

Es werden 8 Runden im Uhrzeigersinn gespielt, zu zweit 4 oder 7 Runden.
Wer den Stern-Marker (Startspieler) bekommen hat, beginnt.

Ablauf eines Zuges:

- NIMM 1 Auftrags-Karte / 1 Stadtfeld / 1 - 2 Plättchen / 2 - 4 Gebäudeteile.
- STELL zur Markierung 1 eigene Spielfigur auf den zugehörigen Platz auf dem Spielbrett unter dem aufgenommenen Material.
- Im allerersten Zug der Partie LEGST du den Stern-Marker auf den zugehörigen Platz rechts unten auf dem Spielbrett.
- ⇒ **Partie zu dritt/viert:** Im Laufe einer Runde platziert ihr nur 1 Spielfigur je Spieler in jeder Reihe.
- ⇒ **Partie zu zweit:** Im Laufe einer Runde platziert ihr je 2 Spielfiguren je Spieler in jeder Reihe.

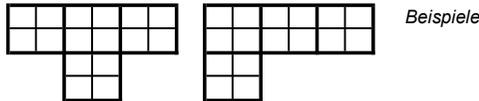
- Die Spielfiguren können in beliebiger Reihenfolge platziert werden, also ggf. die erste Figur in die 3. Reihe zu den Plättchen.
- Jede Reihe liefert unterschiedliche Materialien, die im Spiel verwendet werden können.
- Hast du dich für ein verdecktes Material entschieden, drehst du es um und nimmst es zu dir. Erst nach getroffener Entscheidung darfst du die Vorderseite anschauen.

Reihe mit Auftrags-Karten:

- LEG die gewählte Karte neben deinem Stadtviertel OFFEN aus.

Reihe mit Stadt-Feldern:

- LEG das gewählte Stadtfeld OFFEN an dein Stadtviertel an. Es kann beliebig gedreht werden und muss mit gesamter Kantenlänge an ein bereits ausliegendes Feld angelegt werden. Max. Größe vom Stadtviertel: 3 mal 3 Stadtfelder



Reihe mit Plättchen:

- NIMM die 1 - 2 Plättchen eines Bereichs und LEG diese OFFEN auf eine Fläche gleicher Art im eigenen Stadtviertel. BLAU auf Wasser, GRÜN auf Park, GRAU auf unbebautes Bauland. Jede Fläche trägt 1 Plättchen.
- Du darfst ungewollte Plättchen auch aus dem Spiel geben.

Reihe mit Gebäude-Teilen:

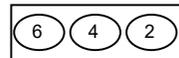
- NIMM alle Gebäude-Teile eines Bereichs und LEG sie nun im eigenen Stadtviertel auf Bauland / Gebäude-Teil mit gleicher Farbe. Bis zu 4 gleichfarbige Teile sind stapelbar. Die "?"-Felder erlauben, 2 Gebäudeteile blind zu ziehen. Du darfst ungewollte Teile auch aus dem Spiel geben.
- Auf Denkmal-Plättchen darf kein Gebäudeteil drauf.

Spezial-Plättchen:

- Das GRAUE Spezial-Plättchen ändert die Farbe jeder Bauland-Fläche in eine "freie" Fläche, so dass hier ein beliebiges farbiges Gebäude-Teil platziert werden kann. Sobald hier 1 Gebäude-Teil liegt, können noch bis zu 3 weitere Teile selber Farbe wie zuvor platziert werden.

Ende eines Zuges:

● **Stadt-Entwicklungs-Pläne:**



- Am Ende deines Zuges überprüfst du, ob eines der 3 Ziele auf dem Stadt-Entw.-Plan von dir erreicht ist. Wenn JA, setze 1 Ring auf die höchste freie Zahl dort.
- Du darfst im selben Zug mehrere Ziele erfüllen, jedes insgesamt aber nur 1-mal.

● **Der nächste Spieler ist am Zug.**

Vorbereitungen vor jeder Runde:

- Zieht 4 Auftrags-Karten und verteilt 3 davon offen in der obersten Reihe des Spielbretts, die letzte Karte kommt verdeckt ganz nach rechts.
- Zieht 4 Stadtfelder und verteilt 3 davon offen in der zweiten Reihe des Spielbretts, das letzte kommt verdeckt ganz nach rechts.
- Zieht 6 Plättchen und verteilt 5 davon offen in der dritten Reihe des Spielbretts, das letzte kommt verdeckt ganz nach rechts.
- Zieht 10 Gebäude-Teile einzeln und nacheinander aus dem Beutel und platziert sie in der vierten Reihe des Spielbretts, von links nach rechts auf den freien Plätzen. Auf die beiden Fragezeichen wird nichts gelegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 02.05.25

Regeln für ZIELE:

- ... angrenzend = waagrecht/senkrecht
- ... Gebiet = 1 - x gleiche Flächen, mit einander verbunden
- ... Zahlenangaben = Minimum, außer anderes ist angegeben
- ... Spezial-Plättchen zählt als leere Baulandfläche in beliebiger Farbe.
- ... Ziel einmal erfüllt = kein späterer Verlust bei nicht mehr erfülltem Ziel

Ende der Runde:

- ⇒ Sind alle Spielfiguren eingesetzt, endet die Runde.
- ⇒ Alle Spielfiguren werden abgeräumt und an die Mitspieler zurück gegeben.
- ⇒ Die Person mit Spielfigur am nächsten neben dem Stern-Marker nimmt diesen und ist neuer Startspieler.
- ⇒ Spiel zu dritt: Übrig gebliebene Materialien sind aus dem Spiel zu geben.

Spielende:

- Nach 8 Runden (zu zweit nach 4 oder 7*) endet das Spiel.
- Alle Spieler verfügen über je ein Stadtviertel aus 9 Stadtfeldern.
Nun werden die Punkte berechnet:

- 1) **vom Stadt-Entwicklungs-Plan:** erfüllte Ziele mit eigenem Ring
- 2) **von WASSER-Gebieten:**
Jedes Wasser-Gebiet erzielt 1 / 3 / 6 / 10 Punkte für 1 / 2 / 3 / 4 **unterschiedl.** Plättchen in diesem Gebiet. Je Gebiet gilt nur 1 Set.
- 3) **von PARK-Gebieten:**
Jedes Park-Gebiet erzielt 1 / 3 / 6 / 10 Punkte für 1 / 2 / 3 / 4 **unterschiedl.** Plättchen in diesem Gebiet. Je Gebiet gilt nur 1 Set.
- 4) **aus DENKMAL-Plättchen je 2 Punkte**
- 5) **aus euren je 8 AUFTRAGS-Karten:**
Die selbe Anordnung von Gebieten oder Gebäuden kann durch mehrere Auftrags-Karten mehrfach zählen.

- Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt.
Patt: Der Beteiligte ist besser, der mehr Punkte durch den Stadt-Entwicklungs-Plan erzielt hat.

***LÄNGERES 2-Personen-Spiel:**

über 7 Runden und 3 mal 5 Stadtfelder als Stadtviertel