeld*

*De Spartaan verkiest om in zijn beurt 3x te bouwen. Als eerste legt hij een vesting van zijn aflegbord op het speelbord. In plaats van nog twee bouwwerken uit te voeren, beëindigt hij zijn beurt voortijdig en mag hij twee kaarten van de stapel nemen.*

Als een speler helemaal niet wil bouwen of wil blootleggen dan mag hij 3 landschapskaarten nemen.

**Opgepast :** Kaarten worden altijd na het blootleggen of bouwen getrokken. Het is dus niet toegestaan, na het trekken van kaarten nog bloot te leggen of te bouwen.  
De spelers mogen een willekeurig aantal kaarten in de hand houden.

Als de afneemstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel grondig geschud en als nieuwe afneemstapel klaargelegd.

## Bouwregels

### Bouwplaatsen

#### Waar mogen gebouwen worden afgelegd ?

Als bouwplaats kan elk onbezet veld op het speelbord worden gebruikt. Het maakt hierbij niet uit of er op dat veld een landschapssymbool is afgebeeld of niet.

Er mag niet worden gebouwd op heiligdommen en op velden die al zijn bebouwd.

### Bouwkosten

De basiskosten van een gebouw worden zowel op het gebouwenkaartje als op het aflegbord aangegeven.

Van de basiskosten worden eerst alle landschapssymbolen afgetrokken, die zich op de bouwplaats respectievelijk de direct aangrenzende onbezette velden bevinden.



De resterende kosten moet een speler met passende landschapskaarten uit de hand betalen. De ingezette kaarten worden open op de aflegstapel gelegd.

Eén passende kaart kan altijd worden vervangen door 2 willekeurige kaarten.

### Voorbeeld

De vesting kost 1 heuvel en 3 bergen.

Als de Corinthiër de vesting wil bouwen op de aangeduide plaats dan worden de kosten verminderd met 2 bergen omdat het veld zelf een bergveld is en er ook een bergveld aan grenst.

De Corinthiër moet dus nog 1 heuvel en 1 berg betalen.

In plaats van 1 berg en 1 heuvel kan hij ook betalen met 1 heuvel, 1 woud en 1 water. Het woud en het water vervangen dan de berg.



## Verstandige en logische bouwvolgorde (gratis bouwen)

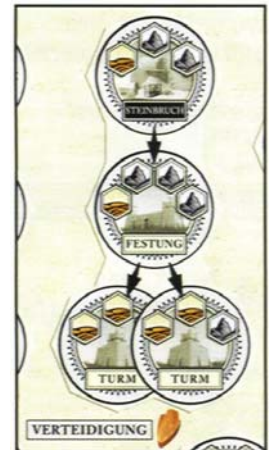
De basiskosten voor het bouwen vervallen volledig wanneer de verstandige en logische bouwvolgorde wordt gevolgd.

De pijlen op het aflegbord geven de logische bouwvolgorde aan :

- Het gebouw van waaruit de pijl vertrekt, moet al op het spelbord liggen.
- Als de speler direct aangrenzend het gebouw waar de pijl naar wijst kan leggen, dan mag hij gratis bouwen.

### Voorbeeld

De Corinthiër legt de toren onmiddellijk naast zijn vesting. Dit kost hem niets, want op het aflegbord gaat de pijl van de vesting naar de toren.



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

- **Omgekeerd** : de toren ligt al op het spelbord en de vesting wordt later aangebouwd.
- **Een gebouw wordt overgeslagen** : de steengroeve ligt al op het spelbord en een toren wordt aangebouwd.
- **Foute speelkleur** : de speler legt zijn toren aan de vesting van één van de medespelers.
- **Hoofdgebouw (witte letters op zwarte achtergrond)** : een hoofdgebouw moet altijd volledig worden betaald.

## Straten bouwen

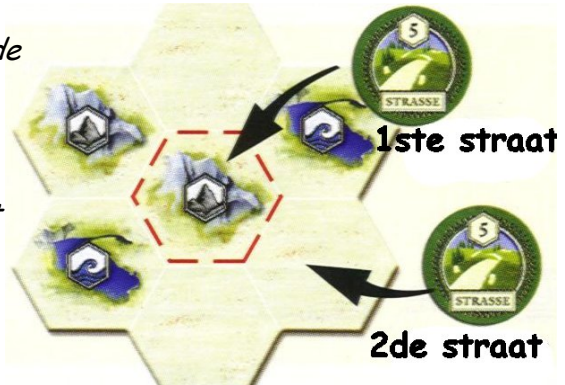
Bij de bouw van een straat moet een speler **5 willekeurige kaarten afleggen**, verminderd met het aantal landschapssymbolen op het bouwveld en de aangrenzende velden.



**Verstandige en logische bouwvolgorde** : de kosten voor de bouw van een straat vervallen als er al een straat van een gelijke kleur werd afgelegd.

### Voorbeeld

De speler bouwt zijn eerste straat op het gemarkeerde veld. Hij betaalt één kaart naar keuze (de bouw van een straat kost 5 kaarten maar hij mag 4 kaarten aftrekken : de 2x berg en de 2x water). Later, in de loop van het spel, mag hij kosteloos een tweede straat aanleggen.



## Nederzettingen

### Wat is een nederzetting ?

Eén of meerdere samenhangende gebouwen van eenzelfde speelkleur vormen een nederzetting. Een nieuwe nederzetting wordt opgericht telkens een speler een gebouw plaatst dat aan geen andere gebouwen van zijn kleur grenst.

Wanneer een nieuwe nederzetting wordt opgericht, worden er naast de gewone bouwkosten ook nog nederzettingskosten aangerekend. Per nederzetting die de speler al op het spelbord heeft, moet hij 1 willekeurige handkaart betalen.

### Voorbeeld

De speler van Thebe heeft al 2 nederzettingen. Bouwt hij een straat op het aangeduide veld dan sticht hij een nieuwe nederzetting en moet hij naast de basiskosten 2 extra kaarten betalen.



**Opgepast** : Het is mogelijk om eigen nederzettingen met elkaar te versmelten. Dit gebeurt door de verschillende nederzettingen met eigen gebouwen te verbinden. Dit vermindert uiteraard ook de toekomstige nederzettingskosten. Gebouwen die enkel via een heiligdom met elkaar zijn verbonden, vormen geen gemeenschappelijke nederzetting.

# Amforen

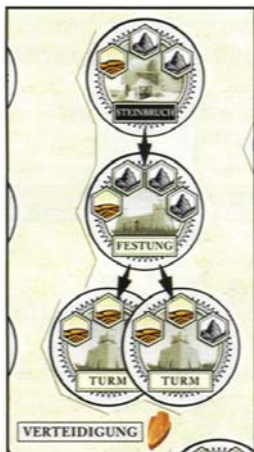
Elk gebouw hoort bij één van de 7 thematische groepen (zoals verdediging of zeevaart). Wie zijn groepen samenhangend bouwt, ontvangt daarvoor een amfoor waarmee hij op een gunstig moment zijn speelbeurt kan verlengen.

## Groepen

### Welke gebouwen horen bij een groep ?

Op het aflegbord vermeldt het naambordje naast de amfoor de groep waartoe de gebouwen behoren. Zo vormen de steengroeve, de vesting en de twee torens de groep verdediging.

Lukt een speler er in alle gebouwen van een groep zo op het spelbord te bouwen, dat zij met elkaar zijn verbonden, dan krijgt hij als beloning een amfoor, die hij onmiddellijk kan inzetten.



### Voorbeeld

*De Corinthiër legt zijn steengroeve zo af dat nu alle gebouwen van de groep verdediging op het spelbord met elkaar zijn verbonden. Hij neemt een amfoor uit de voorraad en zet hierna zijn beurt weer verder.*



*Een voorbeeld van een samenhangende groep 'verdediging'. Zoals op de figuur kan worden gezien, moeten de gebouwen niet in de verstandige en logische bouwvolgorde worden gelegd.*

Als de amforenvoorraad is opgebruikt, neemt de speler een landschapskaart in plaats van een amfoor.

## De speelbeurt verlengen

De speler legt 1 amfoor terug in de voorraad en mag in ruil daarvoor 1 keer extra blootleggen (als hij in zijn beurt koos voor blootleggen) of 1 keer extra bouwen (als hij koos voor bouwen). Er mag ook 1 amfoor worden ingezet om 1 landschapskaart te nemen.



**Opmerking :** Het is niet toegestaan opnieuw bloot te leggen of te bouwen nadat een landschapskaart werd genomen.

### Voorbeeld

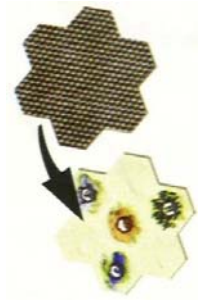
*De Corinthiër heeft de steengroeve en de toren blootgelegd en zet een amfoor in om een derde gebouw bloot te leggen. Daarna besluit hij een nog een extra amfoor af te leggen en daarvoor 1 kaart te nemen.*

**Tip :** Een speler mag in zijn beurt zoveel amforen inzetten als hij wil, ook die amforen die hij pas in zijn beurt heeft verdiend.

# Speelbord vergroten

## Wanneer wordt het speelbord vergroot ?

Als een speler het laatste gebouw van één van zijn 4 gebouwenstapels neemt, legt hij dat gebouw zoals gewoonlijk op het aflegbord of op het speelbord. Vervolgens neemt hij een speelbordonderdeel van de stapel en legt het aan het speelbord aan.  
Het nieuwe deel mag vrij worden gedraaid.



## Waar mag het nieuwe deel worden aangelegd ?

De speler moet het speelbordonderdeel zo aanleggen dat het minstens aan een ander deel of aan een heiligdom grenst. Daarbij mogen ook gaten in het speelbord ontstaan.  
Het is niet toegestaan speelbordonderdelen te laten overlappen.  
Op het nieuwe deel mogen onmiddellijk nieuwe gebouwen worden gelegd.



## Wat gebeurt er als de speelbordonderdelen zijn opgebruikt ?

Als de speelbordonderdelen zijn opgebruikt, zet de speler zijn beurt verder zonder een deel aan te bouwen.

## Einde van het spel

Winnaar van het spel is de speler die er als eerste in slaagt alle 30 gebouwen op het speelbord te bouwen of de speler die 2 heiligdommen kan verbinden met een keten van eigen gebouwen.  
Het spel eindigt onmiddellijk van zodra er een winnaar is.

## Opgepast : Wat in het eerste spel gemakkelijk wordt vergeten.

- Eén passende landschapskaart kan worden vervangen door 2 willekeurige kaarten (zie bouwkosten).
- Bij het stichten van een nieuwe nederzetting moeten extra kaarten worden betaald (zie nederzettingen).
- De speler die een samenhangende groep bouwt, ontvangt een amfoor (zie groepen).
- Als een gebouwenstapel is opgebruikt, moet een speelbordonderdeel worden aangelegd (zie speelbord vergroten).