



## Architekton

„Och nö, nicht schon wieder 'ne CARCASSONNE-Variante!“ Mein Spielpartner stöhnte auf, als ich das Material auspackte. Kein Wunder, besteht es doch überwiegend aus quadratischen Kärtchen mit unterschiedlichen Landschaften. Manche Spiele erleben einen schweren Start. Zum Glück haben wir ARCHITEKTON dann trotzdem gespielt.

Von den Landschaftskärtchen gibt es zwei Sorten. Die eine zeigt ganzflächig eine von vier verschiedenen Geländearten, die andere ein Gebäude, an dessen vier Seiten dieses Gelände in unterschiedlichen Kombinationen angrenzt. Die beiden Kartensorten bleiben während des ganzen Spiels getrennt. Jeweils drei Karten liegen offen aus, der Rest bildet verdeckt den Nachschub.

Wenn das Spiel beginnt, bilden zwei Landschaften,

über Eck gelegt, die Startauslage. Wer am Zug ist, nimmt sich zwei beliebige der sechs offen ausliegenden Karten und fügt sie an die Auslage an. Dabei gibt es nur wenige Regeln zu beachten. Gebäude- und Geländekärtchen müssen stets im Wechsel liegen wie die schwarzen und weißen Felder eines Schachbretts. Nur an eine Kante muss das Gelände passen, an den anderen Kanten dürfen durchaus unterschiedliche Geländearten aufeinanderstoßen. Wer ein Gebädekärtchen legt, markiert es durch ein kleines Holzhäuschen als sein Eigentum.

Ist ein Gebäude auf allen vier Seiten von Gelände umschlossen, wird es gewertet. Liegen immer die passenden Geländearten an, gibt es einen Pluspunkt (nur einen!). Andernfalls bringt jede unpassende Seite einen Minuspunkt. Im schlimmsten Fall sind das drei. Diesen Verlust kann man um einen Punkt

reduzieren, wenn man sein Häuschen wieder abreißt. Das allerdings ist ein herber Verlust und wirklich nur die letzte Rettung vor der Pleite. Denn am Ende des Spiels kassiert jeder Spieler Punkte für seine größte zusammenhängende Häusergruppe. Und da ist eine Baulücke schmerzlich.

Punktekredit gibt es nicht, und zu Beginn geht jeder Spieler mit gerade mal einem Pluspunkt in die Partie. Wer seine Minuspunkte nicht mehr „bezahlen“ kann (sie gehen in Form kleiner Pappchips über den Tisch), hat das Spiel vorzeitig verloren.

Zunächst glaubt man, Hauptzweck des Spiels sei, den Gegenspieler in die Pleite zu treiben und destruktiv zu bauen. Das ist aber nicht so einfach, denn mindestens eine Geländekante muss beim Anlegen der Kärtchen ja übereinstimmen. Besser ist es, auf eine möglichst große, zusammenhängende Gebäu-

degruppe hinzuarbeiten, denn die bringt den eigentlichen Punktesegen aufs Konto, wenn das Spiel „normal“ zu Ende geht. Gemeinerweise zählen dann aber Gebädekärtchen, die zu viele freie Außenkanten haben, nicht mit, und so versucht man in der Endphase des Spiels, alle außen liegenden Häuser so ins Gelände einzubetten, dass sie noch berücksichtigt werden. Dabei platziert man durchaus schon mal selbst die unpassende Landschaft am eigenen Haus – und hofft, dass der Gegner daraus keinen Nutzen ziehen kann.

ARCHITEKTON ist nicht einfach nur ein weiteres in der endlosen Reihe von Lege-spielen. Nein, Michael Schacht ist es gelungen, mit wenigen Mitteln einen ausgesprochen spannenden Zweikampf zu inszenieren, nach dessen Ende umgehend eine Revanche gefordert wird.

Das Spiel gab es übrigens schon einmal unter dem Titel CONTRA in des Autors Eigenverlag Spiele aus Timbuktu. Doch auch wenn man diese Selbstbastelausgabe bereits besitzt, die Neuan-schaffung lohnt sich!

PS: Die Revancheregeln in der Spielanleitung enthält übrigens keinen Druckfehler. Geht ein Spieler vorzeitig Pleite, erhält der andere zwei Punkte, sonst gibt es nur einen Punkt für den Sieg. Wer zuerst zwei Gewinnpunkte hat, ist Gesamtsieger. Wer so unüberlegt spielt, dass er vorzeitig verliert, hat keine Revanche verdient. KMW

*ARCHITEKTON (Queen Games) von Michael Schacht; Grafik: Michael Menzel; für zwei Personen ab ca. 8 Jahren; Spieldauer: ca. 30 bis 45 Minuten; Preis: ca. 15 €.*

