

Attika

Marcel-André Casasola Merklen peli 2-4 pelaajalle. Käännös Mikko Saari (msaari@iki.fi).

Sisältö

- 22 karttalaattaa
- 4 temppeleä
- 15 amforaa
- 4 apulautaa pelaajille
- 120 rakennuslaattaa
- 60 korttia

Alkuvalmistelut

Ennen ensimmäistä peliä osat tulee irroittaa kehikoistaan. Temppeleit kootaan (katso kuva ohjeiden alussa).

Kartan muodostavat laatat sekoitetaan ja kootaan pinoksi kuvapuoli alaspäin. Pelaajien määrästä riippuen laattoja otetaan joko neljä, kuusi tai kahdeksan ja ne asetellaan pelaajien keskelle sääntöjen osoittamalla tavalla. Kuvista näkyy myös, kuinka **temppeleit** (yksi kutakin pelaajaa kohden) asetellaan (mustat kuusikulmiot osoittavat temppeleiden sijainnin).

Amforat kootaan pinoksi käden ulottuville.

Pelaajat valitsevat värinsä ja ottavat sen värisen pelilaudan ja asettavat sen eteensä. Jokainen pelaaja ottaa **30 rakennuslaattaansa** itselleen. Laattoja sanotaan selkeyden vuoksi rakennuslaatoiksi, vaikka kaikki eivät sanan varsinaisessa merkityksessä rakennuksia olekaan.

Pelaajat erottavat laatoista **päärakennukset**, joiden taustalla on musta symboli. Päärakennukset tunnistaa omalta pelilaudalta tekstin mustasta taustasta. Pelaajat sekoittavat päärakennuksensa ja tekevät niistä pinon eteensä, kuvapuoli alaspäin.

Loput 24 rakennuslaattaa sekoitetaan ja kootaan **kolmeksi kahdeksan laatan pinoksi**, niin ikään kuvapuoli alaspäin. Sen jälkeen pelaajat nostavat joka pinon päällimmäisen laatan ja laittavat sen pelilaudalleen oikealle kohdalle.

Kortit sekoitetaan ja niistä tehdään pino (kuvapuoli alaspäin).

Pelaajat valitsevat aloittajan haluamallaan tavalla. **Aloittaja** nostaa **neljä** korttia, seuraava pelaaja **viisi**, seuraava (jos pelaajia on kolme tai neljä) **kuusi** ja viimeinen pelaaja (nelinpelissä) **seitsemän** korttia.

Yhteenveto

Pelaajat kehittävät kaupunkivaltioitaan. Temppeleille, teattereille,

oraakkeleille, satamille laivoineen, viinitarhoille ja kaivoksille, kaikille on löydyttävä tilaa Kreikan niemimaalta.

Pelaajien on edettävä nopeasti vallatakseen parhaan maan itselleen ja estääkseen kilpailijoitaan menestymästä. Rakentaminen on kallista, joten alueen luonnonvaroja kannattaa yrittää hyödyntää. Rakennustoiminnan huolellinen organisointi tuo myös säästöjä.

Pelin tavoite

Pelin tavoite on

- rakentaa ensimmäisenä **kaikki 30 rakennusta**.

tai

- **yhdistää kaksi temppeleä** katkeamattomalla rakennusketjulla.

Pelin kulku

Aloittaja aloittaa pelin, jonka jälkeen vuorot etenevät myötapäivään.

Pelaajan vuoro

Vuorollaan kukin pelaaja joko **nostaa kaksi** uutta rakennusta tai **rakentaa kolme** rakennusta laudaltaan.

- **Nosto**

Pelaaja **nostaa yhden rakennuslaatan** omasta **pinostaan** (pinon saa valita vapaasti) ja katsoo sitä.

- Jos pelaaja **haluaa rakentaa** laatan, pelaaja maksaa sen hinnan (rakentaminen selitetään tarkemmin myöhemmin) ja asettaa sen kartalle.
- Jos pelaaja **ei halua rakentaa** laattaa, hän laittaa sen omalle pelilaudalleen.

Jos pelaaja valitsee laattojen nostamisen, hän voi nostaa laattoja **kaksi** kertaa.

- **Rakentaminen**

Pelaaja **ottaa yhden rakennuslaatan pelilaudaltaan**, laittaa sen kartalle ja maksaa sen hinnan (katso rakentamissäännöistä).

Jos pelaaja valitsee laattojen rakentamisen, hän voi rakentaa **kolme** kertaa.

Missään tapauksessa **pelaaja ei voi nostaa ja rakentaa samalla vuorolla**.

Korttien nostaminen

Pelaaja voi luopua toiminnoistaan ja nostaa sen sijaan kortteja. **Jättämällä rakennus- tai nostotoiminnon väliin, pelaaja voi nostaa yhden**

kortin. Toimintoja voi jättää väliin niin monta kuin haluaa, eli jos ei tee vuorollaan mitään muuta kuin nostaa kortteja, voi nostaa kolme korttia (kolme rakennustoimintoa = kolme korttia). Kädessä pidettävien korttien lukumäärälle ei ole mitään rajoitusta.

Korttien nostaminen on tehtävä vuoron loppuksi. Korttien nostamisen jälkeen ei saa enää tehdä mitään muuta.

Jos pakka loppuu, käytetyt kortit sekoitetaan uudeksi pakaksi.

Rakentaminen

Minne voi rakentaa?

Pelaaja voi rakentaa mihin tahansa kartan **tyhjästä ruuduista**. Resurssisymboleilla ei ole väliä rakennettaessa, mutta temppelien tai toisten rakennusten päälle ei voi rakentaa.

Rakennusten hinta

Rakennuslaatoissa ja pelaajien laudoilla näkyy **rakennusten hinta**. Tästä hinnasta voi rakennettaessa vähentää rakennusruudussa olevan **resurssin**, samoin kuin **viereisten tyhjiä ruutuja** resurssit. Loput hinnasta täytyy maksaa korteilla.

Kahdella millä tahansa kortilla voi korvata yhden minkä tahansa resurssin.

Ilmainen rakentaminen

Hinnan voi poistaa kokonaan, jos rakennukset rakentaa **oikeassa järjestyksessä**.

Pelaajien **laudoilla olevat mustat nuolet** osoittavat ilmaisen rakennusjärjestyksen. Jotta voisi rakentaa ilmaiseksi, seuraavien ehtojen on täyttyvä:

- Rakennuksen, josta nuoli osoittaa, on oltava rakennettuna kartalla.
- Rakennus, johon nuoli osoittaa, rakennetaan nuolen toisessa päässä olevan rakennuksen **viereen**.

Jos siis on rakentanut vaikkapa linnoituksen (Fortress), voi sen viereen rakentaa tornit (Tower) ilmaiseksi.

Seuraavissa tapauksissa **ilmaiseksi rakentaminen ei onnistu**:

- **Väärä suunta:** esimerkiksi linnoitus tornin viereen. Ilmaiseksi vain nuolten osoittamaan suuntaan!
- **Puuttuva rakennus:** tornia ei saa ilmaiseksi kivilouhoksen (Quarry) viereen, koska välistä puuttuu linnoitus.
- **Väärä pelaaja:** toisen pelaajan linnoituksen viereen ei voi rakentaa omaa tornia ilmaiseksi.
- **Päärakennus:** päärakennuksia ei saa koskaan ilmaiseksi.

Teiden rakentaminen

Tien rakentamiseen tarvitaan **viisi mitä tahansa resurssia**, joko kartalta tai pelaajan kädestä. Ensimmäistä tietä ei voi koskaan saada ilmaiseksi, mutta tien viereen voi rakentaa toisen ilmaiseksi.

Kylät

Kylä on joukko **yhden pelaajan** yhdessä olevia rakennuksia. Pelaaja perustaa **uuden kylän** pelatessaan laatan, joka ei ole yhteydessä yhteenkään omaan laattaan.

Uuden kylän perustamisesta joutuu maksamaan **uuden kylän perustamismaksun** normaalin rakennusmaksun lisäksi. Uuden kylän perustaminen maksaa yhden resurssikortin jokaista aikaisempaa kylää kohden. Jos pelaajalla siis on aikaisemmin kaksi kylää ja pelaaja perustaa kolmannen, joutuu pelaaja maksamaan kaksi ylimääräistä resurssikorttia kolmannen kylän ensimmäisestä rakennuksesta.

Kyliä voi myöhemmin yhdistää rakennuksilla kustannusten vähentämiseksi. Kaksi kylää, jotka ovat yhteydessä temppelein kautta ovat edelleen eri kyliä.

Amforat

Kaikki rakennukset kuuluvat johonkin seitsemästä eri ryhmästä. Kun pelaaja rakentaa kokonaisen ryhmän samaan yhteyteen, saa hän amforan, jolla saa lisävuoroja.

Ryhmät

Ryhmiiin kuuluvat rakennukset on niputettu yhteen pelaajalaudalla. Esimerkiksi kivilouhos, linna ja tornit muodostavat puolustusryhmän.

Jos pelaaja rakentaa **kaikki ryhmään kuuluvat rakennukset** siten, että ne ovat **yhteydessä toisiinsa** (oikea järjestys ei ole välttämätön), pelaaja saa **amforan**, jonka voi käyttää heti tai säästää myöhemmäksi.

Jos amforat ovat loppu, pelaaja saa yhden kortin.

Vuoron jatkaminen

Pelaaja voi palauttaa **yhden amforan** takaisin varastoon saadakseen **ylimääräisen noston** (nostovuorolla) tai **rakentamisen** (rakennusvuorolla). Amforan voi käyttää myös **kortin nostamiseen**.

Amfora ei mahdollista sääntöjen rikkomista: jos on nostanut, amforalla ei voi rakentaa ja toisin päin. Amfora ei myöskään mahdollista nostamista tai rakentamista korttien nostamisen jälkeen.

Vuoron aikana saa käyttää niin monta amforaa kuin haluaa.

Kartan laajentaminen

Kun pelaaja nostaa jostain pinostaan **viimeisen laatan**, saa hän laajentaa karttaa. Laatta tulee kuitenkin pelata ensin normaalisti (joko kartalle tai omalle laudalle). Sen jälkeen hän nostaa karttalaattojen pinosta

päällimmäisen ja asettaa sen kartan jatkoksi.

Kartanpala tulee laittaa peliin siten, että se **koskettaa vähintään yhtä kartan palaa tai temppeliä**. Karttaan saa jäädä reikiä. Kartanpalaa ei saa laittaa aikaisempien osien päälle.

Jos karttalaatat loppuvat kesken, uusia ei saa enää laitettua.

Pelin loppu

Peli päättyy, kun joku pelaajista **pelaa kaikki 30 rakennustaan** kartalle tai **yhdistää kaksi temppeliä** rakennusketjulla. Peli päättyy välittömästi tämän pelaajan voittoon.

Tyypillisiä sääntövirheitä vasta-alkajilla

Pelaaja saa **korvata yhden resurssikortin** millä tahansa kahdella muulla.

Uuden kylän perustamisesta joutuu maksamaan ylimääräisen resurssikortin.

Kun **rakentaa kokonaisen rakennusryhmän yhteen**, saa amforan.

Kun **nostaa rakennuspinon viimeisen laatan**, saa karttalaatan.