



Das Prestel

ARCHITEKTURSPIEL

SPIELANLEITUNG

Spiel-Idee:

Das Prestel Architekturspiel bietet ein Panorama architektonischer Kunstwerke als spannendes und unterhaltendes Spiel, bei dem zwei bis fünf Spieler um 24 der bedeutendsten Bauaufgaben der Architekturgeschichte konkurrieren. Den Spielern werden im Spiel verschiedene Bauaufträge gestellt. Um diese Aufträge erfüllen zu können, müssen Bauteile aus fünf Kartenstapeln herausgesucht werden. Die Schnelligkeit entscheidet dabei in jeder Runde neu über die Reihenfolge der Spieler. Für jedes gefundene und ausgelegte Bauteil gibt es Punkte. Wer 13 Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielzeit:

Die Spielzeit beträgt 20 bis 30 Minuten

Spielmaterial:



24 Bauaufträge

Die Bauaufträge werden als offener Stapel auf den Tisch gelegt und abgespielt. Wer am meisten baut, hat gewonnen.

5 Startsteine

Die Startsteine regeln die Reihenfolge. Nummer Eins hat (meist) die besten Chancen.

5 Symbolkarten:

Hier kommt es auf Ihr Gedächtnis an. Hinter den Symbolkarten (mit Steinmetz-Zeichen vom Straßburger Münster) verbergen sich Bauteile. Wer weiß, wo welches Bauteil liegt, hat einen Vorteil.

100 Markierungs-Chips

Mit den Chips markieren Sie Ihre Bauteile und sichern sich so Ihre Punkte.

64 Bauteile

Von den 64 Bauteilen behält ein Spieler immer zwei. Taktik ist gefragt. Wer seine Bauteile clever einsetzt, hat die Nase vorn.

Vier Bauaufträge auslegen

Zwei Bauteile an jeden Spieler austeilen

Fünf Bauteilstapel bilden

Symbolkarten auf die Bauteilstapel oben auflegen

Farbe wählen

Startreihenfolge bestimmen

Spielvorbereitungen (Abb. 1):

1. Die Bauaufträge (die großen Karten mit den ganzen Gebäuden) werden gemischt.
2. Von diesem Stapel werden vier Bauaufträge offen auf dem Tisch ausgelegt. Der Stapel wird offen daneben gelegt.
3. Die Bauteile (die kleinen Karten mit den Gebäudeteilen) werden gemischt.
4. An jeden Spieler werden verdeckt zwei Bauteile ausgegeben.
5. Die Bauteile werden in fünf etwa gleich große Stapel aufgeteilt und zu den Bauaufträgen gelegt
6. Auf jeden dieser Stapel wird als oberste Karte eine Symbolkarte (mit Steinmetz-Zeichen) gelegt.
7. Jeder Spieler wählt die Farbe seiner Markierungschips. Die Chips bleiben im Vorrat (Abb. 1).

8. Jeder Spieler wählt einen der verdeckten Startsteine.

Die Zahl auf dem Startstein regelt die Reihenfolge der Spieler von Runde zu Runde neu.

Es beginnt immer der Spieler mit der niedrigsten Zahl.

Auswählen von Bauteilen:

9. Der Startspieler (der Spieler mit der niedrigsten Startzahl) wählt einen der fünf Bauteilstapel, platziert ihn vor sich und legt dafür seinen Startstein mit der Zahl sichtbar an die Stelle des weggenommen Bauteilstapels.
10. Der Spieler mit der nächsten Startzahl wählt einen Stapel aus den verbliebenen vier Stapeln, platziert ihn

Abb. 1: Die Startsituation

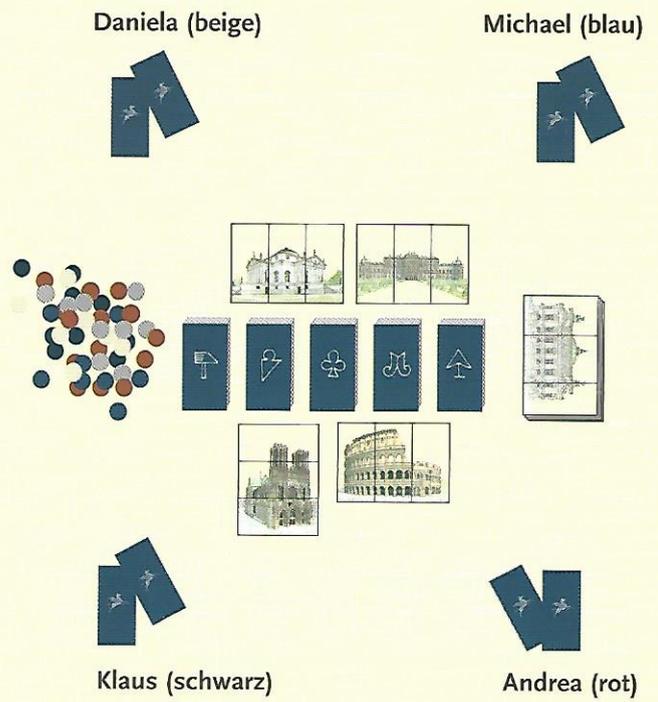
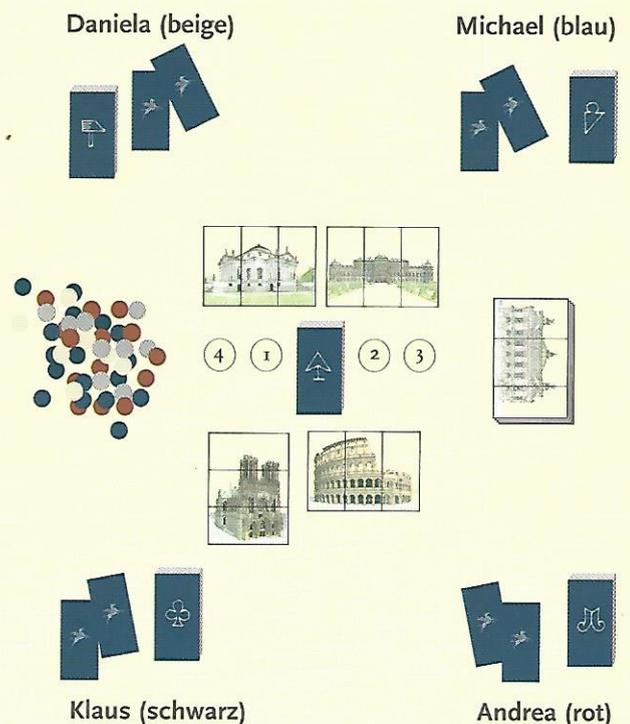


Abb. 2: Die Spieler haben ihre Startsteine gegen Bauteilstapel ihrer Wahl ausgetauscht



Stapel durchsuchen

Bauteil herausnehmen

Bauteilstapel gegen Startstein austauschen

Bauteil zurückschieben oder ein Bauteil auf einen Bauauftrag legen

ebenfalls vor sich und legt dafür seinen Startstein an die Stelle des genommenen Stapels usw. (Abb. 2).

11. Haben alle Spieler einen Stapel vor sich liegen, gibt der letzte Spieler, der einen Stapel nehmen durfte, ein Startzeichen (er sagt z. B. deutlich „Los“).
12. Erst jetzt dürfen die Spieler ihren Stapel durchsehen. Das Ziel der Spieler ist es, so schnell wie möglich ein Bauteil zu finden, das zu einem der vier ausliegenden Bauaufträge passt.
13. Jeder Spieler muss ein Bauteil herausnehmen. Ein Umsortieren des Bauteilstapels während des Suchens ist nicht erlaubt!
14. Hat ein Spieler ein Bauteil herausgenommen, wählt er einen Startstein und legt sofort den Bauteilstapel zurück an die Stelle des weggenommenen Startsteines (Abb. 3). Der zweite Spieler nimmt sich als zweiter einen Startstein usw. Jeder Spieler hat nun drei Bauteile auf der Hand!

Die Spieler bestimmen also durch ihre Schnelligkeit beim Durchsuchen der Bauteilstapel, in welcher Reihenfolge sie in der nächsten Runde bauen und sich einen neuen Bauteilstapel aussuchen dürfen.

Anlegen von Bauteilen:

15. Jeder Spieler muss nun ein Bauteil wieder abgeben. In der Reihenfolge seiner Startzahl muss er eine der folgenden Aktionen ausführen:

entweder a)
Ein Bauteil aus den Handkarten unter einen beliebigen Stapel zurückschieben. Damit ist der Zug dieses Spielers beendet. Der Spieler mit der nächsten Startzahl ist an der Reihe.

Abb. 3: Andrea hat als erste ein Bauteil gefunden, sie tauscht ihren Bauteilstapel gegen einen Startstein ihrer Wahl

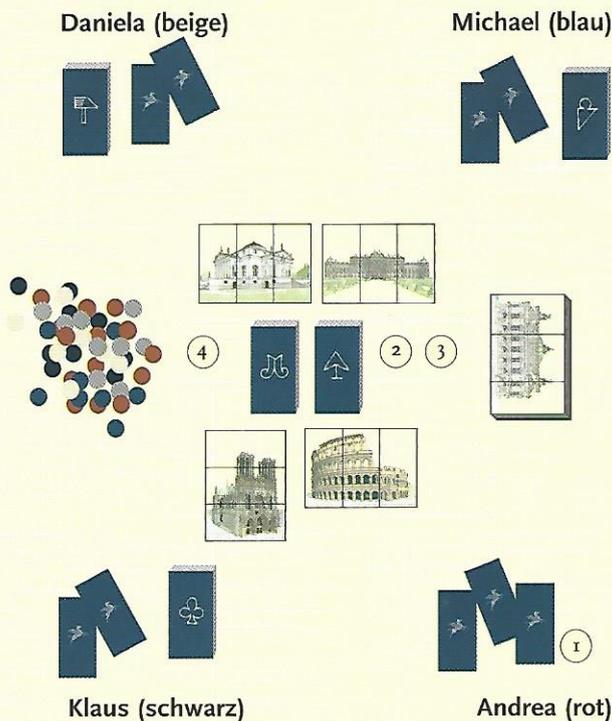
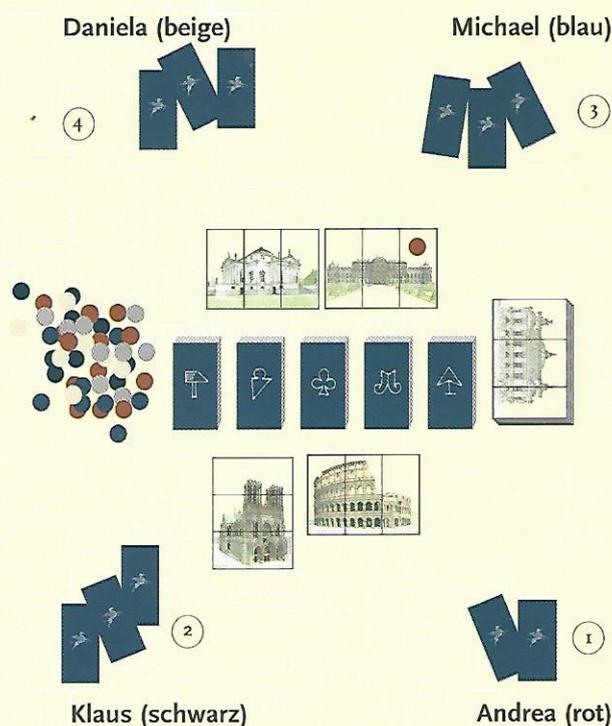


Abb. 4: Andrea hat als erste ein Teil gebaut, die anderen folgen in der Reihe ihrer Startsteine



Ein oder zwei Markierungschips auf ein Bauteil legen

Vollendeten Bauauftrag vom Tisch nehmen

Markierungschips gehen an die Spieler

Unbebaute Bauaufträge austauschen, vollendete ersetzen

Gewinner ist ...

oder b)
Ein Bauteil verbauen. Der Spieler legt ein passendes Bauteil auf einen ausliegenden Bauauftrag, damit ist der Zug dieses Spielers beendet.

Aus dem Vorrat wird ein Markierungschip in der Farbe des Spielers auf das eben gebaute Bauteil gelegt (Abb. 4). Baut ein Spieler das letzte fehlende Bauteil eines Bauauftrages, werden zwei Markierungschips in der Farbe des Spielers daraufgelegt.

Wenn alle Spieler an der Reihe waren, muß jeder Spieler noch genau zwei Bauteile auf der Hand haben (Abb. 5).

16. Vollendete Bauaufträge (alle nötigen Bauteile liegen darauf) werden zusammen mit den Bauteilen sofort nach dem Zug des vollendenden Spielers vom Tisch genommen, aber noch nicht sofort ersetzt.
17. Die Spieler erhalten ihre Markierungschips, die sie auf diesem Bauauftrag liegen hatten. Diese Chips legen sie offen vor sich hin.

Am Ende einer Runde:

18. Hat jeder Spieler seinen Zug beendet, werden Bauaufträge, auf denen kein Bauteil liegt, unter den Stapel mit Bauaufträgen geschoben und durch neue Bauaufträge von diesem Stapel ersetzt (Abb. 5). Vollendete Bauaufträge werden nun ebenfalls ersetzt.

Am Ende einer Runde liegen also immer vier Bauaufträge aus!

19. Nun beginnt die nächste Runde.
Hier geht es weiter wie ab Regelpunkt 9 beschrieben

Ende des Spieles:

20. Es gewinnt, wer als erster 13 Markierungschips vor sich liegen hat. Das Spiel endet sofort, die Runde wird nicht beendet!

Abb. 5: Am Ende einer Runde: Auf zwei Bauaufträgen wurde gebaut, ein Bauauftrag wurde von Michael vollendet und sofort vom Tisch genommen, der vierte Bauauftrag blieb unbebaut. Er wird gegen einen neuen Bauauftrag ausgetauscht. Der vollendete Bauauftrag wird ersetzt. Nun ist wieder alles bereit für die nächste Runde.

