

---

[Regeln](#) - [Aktuelles](#) - [Strategie](#) - [Szenarios](#) - [Presseinformationen](#)

---

Deutsch

---

# 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).

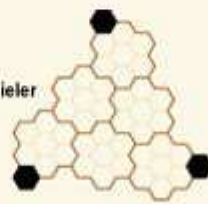
Alle 22 Spielplanteile werden gemischt und als Stapel verdeckt an den Rand der Spielfläche gelegt. Je nach Spieleranzahl werden 4, 6 oder 8 Teile zufällig vom Stapel gezogen und wie folgt zu einem Spielplan zusammengesetzt:

### Startaufbau

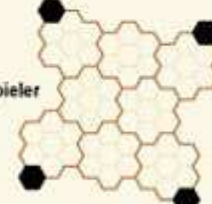
2 Spieler



3 Spieler



4 Spieler



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).



## Worum es geht

Jeder Spieler übernimmt den Aufbau eines Stadtstaates. Tempel, Theater und Orakel, ein Hafen mit Schiffen, Weinberg, Winzer und vieles mehr muss seinen Platz auf der griechischen Halbinsel finden. Schnell wird es eng und so ist es wichtig, den Mitspielern den Weg abzuschneiden und sich selbst die fruchtbarsten Landstriche zu sichern. Bauen jedoch ist teuer. Wer sparen will, muss die natürlichen Ressourcen des Landes nutzen oder die sinnvolle Baureihenfolge beachten, indem er seine Gebäude passend aneinander legt.

## Ziel

Gewonnen hat, wer als Erster

- alle 30 eigenen Gebäude auf dem Spielplan verbaut oder
- zwei beliebige Heiligtümer mit eigenen Gebäuden verbindet.



## Ablauf

Der Startspieler beginnt, die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

### Ablauf eines Spielzugs

Wer am Zug ist, wählt zwischen den folgenden Möglichkeiten: a) 2x Aufdecken oder b) 3x Bauen.

#### Aufdecken

Der Spieler zieht 1 Gebäude von einem eigenen Gebäudestapel seiner Wahl und sieht es sich an.



Wenn er die Baukosten bezahlen möchte ( ▶ siehe Bauregeln), kann er das Gebäude sofort auf dem Spielplan ablegen.

Andernfalls muss er es auf dem passenden Feld seiner Ablagetafel zwischenlagern.

Wer „Aufdecken“ wählt, darf diese Aktion 2x nacheinander ausführen.

#### Bauen

Der Spieler nimmt 1 Gebäude seiner Wahl von seiner Ablagetafel, legt es auf dem Spielplan ab und zahlt die entsprechenden Baukosten ( ▶ siehe Bauregeln).



Wer „Bauen“ wählt, darf diese Aktion 3x nacheinander ausführen.

Nachdem der Spieler 2x aufgedeckt oder 3x gebaut hat, ist der nächste Spieler am Zug.

**Hinweis:** Aufdecken und Bauen in einem Zug zu vermischen ist **niemals erlaubt**.

### Landschaftskarten nachziehen



#### Wann darf ein Spieler Karten nachziehen?

Ein Spieler kann ganz oder teilweise auf das „Aufdecken“ bzw. „Bauen“ verzichten. Für jedes nicht ausgeführte „Aufdecken“ bzw. „Bauen“ darf er 1 Landschaftskarte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen.

**Beispiel:** Der Spartaner wählt in seinem Zug die Möglichkeit „3x Bauen“. Als Erstes legt er die „Festung“ von seiner Ablage auf den Spielplan. Anstatt zwei weitere Gebäude zu verbauen, beendet er seinen Zug vorzeitig und zieht dafür 2 Karten nach.

Verzichtet ein Spieler komplett auf „Aufdecken“ oder „Bauen“, zieht er dafür 3 Karten nach.

**Hinweis:** Karten werden immer **nach** dem „Aufdecken“ bzw. „Bauen“ gezogen. Es ist also nicht erlaubt, nach dem Kartenziehen noch einmal „aufzudecken“ bzw. zu „bauen“. Die Spieler dürfen beliebig viele Karten auf der Hand halten.

#### Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist:

Der Ablagestapel wird sofort gemischt und als neuer Nachziehstapel aufgelegt.



## Bauregeln

### Bauplätze

#### Wo dürfen Gebäude abgelegt werden?

Als Bauplatz kann **jedes unbesetzte Spielplanfeld** genutzt werden, unabhängig davon, ob ein Landschaftssymbol darauf abgebildet ist oder nicht. Nicht überbaut werden dürfen Heiligtümer und Felder, auf denen sich bereits Gebäude befinden.

### Baukosten

Die **Grundkosten** eines Gebäudes sind sowohl auf dem Plättchen selbst wie auch auf der Ablagetafel markiert.

Von den Grundkosten werden zunächst **alle Landschaftssymbole abgezogen**, die sich auf dem Bauplatz bzw. einem der direkt angrenzenden **unbesetzten** Felder befinden.

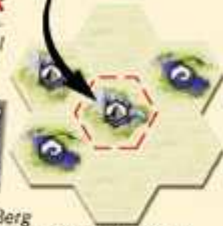
Die **verbleibenden Kosten** muss ein Spieler mit **passenden Handkarten bezahlen**. Die eingesetzten Karten kommen offen auf den Ablagestapel.

1 passende Karte kann stets durch **2 beliebige Karten** ersetzt werden.

**Beispiel:** Die „Festung“ kostet 1 Hügel und 3 Berge.

Baut der Korinther die „Festung“ auf das markierte Feld, reduzieren sich die Kosten um 2 Berge auf 1 Hügel und 1 Berg, da der Bauplatz ein Bergfeld ist, und an ihn ein zweites Bergfeld angrenzt.

Der Korinther muss also 1 Hügel und 1 Berg bezahlen.



Statt 1 Hügel und 1 Berg zu bezahlen, kann der Korinther z. B. auch 1 Hügel, 1 Wald und 1 Wasser bezahlen. Wald und Wasser ersetzen den Berg.

### Sinnvolle Baureihenfolge (kostenlos bauen)

Die Grundkosten für das Bauen entfallen **komplett**, wenn die **sinnvolle Baureihenfolge** eingehalten wird.

Die **Pfeile auf der Ablagetafel** bestimmen die sinnvolle Baureihenfolge:

- Das Gebäude, von dem der Pfeil ausgeht, muss bereits auf dem Spielplan liegen.
- Legt der Spieler nun **direkt angrenzend** das Gebäude, auf das die Pfeilspitze zeigt, darf er **kostenlos** bauen.

**Beispiel:** Der Korinther legt den „Turm“ direkt neben seine „Festung“. Dies kostet ihn nichts, da auf der Ablagetafel ein Pfeil von der „Festung“ zum „Turm“ zeigt.

In folgenden Fällen darf **nicht kostenlos** gebaut werden:

- **Umgekehrt:** Der „Turm“ liegt zuerst und die „Festung“ wird angebaut.
- **Ein Gebäude wird ausgelassen:** Der „Steinbruch“ liegt und ein „Turm“ wird angebaut.
- **Falsche Spielerfarbe:** Der Spieler legt seinen „Turm“ an die „Festung“ eines Mitspielers.



### Hinweis zu den Straßen

Beim Bau einer „Straße“ muss ein Spieler **5 Karten seiner Wahl** ablegen, abzüglich der Landschaftssymbole vom Bauplatz und den angrenzenden Feldern.

**Sinnvolle Baureihenfolge:** Die Kosten für eine „Straße“ entfallen dann, wenn sie an eine andere „Straße“ gleicher Spielerfarbe angelegt wird.

**Beispiel:** Der Spieler baut seine erste „Straße“ auf das markierte Feld. Er zahlt 1 Karte seiner Wahl (5 Karten, abzüglich 2 Berge und 2 Wasser). Später im Spiel legt er eine zweite „Straße“ kostenlos an.



### Siedlungen

#### Was ist eine Siedlung?

Ein oder mehrere zusammenhängende Gebäude **einer Spielerfarbe** bilden eine Siedlung. Eine **neue Siedlung** wird dann gegründet, wenn ein Spieler ein Gebäude baut, das an kein anderes Gebäude seiner Farbe angrenzt.

**Wird eine neue Siedlung gegründet**, fallen zusätzlich zu den Grundkosten des Gebäudes noch **Siedlungskosten** an. **Pro Siedlung**, die der Spieler bereits auf dem Plan hat, muss er **1 beliebige Handkarte extra** bezahlen.

**Beispiel:** Der Thebaner hat bereits **2 Siedlungen**. Baut er die „Straße“ auf das markierte Feld, gründet er eine neue Siedlung und muss neben den Grundkosten **2 Karten extra** zahlen.

**Hinweis:** Es ist möglich, eigene Siedlungen miteinander zu verschmelzen, indem man sie mit Gebäuden verbindet (Dies reduziert die zukünftigen Siedlungskosten). Gebäude, die nur über ein Heiligtum miteinander verbunden sind, bilden **keine gemeinsame Siedlung**.





## 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, Milan und Lukrecija Kocmanic, Steffen Mahmert, Sebastian Mellin, Jörg Vey, 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 Bielefeld 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 Verlage 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)