

ARCHITECTURA

Spielregel

Die namhaftesten Architekten haben sich versammelt, um eine prunkvolle Stadt mit den schönsten Theatern, Glashäusern und Tavernen zu errichten. Jeder Architekt will den bedeutsamsten Teil zur Stadtkonstruktion beitragen. Doch solch große Ambitionen führen unvermeidlicherweise zu einem erbitterten Wettstreit.

In diesem Spiel verwandelt sich euer Tisch in ein Raster aus Häuserblocks und Straßen. Jedes Gebäude, das ihr konstruiert, wird den Wert der angrenzenden Gebäude beeinflussen – oder sie sogar zerstören!

Spielt Architectura nach den Grundspielregeln oder erstellt für jeden Spieler ein eigenes Kartendeck, sodass keine Partie der anderen gleicht.



Spielinhalt



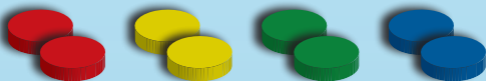
4 Grundspieldecks in verschiedenen Farben,
je 12 Karten



4 x 6 Zusatzkarten (in verschiedenen Farben)



8 Häuserblock-Karten



8 Schutzmarker (2 pro Farbe)

Spielregel

Zwei Spielvarianten

Im Grundspiel spielen alle Spieler mit identischen Kartendecks: Alle Gebäude sind gleich; sie unterscheiden sich nur durch ihre Farbe. Um das Spiel zu erlernen oder es mit neuen Spielern zu spielen, empfehlen wir euch, die erste Partie nach den Grundspielregeln zu spielen. Es gibt außerdem Regeln für Fortgeschrittene, bei denen jeder Spieler ein Set Zusatzkarten erhält, mit denen er bestimmte Grundspielkarten ersetzen darf. Zuerst werden die Regeln für das Grundspiel erläutert. Alle Regeländerungen für das Fortgeschrittenenspiel findet ihr auf Seite 11.

Aufbau der Karten

Veränderte
Werte

Name


Grundwert




Karteneffekt

Die Farbe der Banner gibt die
Farbe der Karte an.



Zusatzkarten sind neben ihrem Namen mit einem -Symbol gekennzeichnet.

Das -Symbol in der unteren linken Kartenecke zeigt an, dass sich die Karte am Spielende auf die Schlusswertung auswirkt.



Spielüberblick

Die Spieler legen während ihrer Spielzüge Karten auf ein Stadtraster, das aus Straßen und Blocks besteht. Jede Karte hat ihren eigenen Wert (Zahlen auf den Seiten), und der verändert sich während des Spiels, wenn du die Karte drehst und dann ein neuer Wert oben steht. Es gibt Karteneffekte, mit denen du deine Karten und die deiner Gegner manipulieren kannst: Verändere deren Wert, zerstöre, versetze, vertausche sie und so weiter.



Am Spielende zählt jeder Spieler die aktuellen Kartenwerte seiner Karten zusammen. Wer dann am meisten Punkte hat, wird zum bedeutendsten Architekten der Stadt ausgerufen.

Spielaufbau

Jeder Spieler nimmt sich ein Deck mit 12 Karten und 2 Schutzmarker der zugehörigen Farbe. Mische dein Deck und lege es als verdeckten Nachziehstapel vor dir aus. Ziehe 3 Karten von deinem Stapel.



Lege die 8 Blockkarten in der Tischmitte in einer Reihe von 1 bis 8 aus.

Wer zuletzt eine Baustelle besucht hat, ist zuerst am Zug. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielverlauf

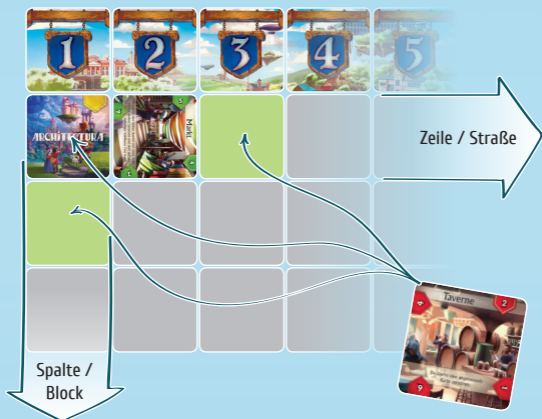
Während deines Zugs musst du eine Karte aus deiner Hand ausspielen, soweit möglich deren Effekte ausführen und dann bis zu deinem Handlimit Karten von deinem Stapel nachziehen.

Sollte dein Stapel aufgebraucht sein, dann ziehst du am Ende deines Zugs keine Karten nach. Falls dein Stapel und deine Hand leer sind, musst du deinen Zug abbrechen bzw. aussetzen.

Genau einmal im Spiel darfst du zu Beginn deines Zugs all deine Handkarten in zufälliger Reihenfolge verdeckt unter deinen Stapel legen und die gleiche Anzahl Karten von deinem Stapel auf die Hand nehmen.

1. Eine Karte ausspielen

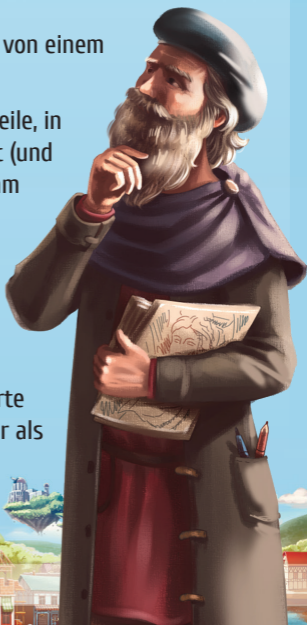
Alle ausgespielten Karten werden auf dem Tisch in Zeilen bzw. Straßen ausgelegt. Es gibt so viele Straßen in der Stadt, wie Spieler mitspielen. Jede Straße besteht aus 8 Feldern für die Gebäude. Diese Felder sind durch die Blockkarten angegeben. Die Straßen entwickeln sich mit den Karten von links nach rechts.



Während deines Zugs musst du eine Karte auslegen. Entweder

- ◆ auf ein leeres Feld rechts von einem besetzten Feld, oder
- ◆ auf das erste Feld einer Zeile, in der noch keine Karte liegt (und die der Blockkartenzeile am nächsten liegt), oder
- ◆ auf ein Feld, das von einer verdeckt ausliegenden (zerstörten) Karte besetzt ist.

Ein Feld, auf das du eine Karte legen kannst, bezeichnen wir als **wählbar**.





Zusätzliche Regel für 3 und 4 Spieler: Du darfst nicht die dritte Karte in deiner Farbe in einer fortlaufenden Zeile auslegen. Wenn jedoch diese Situation durch das Ausführen bestimmter Karteneffekte entsteht, ist das in Ordnung.

2. Werte vergleichen

Nachdem du eine Karte ausgespielt hast, vergleiche deren Wert mit dem Wert der links benachbarten Karte (deren Farbe spielt keine Rolle). Liegt links keine oder nur eine verdeckte Karte aus, wird das *Werte vergleichen* übersprungen.

- ◆ Falls der Wert der links benachbarten Karte mindestens zweimal niedriger ist, dann wird diese Karte zerstört: Drehe sie um, damit ihre Rückseite sichtbar ist, aber belasse sie auf ihrem Platz.



- ◆ Falls der Wert der links benachbarten Karte niedriger (aber nicht zweimal niedriger) ist, dann verliert sie an Wert: Drehe sie um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn, sodass der niedrigere Wert nun oben

ist. Liegt diese Karte bereits mit ihrem niedrigsten Wert nach oben aus, dann drehe sie nicht.



- ◆ Falls beide Karten den gleichen Wert haben, geschieht nichts.



- ◆ Falls der Wert der links benachbarten Karte höher ist, so steigt deren Wert: Drehe sie um 90 Grad im Uhrzeigersinn. Sie hat nun einen höheren Wert (außer sie hat bereits den höchstmöglichen Wert).



3. Karteneffekte ausführen

Nach dem Wertevergleich führe nun den Karteneffekt deiner soeben ausgespielten Karte aus. Meistens werden die Effekte sofort nach dem Ausspielen der Karte aktiviert. Sollte der Effekt jedoch auf eine andere Weise aktiviert werden (am Spielende, nachdem eine Bedingung erfüllt wurde oder gar vor dem Ausspielen der Karte), so musst du diesen Anweisungen folgen. Der Karteneffekt darf auf die ausgespielte Karte selbst angewendet werden, es sei denn, eine Regel besagt etwas anderes. Zum Beispiel: Wenn dir der Karteneffekt erlaubt, eine Karte zu drehen oder zu versetzen, dann dürftest du das mit der Karte tun, die du soeben ausgespielt hast.



Wichtig! Nur wenn du eine Karte ausspielst kommt es zum Wertevergleich und zum Ausführen des Karteneffekts. Nicht, wenn du eine Karte versetzt oder wiederhergestellt hast.

ERLÄUTERUNGEN UND TERMINOLOGIE

Der Wert dieser Karte entspricht dem Wert der links benachbarten Karte.

X-1 bedeutet, dass deren Wert 1 Punkt niedriger ist als der Wert der Nachbarkarte. X+2 bedeutet 2 Punkte höher usw. Wenn sich der Wert der Nachbarkarte verändert, verändert sich auch der Wert dieser Karte. Gibt es keine links benachbarte Karte oder wurde diese zerstört, wäre X hier 0 (auf diese Weise kann der Kartenwert auch negativ werden).



Der Wert dieser Karte entspricht der Nummer des Blocks (Spalte), in die sie gelegt wird. „No.-1“ bedeutet, dass der Wert der Karte 1 Punkt niedriger ist als die Nummer der Spalte. „No.+2“ bedeutet 2 Punkte höher usw.


Die Nummer der Spalte ist auf der entsprechenden Blockkarte angegeben.



Eine Karte wiederherstellen bedeutet: Drehe eine zuvor zerstörte Karte um, sodass deren Gebäude-seite wieder sichtbar ist. Du kannst keine Karte wiederherstellen, auf der sich eine andere Karte befindet. Die wiederhergestellte Karte wird mit ihrem Grundwert nach oben ausgelegt. Ihr Wert wird nicht mit der links benachbarten Karte verglichen und ihr Effekt wird nicht ausgeführt.

Eine Karte schützen bedeutet: Lege einen deiner Schutzmarker darauf. Die Karten deiner Gegner können deinen geschützten Karten nichts anhaben. Bei deinen eigenen Karten



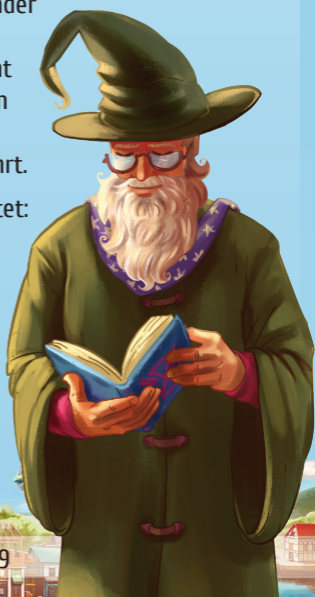
darfst du entscheiden, ob sich deren Effekte auf deine geschützten Karten auswirken oder nicht (es bleibt dir überlassen, ob du die Effekte ausführst und nach dem Wertevergleich Karten drehst). Einige Karten sind von Anfang an geschützt (mit  Symbol). Eine solche Karte wird behandelt, als würde sich auf ihr ein Schutzmarker derselben Farbe befinden. Du darfst keine Karte schützen, die bereits geschützt ist.

Eine Karte gilt als **angrenzend**, wenn eine ihrer Seiten an eine andere Karte angrenzt. In anderen Worten: Es ist eine Karte in einer angrenzenden Spalte in derselben Zeile oder eine Karte in derselben Spalte in einer angrenzenden Zeile.

Du darfst bedeutet: Du musst nicht ausführen, was nach diesem Wort geschrieben steht. Alle Effekte ohne diesem Wort sind verpflichtend, solange es möglich ist, sie auszuführen.

Eine Karte versetzen bedeutet: Nimm eine nicht zerstörte Karte aus der Stadt und lege sie auf ein anderes wählbares Feld (mit der bisherigen Seite nach oben). Diese Karte darf als deine dritte gleichfarbige Karte in fortlaufender Reihenfolge ausgelegt werden. Ihr Wert wird nicht mit der links benachbarten Karte verglichen und ihr Effekt wird nicht ausgeführt.

Eine Karte drehen bedeutet: Du darfst eine Karte um 90 Grad in eine beliebige Richtung drehen. Hierdurch ändert sich der Kartenwert. Auf den meisten Karten grenzen die Seiten mit den



größten und den niedrigsten Werten aneinander an. Somit kann eine einzelne Drehung genügen, um sie vom größten auf den niedrigsten Wert oder umgekehrt zu drehen (Ausnahme: Nach dem Wertevergleich darfst du Karten nicht auf diese Weise drehen). Karten, bei denen nur auf einer Seite Werte abgebildet sind, darfst du nicht drehen.

Eine Karte aus dem Spiel entfernen bedeutet: Lege sie in die Schachtel zurück.

Eine Karte zerstören bedeutet: Drehe sie um und lasse sie mit der Rückseite nach oben auf ihrem Feld liegen. Das Feld gilt als besetzt, obwohl es noch immer ein wählbares Feld ist. Eine zerstörte Karte ist wertlos. Jeder Spieler darf sich jederzeit die Gebäudeseiten der zerstörten Karten ansehen.

4. Karte(n) ziehen

Ziehe nach dem Ausführen des Karteneffekts so viele Karten von deinem Stapel nach, bis du dein Handlimit erreicht hast. Normalerweise beträgt dein Handlimit 3 Karten und am Ende deines Zugs ziehst du nur 1 Karte nach, aber bestimmte Effekte können dein Handlimit erhöhen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald niemand mehr eine Karte ausspielen kann. Sollte ein Spieler keine Karten mehr haben, es aber auf dem Tisch noch wählbare Felder für Karten geben, dürfen die übrigen Spieler weiterspielen, bis es keinen Platz mehr gibt um Karten auszuspielen. Die Spieler zählen ihre Punkte (d.h. die Kartenwerte und die Am Spielende-Effekte). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige mit den meisten Karten auf dem Tisch. Besteht nach wie vor Gleichstand, gewinnt derjenige, der die Karte mit dem niedrigsten Wert auf dem Tisch hat.

Regeln für Fortgeschrittene

Vor dem Spielaufbau nimmt sich jeder Spieler seine Grundspielkarten und die sechs Zusatzkarten seiner Farbe. Diese Karten sind markiert mit einem (❁) Symbol. Jeder Spieler darf beliebige eigene Grundspielkarten mit den entsprechenden Zusatzkarten ersetzen. Dabei dürfen nur Karten mit denselben Grundwerten ersetzt werden (zum Beispiel darf eine Grundspielkarte im Wert von 7 nur gegen eine Zusatzkarte im Wert von 7 ersetzt werden). Manchmal besagt der Kartentext eindeutig, welche Karte ersetzt werden kann (in diesem Fall dürfen sich deren Kartenwerte unterscheiden).

Die Spieler können sich auf eine bestimmte Anzahl ersetzbarer Karten verständigen oder dies durch einen Würfelwurf festlegen. In jedem Fall darf ein Spieler auch weniger oder gar keine Karten ersetzen.

Vor Spielbeginn zeigen alle Spieler ihren Mitspielern die Karten, die sie ersetzt haben. Anschließend darfst du deine Karten nicht mehr verändern.

Von nun an gelten die üblichen Regeln des Grundspiels.

Kartenerläuterungen



Springbrunnen

Das Feld mit dem Schutzmarker gilt bis zum Spielende als besetzt – oder bis zu dem Moment, in dem du eine Karte hierhin versetzt oder ausspielst. Wenn du eine Karte auf dieses Feld legst, nimm deinen Schutzmarker zurück.



Friedhof

Er wird außerhalb der Stadt in einen eigenen Bereich ausgespielt. Ab sofort werden alle zerstörten Karten dieses Spielers verdeckt neben den *Friedhof* gelegt. Diese Karten sind wert- und wirkungslos (mit Ausnahme der *Friedhof*-Karte selbst) und können nicht wiederhergestellt werden.



Magier-Akademie

Wenn du diese Karte nicht spielen kannst, entferne sie aus dem Spiel. Um diese Karte auszuspielen musst du entweder 2 Karten von deiner Hand, 2 Karten von deinem *Friedhof*, oder jeweils 1 Karte aus dem Spiel entfernen.



Labor

Beginnend beim Spieler, der links vom Spieler sitzt, der das *Labor* ausgespielt hat, spielen alle Gegner ihre Karten im Uhrzeigersinn aus. Alle diese Karten gelten als zerstört.



Statue

Es ist egal, welchem Spieler die *Park*-Karte gehört.



Arsenal

Nur die aktuellen Kartenwerte (an der oberen Kartenseite) werden verglichen, wenn du diesen Effekt ausführst. Auch eigene Karten mit niedrigeren Werten in dieser Zeile werden zerstört.



Schmiede

Du darfst nur einen Effekt kopieren, der direkt nach dem Ausspielen ausgeführt wird.



Obelisk

Wenn du den *Obelisk* ausgespielt hast, ziehe am Ende deines Zugs bis zu 5 Karten nach. Selbst wenn diese Karte zerstört wurde, bleibt dein Handlimit erhöht. Vor deinem ersten Zug darfst du 1 Karte von deiner Hand unter den Stapel legen, um den Obelisk aus deinem Stapel zu suchen und auf deine Hand zu nehmen. Anschließend mische deinen Kartenstapel.





Gasthaus

Gibt es kein wählbares Feld um die Karte zu versetzen, so wird sie zerstört.



Glashaus

Du darfst ein oder zwei Karten um jeweils einen Schritt drehen.



Rathaus

Wenn du diese Karte nicht spielen kannst, entferne sie aus dem Spiel.



Bücherei

Du musst nicht von jedem und allen Spielern eine Karte drehen. Du darfst auch eine deiner eigenen Karten drehen.



Museum

Wenn du das *Museum* ausgespielt hast, ziehe am Ende deines Zugs bis zu 4 Karten nach. Dein Handlimit bleibt erhöht, selbst wenn diese Karte zerstört wurde.



Manufaktur

Du darfst deren Effekt nicht teilweise ausführen: Wenn du die Karte von der Stadt zurück auf deine Hand nimmst, musst du eine Karte auf das freigewordene Feld ausspielen. Wenn du den Effekt der *Manufaktur* ausführst, spiele deine Karte von deiner Hand nach den üblichen Regeln aus (vergleiche die Werte und führe den Karteneffekt aus, wenn du willst oder musst).



Mitwirkende

Spieldesign: Pavel Atamanchuk

Spielentwicklung: Petr Tyulenev

Produzent: Nikolay Pegasov

Illustrationen: Marina Kunaksova,
Sergey Dulin, uildrim

Layout: Kristina Soozar, Angelina Chugunova, Ivan
Sukhovey, Rafaël Theunis

Redaktion: Alexander Kiselev

Lektorat: Valentin Matyusha

Leitung der Geschäftsentwicklung: Sergey Tyagunov

Spieler tester: Evgeniya Androsova, Ilya Belyanov,
Stanislav Bravitskiy, Oleg Vlasov, Elena Vornoskova,
Igor Zhuravlev, Morfey de Korellon, Alexander Med-
vedev, Dmitriy Nikonov, Mikhail Onohov, Konstantin
Ponomarev, Vitaliy Repin, Denis Rumyantsev, Anastasia
Safronova, Ilya Semenov, und viele weitere.

Deutsche Übersetzung: Benjamin Scheible

Besonderer Dank an Ilya Karpinsky.

*Nachdruck und Veröffentlichung der Spielregel,
Inhalte und Illustrationen ist ohne Genehmigung des
Urheberrechtinhabers streng verboten.*

© 2018, Hobby World, Alle Rechte vorbehalten, Pavel
Atamanchuk.

© 2018 Game Brewer BVBA. Lizenziert von Game
Brewer für Europa. Alle Rechte vorbehalten.

Produktion: Cartamundi - Visbeekstraat 22 - 2300 Turnhout - BELGIEN

Veröffentlichung: Game Brewer BVBA - Patersstraat 51 - 2300 Turnhout - BELGIEN

H O B B Y
W O R L D

