

ARCHITEKTON

Variante:

Die Regeln gelten komplett wie gehabt, nur die Zwischenwertungen – d.h. die Wertungen, die erfolgen, wenn ein Gebäude von vier Landschaften umgeben ist – werden anders gehandhabt:

Stimmen alle vier Seiten der Gebäudetafel mit ihren benachbarten Landschaftstafeln überein, bekommt der Besitzer des Hauses weiterhin 1 Punktechip.

Bei einer unpassenden Seite passiert gar nichts.

Bei zwei unpassenden Seiten verliert der Besitzer des Hauses 1 Chip.

Bei drei unpassenden Seiten verliert der Besitzer des Hauses 2 Chips.

Leider können jetzt die Chips knapp werden, weil dem Spiel nur acht Stück beiliegen. Wird ein weiterer Chip benötigt, muss einfach jeder Spieler einen oder zwei Chips abgeben, so dass wieder zwei bzw. vier Chips zur Verfügung stehen.

Da es leichter zu einem Unentschieden kommen kann, gibt es nunmehr folgende Gewinnvoraussetzungen:

1. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten (Chips + Häuser in einer Gruppe)
2. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Häusern auf dem Spielfeld.
3. Bei erneutem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Chips.
4. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler, der die meisten Häuser vom Spielfeld herunternehmen musste, weil nur eine oder zwei Landschaften angrenzten.
5. Gibt es immer noch einen Gleichstand, wird das Spiel unentschieden gewertet.

Das Urheberrecht für das Spiel Architekton liegt beim Autor Michael Schacht und beim Verlag Queen Games, Troisdorf.

© Jens Bernsdorf, www.spielefreun.de

