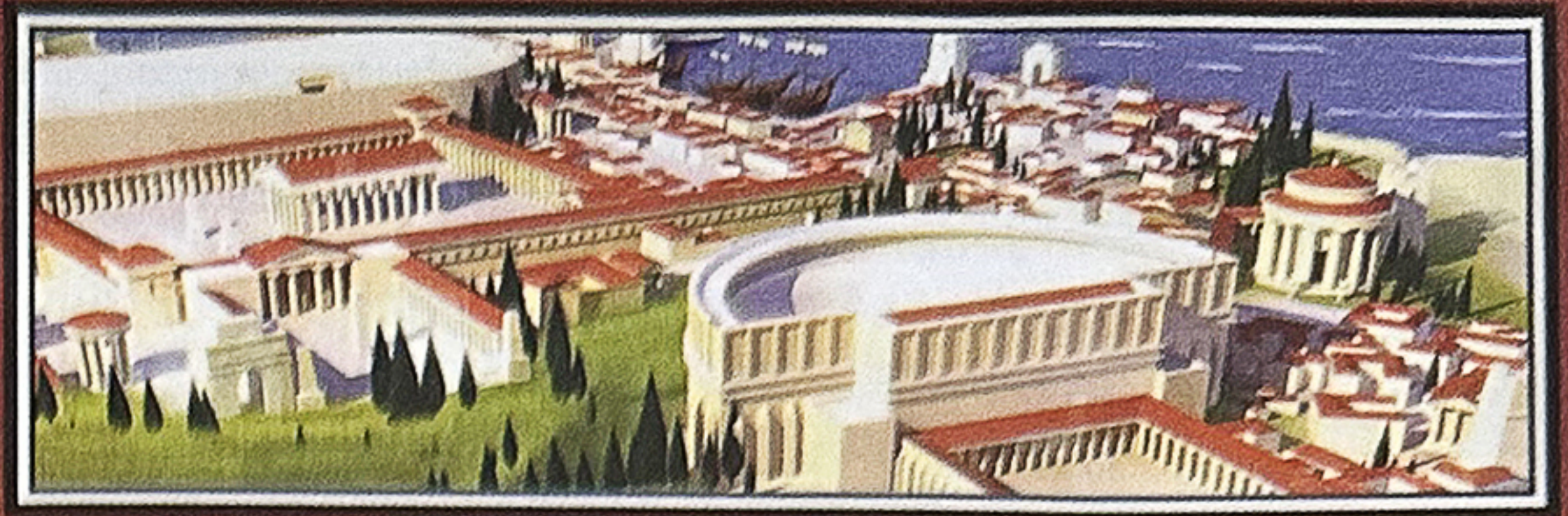


# ATTIKA



AUTOR: MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE - GRAFIK: MANUEL CASASOLA MERKLE - 2-4 SPIELER - AB 10 JAHREN

## Material

22 Spielplanteile, 4 Heiligtümer, 15 Amphoren, 4 Ablagetafeln, 120 Gebäude, 60 Landschaftskarten, 1 Spielregel

## Beispielhafter Spielaufbau für 3 Spieler

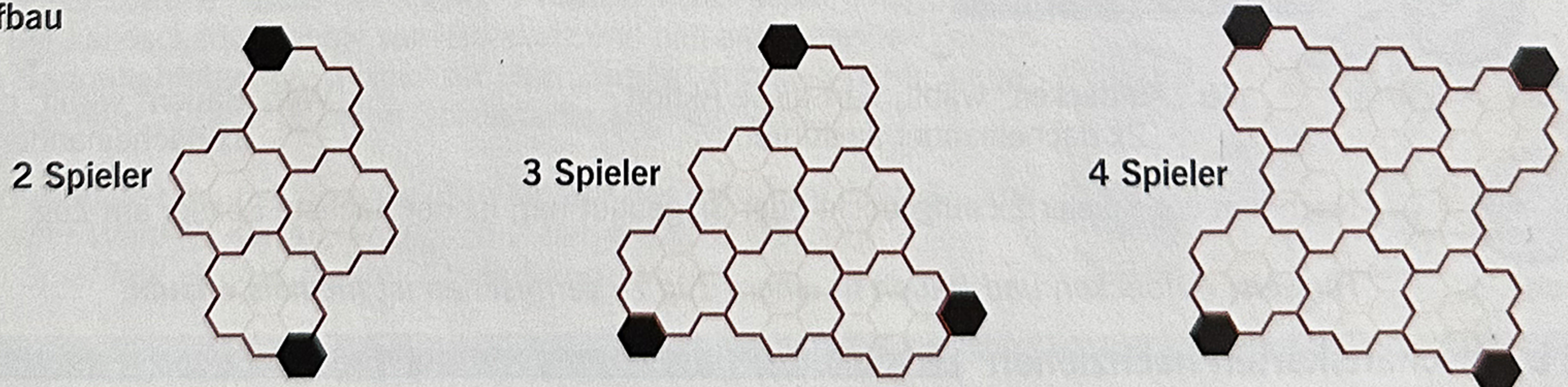


## Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen alle Spielplanteile, Gebäude und Heiligtümer aus den Stanzbögen gelöst werden. Die Heiligtümer werden aus 2 Teilen zusammengesteckt (siehe Abb. oben).

Alle 22 Spielplanteile werden gemischt und als Stapel verdeckt an den Rand der Spielfläche gelegt. Je nach Spieleranzahl werden 4, 6 oder 8 Teile zufällig vom Stapel gezogen und wie folgt zu einem Spielplan zusammengesetzt:

### Startaufbau



Je nach Spieleranzahl werden 2, 3 oder 4 Heiligtümer an den Spielplan angelegt (siehe Markierungen ●).

Die Amphoren werden griffbereit beiseite gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und legt die passende Ablagetafel offen vor sich hin.

Jeder Spieler nimmt sich die 30 Gebäude seiner Farbe. **Hinweis:** Zur Vereinfachung werden alle Plättchen, auch „Kornfeld“, „Schiff“, „Straße“ usw., Gebäude genannt.

Jeder Spieler sortiert die 6 Hauptgebäude (schwarzes Symbol auf der Rückseite) aus, mischt sie und legt sie verdeckt als Stapel neben seine Ablagetafel.

Dann mischt er die restlichen 24 Gebäude und verteilt sie auf 3 weitere Stapel zu je 8 Gebäuden. Auch diese Stapel legt er verdeckt neben seine Ablagetafel.

Anschließend deckt er von jedem der 4 Stapel das oberste Gebäude auf und legt es auf das passende Feld seiner Ablagetafel.

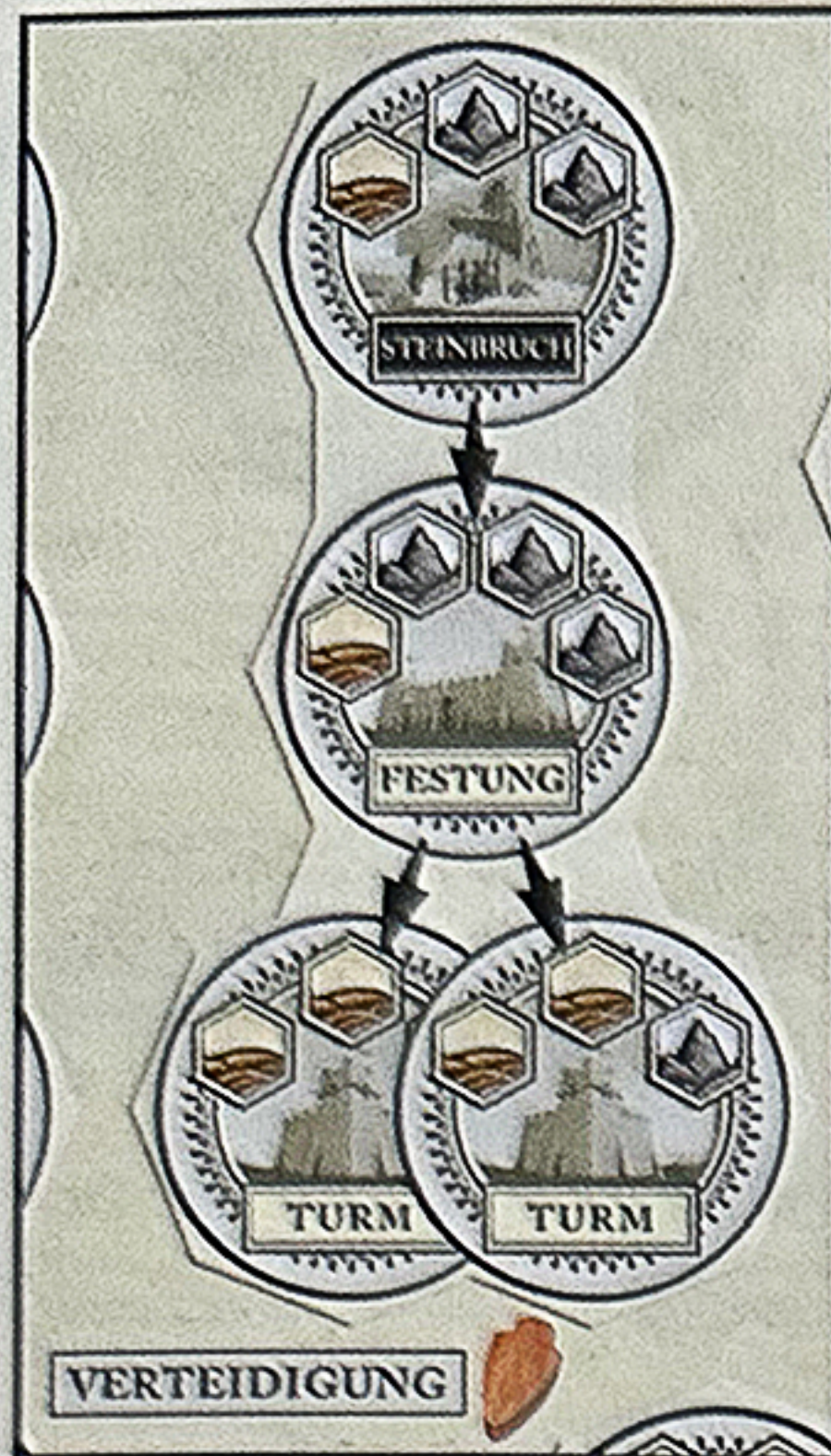
Die 60 Landschaftskarten werden gemischt und als Nachziehstapel verdeckt neben das Spielfeld gelegt.

Ein Startspieler wird ausgelost. Er zieht 4 Landschaftskarten auf die Hand. Sein linker Nachbar zieht 5 Karten, der nächste Spieler 6 Karten (bei 3 und 4 Spielern), der vierte Spieler 7 Karten (bei 4 Spielern).

## Amphoren

Jedes Gebäude gehört einer von **7 thematischen Gruppen** an (wie z. B. „Verteidigung“ oder „Seefahrt“). Wer seine Gruppen zusammenhängend verbaut, erhält **Amphoren**, mit denen er zu einem günstigen Zeitpunkt seinen **Spielzug verlängern** kann.

## Gruppen



### Welche Gebäude gehören zu einer Gruppe?

Auf der Ablagetafel sind die **Gebäude einer Gruppe** hervorgehoben. „Steinbruch“, „Festung“ und die beiden „Türme“ bilden beispielsweise die Gruppe „Verteidigung“.

Gelingt es einem Spieler **alle Gebäude einer Gruppe** so auf dem Plan zu verbauen, dass sie **alle untereinander verbunden** sind, erhält er als Belohnung eine **Amphore**, die er ab sofort einsetzen kann.

**Beispiel:** Der Korinther legt den „Steinbruch“ so ab, dass jetzt alle Gebäude der Gruppe „Verteidigung“ auf dem Spielplan zusammenhängen. Er nimmt sich sofort eine Amphore aus dem Vorrat und setzt dann seinen Zug normal fort.

### Wenn der Amphorenvorrat aufgebraucht ist:

Anstatt einer Amphore zieht der Spieler eine Landschaftskarte auf die Hand.



**Zusammenhängende Gruppe „Verteidigung“**  
(Wie man sieht, müssen die Gebäude nicht nach der sinnvollen Baureihenfolge gelegt worden sein)

## Spielzug verlängern

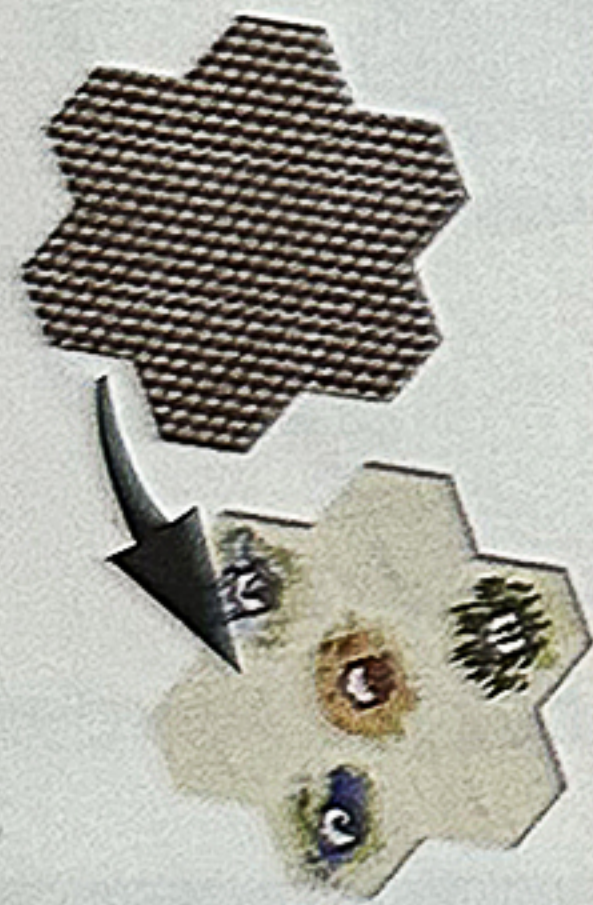


Der Spieler legt **1 Amphore** zurück in den Vorrat und darf dafür **1x zusätzlich „Aufdecken“** (wenn er in seinem Zug bisher „Aufdecken“ gespielt hat) **oder 1x zusätzlich „Bauen“** (wenn er in seinem Zug bisher „Bauen“ gespielt hat). 1 Amphore darf auch dafür eingesetzt werden, **1 Karte zu ziehen**. Zur Erinnerung: Es ist nicht erlaubt, „Aufdecken“ bzw. „Bauen“ auszuführen, nachdem man Karten gezogen hat.

**Beispiel:** Der Korinther hat „Steinbruch“ und „Turm“ aufgedeckt und setzt eine Amphore ein, um ein drittes Gebäude aufzudecken. Danach entschließt er sich, eine weitere Amphore abzugeben und dafür 1 Karte zu ziehen.

**Hinweis:** Ein Spieler darf in seinem Zug beliebig viele Amphoren einsetzen, auch solche, die er gerade erst während des Zuges erhalten hat.

## Spielplan erweitern



### Wann wird der Spielplan erweitert?

Deckt ein Spieler **das letzte Gebäude eines seiner 4 Gebäudestapel** auf, legt er zunächst das aufgedeckte Gebäude wie üblich auf dem Spielplan oder der Ablagetafel ab.

**Anschließend** deckt er **sofort** ein Spielplanteil vom Stapel auf und legt es an den Spielplan an. Er darf das Spielplanteil dabei beliebig drehen.

### Wo darf das Spielplanteil angelegt werden?

Der Spieler muss das Spielplanteil so anlegen, dass es **mindestens an ein anderes Spielplanteil oder ein Heiligtum angrenzt**. Dabei dürfen auch Lücken im Plan entstehen. Es ist nicht erlaubt, Spielplanteile übereinander zu legen. Ab sofort dürfen auch auf dem neuen Spielplanteil Gebäude abgelegt werden.

### Wenn der Stapel mit Spielplanteilen aufgebraucht ist:

Der Spieler setzt seinen Zug fort, ohne ein Spielplanteil anzubauen.



## Ende

**Es gewinnt der Spieler**, der es als Erster schafft, entweder **alle seine 30 Gebäude auf dem Spielplan zu verbauen** oder **2 Heiligtümer mit einer durchgehenden Kette aus eigenen Gebäuden zu verbinden**. Das Spiel endet sofort mit dem Sieg dieses Spielers.

## Aufgepasst! Was in der ersten Partie leicht vergessen wird

**1 passende Landschaftskarte** kann durch 2 beliebige Karten ersetzt werden ( ▶ siehe Baukosten).

**Bei Gründung einer neuen Siedlung** fallen zusätzlich Siedlungskosten an ( ▶ siehe Siedlungen).

Wer eine **Gruppe zusammenhängend verbaut** hat, erhält sofort eine Amphore ( ▶ siehe Gruppen).

Wer einen **Gebäudestapel aufgebraucht** hat, muss ein Spielplanteil anlegen ( ▶ siehe Spielplan erweitern).

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Christwart Conrad, Jens-Peter Schliemann, Bernhard Weber, Ana-Marija und Lukrecija Kocmanic, Steffen Mahnert, Tobias Lang, Sebastian Mellin, Klaus-Jürgen Wrede, Andreas Wetter, Maja und Rüdiger Dorn, Gudrun und Manuel Casasola Aprea, Dieter Hornung, Hannes Wildner, Karl-Heinz Schmiel, Schorsch, den Testern von Bödefeld und den BSW-Treffen u. v. a.



Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet unter: [www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)

© 2003 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreiben Sie an unsere E-Mail Adresse: [info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)  
oder per Post: Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München



Attika kann man auch online spielen unter [www.brettspielwelt.de](http://www.brettspielwelt.de)