

ARCHITECTURA

Spelregels

In Architectura bouwen de meest befaamde architecten aan een magnifieke stad met de mooiste parken, theaters en tavernes. Elke architect wil echter de meest toonaangevende zijn. Hun tomeloze ambitie leidt onvermijdelijk tot een wrede competitiestrijd.

In dit spel bouw je een raster van wijken en straten. Elk nieuw gebouw zal invloed hebben op de waarde van de aangrenzende gebouwen of kan zelfs gebouwen vernietigen.

Speel Architectura volgens de basisregels of vorm een unieke kaartenset voor elke speler voor een gevarieerde spelervaring, elke keer opnieuw!



Spelinhoud



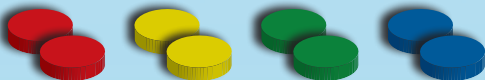
4 sets van 12 basiskaarten (in de 4 spelerskleuren)



4 sets van 6 extra kaarten (in de 4 spelerskleuren)



8 wijkkaarten



8 beschermfiches (2 in elke kleur)

Spelregels

Twee spelvarianten

In het basisspel hebben de spelers identieke kaartensets. Alle gebouwen zijn hetzelfde, met als enige verschil de spelerskleur. Het is aanbevolen om eerst de basisversie te spelen om het spel te leren kennen.

In de gevorderde variant krijgt elke speler extra kaarten om sommige basiskaarten te vervangen.


De basisregels worden eerst uitgelegd. Op pagina 11 vind je de aangepaste spelregels voor de gevorderde variant.


Kaartopbouw



De banieren duiden de spelerskleur aan.



De extra kaarten zijn aangeduid met een  symbool naast de naam.

Kaarten met een  symbool links onderaan hebben een effect op de eindtelling.



Speloverzicht

Om beurten plaatsen spelers kaarten in het stedelijk raster van straten en wijken. Elke kaart heeft zijn eigen waarde (getallen aan de randen) die kan worden aangepast door de kaart te roteren. Bovenaan de kaart staat de nieuwe waarde. Er zijn kaarteffecten waarmee je de kaarten van jezelf en je tegenspelers kunt manipuleren: hun waarde aanpassen, vernietigen, verplaatsen, verwisselen, enz.



Op het einde van het spel tellen de spelers alle huidige waarden van hun kaarten bij elkaar. De speler met de hoogste totale waarde wordt uitgeroepen tot de beste architect van de stad!

Spelopstelling

Elke speler neemt een set van 12 kaarten en 2 beschermfiches in hun kleur. Schud je kaarten en plaats ze als een gesloten trekstapel voor je. Trek 3 kaarten van je trekstapel.



Plaats de 8 wijkkaarten naast elkaar in een rij op de tafel, van 1 tot en met 8, met voldoende plaats voor andere kaarten onder deze rij.

De speler die het laatst een bouwwerf heeft bezocht mag beginnen en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

Spelverloop

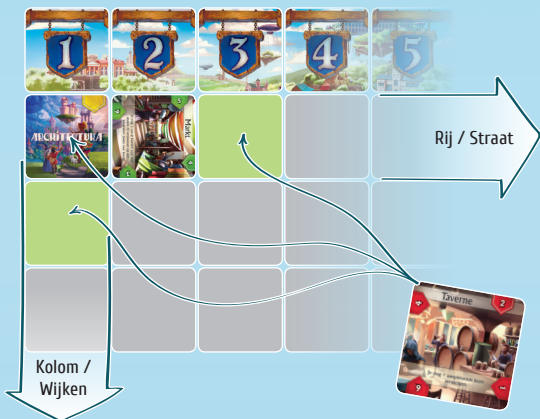
Tijdens je beurt moet je 1 kaart uit je hand spelen en de effecten van die kaart uitvoeren. Vervolgens neem je nieuwe kaarten van je trekstapel tot je handlimiet.

Als je trekstapel op is, kan je geen kaarten meer nemen. Als zowel je trekstapel als je hand leeg zijn, sla je je beurt over.

Eén keer per spel mag je aan het begin van je beurt al je handkaarten, in willekeurige volgorde, onderaan je trekstapel plaatsen en evenveel nieuwe kaarten trekken.

1. Een kaart spelen

De gespeelde kaarten op de tafel vormen rijen (of straten) en kolommen (of wijken). Het maximale aantal straten in de stad is gelijk aan het aantal spelers. Elke straat heeft 8 plaatsen voor gebouwen, aangegeven door de wijkkaarten. De straten worden opgebouwd met kaarten van links naar rechts.



Tijdens je beurt MOET je een kaart plaatsen op:

- ◆ een lege plaats rechts van een bezette plaats, OF
- ◆ de eerste plaats van een nieuwe rij zonder kaarten, zo dicht mogelijk tegen de wijkkaarten, OF
- ◆ een plaats met een gesloten (vernietigde) kaart.

Een plaats waar je een kaart kan plaatsen noemen we een **toegelaten plaats**.





Een extra spelregel in een spel voor 3 of 4 spelers: Je mag geen 3de opeenvolgende kaart in jouw kleur in dezelfde rij plaatsen, tenzij dit gebeurt door bepaalde kaarteffecten.

2. Waarden vergelijken

Na het spelen van een kaart vergelijk je de waarde van die kaart met de waarde van de kaart links ernaast. De kleur van de kaart ernaast is niet van belang. Indien er geen kaart naast ligt of de kaart ernaast gesloten ligt, *worden er geen waardes vergeleken*.

- ◆ Als de waarde van de linkse kaart minstens 2 keer lager is (dus de helft of minder), vernietig je deze kaart. Dit betekent dat je de kaart omdraait, zodat ze gesloten ligt op dezelfde plaats.



- ◆ Als de waarde van de linkse kaart lager is (maar niet 2 keer lager), verlaag je de waarde van deze kaart door ze 90 graden te roteren tegen de klok in. De lagere waarde bevindt zich nu bovenaan. Als de

kaart al haar laagste waarde heeft, roteer je ze niet.



- ◆ Als de waarden van de kaarten gelijk zijn, gebeurt er niets.



- ◆ Als de waarde van de linkse kaart hoger is, verhoog je de waarde van deze kaart door ze 90 graden te roteren met de klok mee. De hogere waarde bevindt zich nu bovenaan. Als de kaart al haar hoogste waarde heeft, roteer je ze niet.



3. Kaarteffecten uitvoeren

Na het vergelijken van de kaartwaarden, voer je het effect uit van de kaart die je zojuist hebt gespeeld. De meeste effecten worden meteen uitgevoerd. Maar als er wordt omschreven wanneer het effect moet worden uitgevoerd (bv. op het einde van het spel, als een voorwaarde is voldaan, of zelfs voordat de kaart wordt gespeeld), moet je die instructie volgen.

Een kaarteffect mag worden uitgevoerd op de gespeelde kaart, tenzij anders vermeld. Bijvoorbeeld, wanneer een effect je toelaat om een kaart te roteren, mag je dit doen op de kaart die je zojuist hebt gespeeld.



Belangrijk! Het vergelijken van kaartwaarden en het uitvoeren van kaarteffecten doe je alleen op het moment dat je de kaart speelt, niet wanneer ze werd verplaatst of hersteld.

VERDUIDELIJKINGEN EN TERMINOLOGIE

De waarde van deze kaart is gelijk aan de waarde van de kaart links ernaast. $X-1$ betekent dat de kaart 1 punt lager is dan de links liggende kaart, $X+2$ is 2 punten hoger, enz. Als de waarde van de links liggende kaart wijzigt, wijzigt ook de waarde van deze kaart. Als er geen kaart links ernaast ligt, is X gelijk aan 0. (Dus kan de waarde van deze kaart ook negatief zijn.)




De waarde van deze kaart is gelijk aan het nummer van de wijkkaart waaronder ze ligt. Als de kaart onder wijkkaart 1 ligt, is de waarde 1. "No.-1" betekent dat de waarde van de kaart 1 punt lager is dan de nummer van de wijkkaart, "No.+2" betekent 2 punten hoger, enz.



Een kaart herstellen is een vernietigde gesloten kaart terug omdraaien zodat ze weer open ligt. Een kaart die bedekt wordt door een andere kaart kun je niet herstellen. Een herstelde kaart leg je terug met haar beginwaarde bovenaan. Bij het herstellen wordt haar waarde niet vergeleken met de links liggende kaart en haar effect wordt niet uitgevoerd.

Een kaart beschermen doe je door 1 van je beschermfiches er op te plaatsen. De kaarten van je tegenspelers kunnen je beschermde kaarten niet meer beïnvloeden. Je beslist zelf of de effecten van jouw kaarten nog invloed hebben op je beschermde kaarten (zowel



kaarteffecten als het roteren na het vergelijken van waarden). Kaarten met een  symbool zijn al beschermd, alsof er een beschermfiche met dezelfde kleur op ligt. Een reeds beschermde kaart mag je niet nog een keer beschermen.

Een kaart is **aangrenzend** wanneer ze orthogonaal ernaast ligt. Met andere woorden, wanneer de kaart in een aangrenzende kolom in dezelfde rij of in een aangrenzende rij in dezelfde kolom ligt.

Je mag: Je bent niet verplicht om iets uit te voeren dat geschreven staat achter het woord "mag". Alle andere effecten, zonder dit woord, zijn wel verplicht indien het mogelijk is om ze uit te voeren.

Verplaats een kaart: Neem een nog niet vernietigde kaart in de stad en plaats ze op een andere toegelaten plaats met dezelfde zijde naar boven gericht. Deze kaart mag de 3de opeenvolgende kaart in dezelfde kleur zijn. Na het verplaatsen wordt de waarde van de verplaatste kaart niet vergeleken en wordt het effect van deze kaart niet uitgevoerd.

Roteer een kaart: Je mag een kaart 90 graden draaien in een richting naar keuze. De waarde van de kaart wijzigt met een andere bovenzijde. Bij de meeste kaarten staan de laagste en hoogste kaarten naast elkaar. Het is dus mogelijk om een kaart van haar laagste naar haar hoogste waarde te roteren en vice versa (Dit is echter niet toegestaan na het vergelijken van kaartwaarden!). Kaarten met slechts 1 waarde mogen niet worden geroteerd.



Een kaart verwijderen uit het spel, betekent dat je ze terug in de speldoos plaatst.

Een kaart vernietigen betekent dat je ze gesloten omdraait op dezelfde plaats. Deze plaats is bezet, maar is wel een toegelaten plaats. Een vernietigde kaart heeft geen waarde. Te allen tijde mogen spelers kijken naar de vernietigde kaart.

4. Kaart(en) trekken

Na het uitvoeren van de kaarteffecten neem je kaarten van je trekstapel tot aan je handlimiet. Meestal is je handlimiet 3 kaarten en meestal trek je slechts 1 kaart op het einde van je beurt. Maar sommige effecten kunnen je handlimiet verhogen.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer niemand nog een kaart kan spelen. Als een speler geen kaarten meer heeft maar er nog wel toegelaten lege plaatsen zijn in de stad, mogen de andere spelers blijven spelen totdat er geen toegelaten plaatsen meer zijn.

De spelers tellen hun uiteindelijke score door waarden van hun kaarten op te tellen samen met het resultaat van eventuele kaarteffecten op de eindtelling. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste kaarten in de stad. Is dat ook gelijk, dan wint de speler met de laagste kaartwaarde.



Gevorderde spelregels

Voor de spelopstelling neemt elke speler een basis-set en 6 extra kaarten in dezelfde spelerskleur. De extra kaarten hebben een (❁) symbool.

Elke speler mag 1 of meerdere basiskaarten vervangen door evenveel corresponderende extra kaarten. Enkel kaarten met eenzelfde beginwaarde mogen worden gewisseld. Je mag bijvoorbeeld een basiskaart met beginwaarde 7 alleen wisselen met een extra kaart met beginwaarde 7. Soms staat op de extra kaart vermeld welke kaart ze vervangt (in dat geval kunnen de beginwaarden verschillen).

De spelers kunnen eventueel onderling overeenkomen om een bepaald aantal kaarten te vervangen, al dan niet bepaald met een dobbelsteen. In elk geval mag een speler altijd beslissen om minder kaarten te vervangen dan onderling overeengekomen of zelfs geen enkele te vervangen.

Voor aanvang van het spel tonen de spelers welke kaarten ze hebben vervangen in hun set. Daarna mogen er geen kaarten meer worden gewisseld.

Speel verder met de normale spelregels.

Overzicht van de kaarten



Fontein

De plaats met het beschermfiche wordt als bezet beschouwd tot het einde van het spel of tot het moment dat je er zelf een kaart op plaatst. Als je er een kaart op plaatst, neem je je fiche terug.





Begraafplaats

Deze kaart ligt in een zone buiten de stad. Plaats je vernietigde kaarten voortaan gesloten naast de *Begraafplaats*. Deze kaarten hebben geen waarde of effecten (behalve de *Begraafplaats* zelf) en kunnen niet worden hersteld.



Magische Academie

Als je deze kaart niet kan spelen, verwijder je ze uit het spel. Wanneer je deze kaart speelt, moet je 2 kaarten uit je hand of 2 kaarten van je *Begraafplaats* of 1 van elk, uit het spel verwijderen.



Laboratorium

De spelers moeten met de klok mee hun kaart plaatsen, te beginnen met de speler links van de speler die het *Laboratorium* speelde. Alle gespeelde kaarten worden als vernietigd beschouwd.



Standbeeld

Het maakt niet uit van welke speler de *Park* kaart is.



Arsenaal

Enkel de huidige waarden van de kaarten (bovenaan) worden vergeleken bij het uitvoeren van dit effect. Vernietig ook je eigen kaarten in deze rij met een lagere waarde.



Smidse

Je mag enkel een effect kiezen dat onmiddellijk na het spelen van de kaart wordt uitgevoerd.



Obelisk

Op het einde van je beurt waarin je de *Obelisk* speelde, vul je je hand aan tot 5 kaarten. Je handlimiet blijft verhoogd, zelfs indien deze kaart wordt vernietigd. Voor je allereerste beurt van het spel, mag je 1 kaart uit je hand in je trekstapel plaatsen en de *Obelisk* in de trekstapel zoeken en op hand nemen. Schud daarna je trekstapel.





Herberg

Als er geen toegelaten lege plaats is om de kaart te verplaatsen, wordt ze toch vernietigd.



Serre

Je mag 1 of 2 van je kaarten 1 stap roteren.



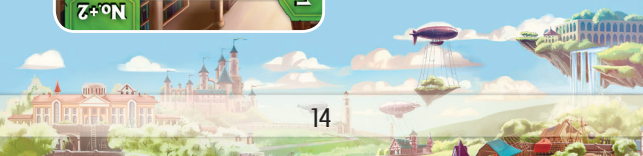
Stadhuis

Als je deze kaart niet kan spelen, verwijder je ze uit het spel.



Bibliotheek

Je bent niet verplicht om van elke speler een kaart te roteren. Je mag ook van jezelf een kaart roteren.





Museum

Op het einde van je beurt waarin je het *Museum* speelde, vul je je hand aan tot 4 kaarten. Je handlimiet blijft verhoogd, zelfs als deze kaart wordt vernietigd.



Fabriek

Je mag dit effect niet gedeeltelijk uitvoeren. Als je een kaart van de stad terug in je hand neemt, moet je een andere kaart op deze vrijgekomen plaats spelen. Bij het uitvoeren van dit effect speel je een kaart uit je hand volgens de normale spelregels (vergelijk de waarden en voer het effect uit).



Colofon

Spelontwerp: Pavel Atamanchuk

Spelontwikkeling: Petr Tyulenev

Producer: Nikolay Pegasov

Tekeningen: Marina Kunakasova,
Sergey Dulin, uildrim

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

Hoofredactie: Alexander Kiselev

Redactie: Valentin Matyusha

Business Development Directeur: Sergey Tyagunov

Speltesters: 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, en vele anderen.

Nederlandse vertaling: Rudy Seuntjens

Bijzondere dank aan Ilya Karpinsky.

*Elke publicatie, gehele of gedeeltelijke reproductie,
kopie, distributie of andere verspreiding van de
regels, inhoud en illustraties zonder de expliciete
toestemming van de copyright houder is ten
strengste verboden.*

© 2018, Hobby World, Alle rechten voorbehouden,
Pavel Atamanchuk.

© 2018 Game Brewer BVBA. In licentie gegeven
door Game Brewer voor Europa. Alle rechten
voorbehouden.

Geproduceerd door Cartamundi - Visbeekstraat 22 - 2300 Turnhout - BELGIË
Uitgegeven door Game Brewer BVBA - Patersstraat 51 - 2300 Turnhout - BELGIË

