

Das Prestel Architecturspiel

Auteur: Thomas Fackler

Uitgegeven door Prestel Verlag, 2002

2 tot 5 spelers vanaf 8 jaar verzamelen zo snel mogelijk 13 punten bij het heropbouwen van bouwwerken met grote architecturale waarde.

Spelidee

Dit spel biedt een reeks architectonische kunstwerken aan in een spannende en onderhoudende vorm. 2 tot 5 spelers concurreren er met elkaar om 24 van de opmerkelijkste bouwwerken uit de architectuurgeschiedenis. De spelers moeten tijdens het spel verschillende bouwopdrachten uitvoeren. Om dit te kunnen, zoeken ze de noodzakelijke bouwstukken uit de vijf kaartstapels bij elkaar. De snelheid waarmee elkeen dit doet, bepaalt voor elke ronde opnieuw de speelvolgorde. Voor elke gevonden én uitgespeelde bouwkaart krijgt men uiteindelijk een punt. Wie als eerste 13 punten kan verzamelen, wint dit spel.

Materiaal

- 24 bouwopdrachten - deze kaarten tonen de samen te stellen bouwwerken en vormen een stapel waarvan de bovenste kaart steeds openligt
- 5 startstenen - deze stenen bepalen de speelvolgorde, nr. 1 biedt vaak de beste mogelijkheden
- 5 symboolkaarten - deze liggen bovenop de verschillende kaartstapels en dienen enkel als geheugensteuntje: wie een of andere gezochte bouwkaart weet liggen, heeft hier een voordeel
- 100 markeerschijfjes - met deze schijfjes worden per speler de uitgespeelde bouwkaarten en bijbehorende punten gemarkeerd
- 64 bouwkaarten - hiervan krijgt elke deelnemer er bij het begin 2, de rest wordt verdeeld over de 5 zoekstapels

Vorbereitung (zie ook fig. 1 p. 2)

1. De bouwopdrachten worden dooreen geschud.
2. Vier van deze kaarten worden open op tafel gelegd. De resterende kaarten vormen een 'open' stapel ernaast.
3. Ook de bouwkaarten met gebouwonderdelen worden dooreen geschud.
4. Elke speler krijgt bij het begin 2 van deze kaarten en houdt deze voor zijn medespelers geheim.
5. De resterende bouwkaarten worden verdekt verdeeld in vijf ongeveer even hoge stapeltjes en eveneens in het midden van de tafel gelegd.
6. Op elk van deze stapels wordt als bovenste kaart open een van de aanwezige symboolkaarten gelegd.
7. Elke speler kiest een kleur. De markeerschijfjes blijven echter in de algemene voorraad liggen.
8. De startstenen worden verdekt - met het getal naar onder - op tafel gezet. Elke speler kiest een steen en plaatst deze open voor zich neer. De getalwaarde op elk van deze stenen bepaalt de volgorde waarin de spelers na elkaar aan beurt komen. Deze volgorde zal wellicht elke ronde gewijzigd worden. Elke ronde start de speler met het laagste getal.

Zoeken en uitkiezen van bouwkaarten (fig. 2 p. 2)

9. De startspeler kiest één van de vijf kaartstapels en plaatst deze voor zich op tafel. Hij zet zijn startsteen aansluitend op de plaats waar hij de stapel uit het midden wegnam.
10. De volgende speler in de rij (startsteen '2') neemt een stapel weg, plaatst deze voor zich en zet zijn startsteen op de vrijgekomen plaats. Op dezelfde manier kiezen ook de volgende spelers een kaartstapel.
11. Zodra alle spelers een stapel voor zich hebben staan, geeft de laatste speler in de rij het startsein voor het uitzoeken van een bouwkaart. (Hij roept b.v. 'start'.)
12. Pas vanaf dit moment mag elke speler zijn gekozen kaartstapel inkijken. Bedoeling van elke speler

is nu zo snel als mogelijk in zijn stapel een bouwkaart te vinden die onderdeel is van één van de vier openliggende bouwopdrachten.

13. Elke speler moet een bouwkaart uitkiezen. Daarbij mag niemand de volgorde van de bouwkaarten in zijn stapel veranderen.

14. Nadat een speler een kaart heeft gekozen, legt hij zijn kaartstapel terug in het midden. Hij kiest daarbij een startsteen naar keuze en plaatst zijn doorzochte stapel op de plaats van die steen. (Zie ook fig. 3 p. 3)

Ook alle andere spelers nemen als ze klaar zijn een startsteen weg en plaatsen hun stapel op de vrijgekomen plaats. Elke speler heeft nu na dit doorzoeken drie bouwkaarten in zijn hand.

De keuze van startsteen bepaalt de volgorde waarin vervolgens gebouwd zal worden en een nieuwe zoekstapel mag gekozen worden.

Aanleggen van bouwkaarten

15. Elke speler moet nu - in oplopende volgorde van startsteen - één van zijn bouwkaarten weer afgeven. Daarbij bestaan volgende twee mogelijkheden:

Eenzijds kan een speler een bouwkaart onder een stapel naar keuze schuiven. Daarmee is zijn beurt beëindigd en is de volgende speler aan beurt. Anderzijds kan hij een passende bouwkaart op een bouwopdracht leggen. Ook na deze actie is zijn beurt beëindigd. Eerst wordt wel nog een markeerschijf van de juiste kleur op de gelegde bouwkaart geplaatst. (Zie ook fig. 5 p. 4)

Legt een speler de laatste ontbrekende bouwkaart op een bouwopdracht, dan worden 2 markeerschijfjes van de kleur van die speler op die kaart gelegd.

Nadat alle spelers één van deze actie heeft uitgevoerd, bezit iedereen opnieuw slechts twee bouwkaarten.

16. Volledig afgewerkte bouwwerken worden onmiddellijk na de beurt van de beëindigende speler weggenomen. De vrijgekomen plaats wordt echter niet direct opnieuw opgevuld.

17. Elke scorende speler neemt nu zijn markeerschijfje(s) van het afgewerkte bouwwerk en legt ze voor zich op tafel. Op deze manier wordt de score bijgehouden.

Einde van een ronde

18. Nadat elke speler zijn beurt heeft afgewerkt, worden alle bouwopdrachten waarop geen enkele bouwkaart werd gelegd, weggenomen en onder de centrale stapel van bouwopdrachten geschoven. Het aantal openliggende bouwopdrachten wordt nu opnieuw tot vier aangevuld. (Zie ook fig. 5 p. 4)

19. Nu begint de volgende speelronde. Alle regels worden herhaald vanaf punt 9.

Einde van het spel

20. De speler die als eerste 13 punten kon verzamelen, wint. Het spel eindigt in dat geval direct. De spelronde wordt niet verder afgewerkt.



Date Last Modified: 09-11-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief