



SPIELZIEL

Macht die meisten Punkte, indem ihr die glücklichste Stadt baut! Mit zehn verschiedenen Gebäuden versucht ihr, so viel Lebensraum wie möglich zu schaffen, dabei aber auch die Verpflegungs- und Unterhaltungsmöglichkeiten nicht zu kurz kommen zu lassen. Eine glückliche Stadt erfordert eine sorgfältige Balance, denn am Ende werden die Einwohner mit den Herzen auf euren Karten multipliziert.

INHALT

30 Münzen:



20 ×  und 10 × 



12 Wohngebäude

140 Spielkarten:



1 Startspielerkarte



5 Supermärkte



56 Spezialgebäude
18 für die **Einsteigervariante**
und 38 für das **Grundspiel**



66 Gebäude
mit unterschiedlichen
Rückseiten 

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Der Spieler, der als Letzter etwas gebaut hat, erhält die **Startspielerkarte** und ist für die gesamte Partie der Startspieler.
- 2 Legt die Münzen als allgemeinen Vorrat bereit.
- 3 Mischt die drei verschiedenen Arten von **Gebäuden** (erkennbar an ihren Rückseiten) getrennt voneinander und legt sie als drei Nachziehstapel in der Tischmitte bereit.
- 4 Sortiert die **Wohngebäude** nach Art (Haus, Wohnblock, Hochhaus) und legt von jeder Art eine Karte weniger als Spieler in der Partie bereit (z.B. je 1 Karten bei 2 Spielern). Legt die übrigen Wohngebäude zurück in die Schachtel.
- 5 Entscheidet euch, ob ihr mit dem Grundspiel oder mit der Einsteigervariante spielen möchtet. Mischt dann die entsprechenden **Spezialgebäude** (Rot  für das Grundspiel, Pink  für die Einsteigervariante) und legt davon so viele Karten in eine allgemeine Spezialgebäude-Auslage, wie Spieler an der Partie teilnehmen plus 2 (z.B. 4 Karten bei 2 Spielern). Achtet dabei darauf, dass die Spezialgebäude mit der Bedingungsseite (mit den bunten Symbolen statt Namen) nach oben liegen. Legt die übrigen Spezialgebäude zurück in die Schachtel.
- 6 Gebt jedem Spieler **2 Münzen** mit dem Wert 1 als Startkapital.
- 7 Verteilt die **Supermärkte** wie folgt: Beginnend mit dem letzten Spieler (zur rechten des Startspielers) und dann reihum gegen den Uhrzeigersinn wählt ihr je einen der fünf verschiedenfarbigen Supermärkte und platziert ihn als erste Karte in eurer Stadt. Spielt ihr mit der Einsteigervariante dreht ihr die Supermärkte auf ihre weiße Seite und gebt jedem Spieler einen davon. Legt etwaig verbleibende Supermärkte zurück in die Schachtel.

Abbildung: Grundspiel



Hinweis: Wir empfehlen, vor dem Grundspiel ein bis zwei Partien mit den **pinken** Spezialgebäuden der Einsteigervariante zu spielen. Die **roten** Spezialgebäude sorgen jedoch für sehr viel Abwechslung, probiert sie unbedingt aus!

SPIELABLAUF

Jede Runde unterteilt sich in zwei Phasen: Die **Einkommensphase** und die **Bauphase**.

Die Einkommensphase führen alle Spieler gleichzeitig durch, danach folgt die Bauphase, in der beginnend mit dem Startspieler und danach im Uhrzeigersinn alle Spieler ihren Zug durchführen.

EINKOMMENSPHASE



In der Einkommensphase jeder Runde (einschließlich der ersten) erhält ihr das Einkommen, das eure Stadt generiert. Das Einkommen erkennt ihr anhand der Einkommen-Symbole unten links auf allen Karten in eurer Stadt. Jeder Spieler zählt sein Einkommen zusammen und erhält diese Summe aus dem allgemeinen Vorrat.

BAUPHASE

In der Bauphase baut ihr eure Stadt aus. Wer am Zug ist, führt folgende Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1 Der Spieler **darf** genau **eines** der ausliegenden **Gebäude** abwerfen, wenn er das möchte. Bildet dabei drei separate Ablagestapel anhand der Rückseiten der Gebäude.

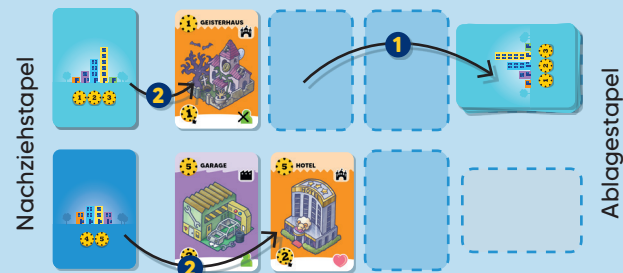
Hinweis: Zu Beginn der ersten Runde liegen noch keine Gebäude in der Auslage, daher entfällt diese Aktion im ersten Zug des Startspielers.

2 Er **muss** **Gebäude** von einem oder mehreren Nachziehstapeln seiner Wahl aufdecken, bis **genau 3** offene Gebäude in der Auslage sind. Er darf sich dabei nach jeder Karte neu entscheiden, von welchem Nachziehstapel er ziehen möchte. Sollte ein Nachziehstapel aufgebraucht sein, mischt den entsprechenden Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Hinweise:

- Die möglichen Kosten der Gebäude seht ihr an der Rückseite der Karten: 1-3 für den hellblauen, 4-5 für den sattblauen, 6-9 für den dunkelblauen Stapel.

- Die Verteilung der Gebäudefarben erkennt ihr ebenfalls an der Rückseite der Karten: Pro Stockwerk befinden sich zwei Karten im jeweiligen Stapel.



- Gabriela wirft eine Karte aus der Auslage ab.
- Dann zieht sie je eine Karte vom ersten und vom zweiten Nachziehstapel und legt sie in die Auslage.

3 Er **muss** sich für eine der folgenden drei Optionen entscheiden:

- Eines der drei ausliegenden **Gebäude** bauen.
- Ein **Wohngebäude** bauen.
- Nichts bauen und stattdessen eine Münze mit Wert 1 aus dem Vorrat nehmen.

Um ein **Gebäude** oder ein **Wohngebäude** zu bauen, bezahlt er den Betrag, der oben links auf der Karte angegeben ist und legt die entsprechenden Münzen zurück in den allgemeinen Vorrat. Dann platziert er es rechts neben der letzten Karte in seiner Stadt, bis eine Reihe von fünf Karten entstanden ist. Mit der sechsten Karte muss eine neue Reihe von fünf Karten unterhalb der ersten begonnen werden.

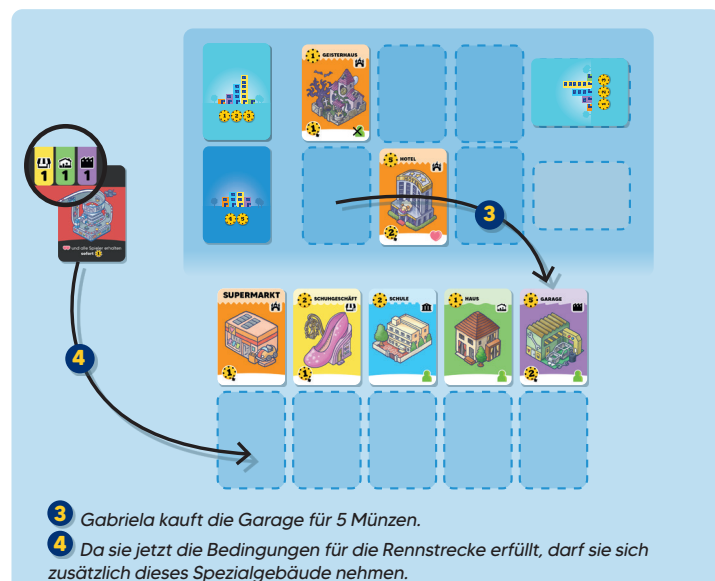
Hinweise:

- In den meisten Fällen solltet ihr in eurem Zug ein Gebäude oder ein Wohngebäude bauen.
- Die Anordnung der Stadt in zwei Fünferreihen ist nicht immer zwingend. Einige rote Spezialgebäude beziehen sich aber auf diese Anordnung. Der Übersicht halber empfehlen wir, sich auch daran zu halten, wenn diese Spezialgebäude nicht im Spiel sind.

Achtung: Eine Stadt darf niemals mehr als eine Karte mit demselben Namen enthalten.

4 Er darf nun **zusätzlich** ein **Spezialgebäude** nehmen und nach denselben Regeln in seiner Stadt platzieren, vorausgesetzt sie erfüllt die Bedingungen des Spezialgebäudes. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Die Bedingungen des Spezialgebäudes sind oben links auf der entsprechenden Karte angegeben: Die Stadt muss mindestens so viele Karten jeder Farbe enthalten, wie auf dem Spezialgebäude angegeben. Diese Bedingungen können in dieser oder auch in einer vorherigen Runde erfüllt worden sein.
- Jede Stadt darf maximal ein einziges Spezialgebäude enthalten.
- Wenn ein Spezialgebäude genommen wird, muss es umgedreht und mit der Namensseite nach oben in der Stadt platziert werden. Bei roten Spezialgebäuden **muss** zuvor der etwaige sofortige Effekt durchgeführt werden.



SPIELLENDE & WERTUNG

Sobald ein Spieler die zehnte Karte in seiner Stadt platziert (das kann auch ein **Spezialgebäude** sein), wird die Runde noch zu Ende gespielt, dann endet das Spiel.

Hinweis: Eine Stadt darf niemals 11 Karten umfassen, selbst wenn die elfte Karte ein Spezialgebäude wäre.

Jeder Spieler ermittelt nun, wie glücklich seine Stadt ist: Zählt dafür die **Einwohner** und die **Herzen** in eurer Stadt (denkt daran, für jedes durchgekreuzte Symbol einen Einwohner respektive ein Herz abzuziehen). Dann werden diese beiden Zahlen miteinander **multipliziert**.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Im Falle eines Gleichstands gewinnt von den daran beteiligten Spielern derjenige, der mehr Geld übrighat. Bei einem erneuten Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.



Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Anleitung die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

Autor: Airu & Toshiki Sato | Illustration: Makoto Takami
Redaktion: Lorenz Vollenweider | Grafik: Melanie Friedli
Game Factory © 2024



Licensed by:
Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Industriestrasse 10
CH-6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com



REGELÜBERSICHT

Spielvorbereitung

- **Gebäude:** 3 Nachziehstapel anhand ihrer Rückseiten
- **Wohngebäude:** Je 1 weniger als teilnehmende Spieler
- **Spezialgebäude:** 2 mehr als teilnehmende Spieler
- Für jeden Spieler: 1 **Supermarkt** und  

Spielablauf

Zu Beginn jeder Runde erhalten alle Spieler ihr gesamtes Einkommen.



Dann:

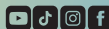
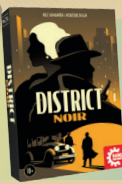
- 1 (freiwillig) Eine Karte aus der Auslage ablegen
- 2 Die Auslage auf 3 offene Karten auffüllen
- 3 Entweder 1 **Gebäude** oder 1 **Wohngebäude** oder  erhalten
- 4 (freiwillig) 1 **Spezialgebäude** nehmen, sofern die Bedingungen erfüllt sind (maximal 1 pro Spieler)

Spielende

Sobald ein Spieler 10 Karten in seiner Stadt hat, wird die Runde zu Ende gespielt, dann endet das Spiel.

Siegpunkte =  × 

Zur Erinnerung: Eine Stadt darf niemals mehr als eine Karte mit demselben Namen enthalten.



Weitere spannende
Spiele findest du hier:
gamefactory-games.com