

## The City - KSR

Man spielt mehrere Runden zu je 3 Phasen (alle Spieler gleichzeitig).

### 1) Karte auswählen (alle gleichzeitig):

- ◆ Jeder Spieler wählt 1 Handkarte aus, die er aktuell bauen will. Er legt sie verdeckt vor sich ab.
- ◆ Alternativ kann er den Architekten nutzen oder aufs Bauen verzichten.  
**Architekt:** 1x je Spiel kann jeder Spieler den Architekten nutzen und in seine Auslage legen. Dazu nimmt er sich eine der zu Beginn beiseitegelegten Architekten-Karten und legt sie beim Auswählen der Karte vor sich ab.
- Aufs Bauen verzichten:** Als Ausgleich zieht er 5 Karten vom Nachziehstapel, behält davon eine und legt die anderen 4 auf den Ablagestapel.

### 2) Gebäude bauen (alle gleichzeitig):

- ◆ Jeder Spieler baut seine ausgewählte Karte in seine Auslage.
- ◆ Dazu dreht er sie offen und bezahlt die Baukosten mit anderen Handkarten. Jede Handkarte zählt beim Bezahlen den Wert 1.  
**Bedingungen zum Bauen:**
  - ◆ Manche Karten benötigen gewisse Voraussetzungen. Einige Gebäude in der eigenen Auslage reduzieren Baukosten.
  - ◆ Baut man eine Karte, die man nicht bauen darf / bezahlen kann, nimmt man sie zurück und macht die Aktion "aufs Bauen verzichten".
- Baukolonne:**
  - ◆ Wer die Baukolonne in seine Auslage baut, darf ab sofort 2 Karten auswählen, wenn jede Karte für sich max. 4 kostet.
  - ◆ Beim Bauen wird jede Karte einzeln abgerechnet. Kann man eine davon nicht bauen, geht sie ohne Ausgleich auf die Hand.
  - ◆ Schon beim Auslegen der Baukolonne in Auslage darf sofort eine weitere Karte von der Hand gebaut werden (max. Kosten: 4).

### 3) Einkommen und Siegpunkte für alle Spieler:

- \$** Gemäß Summe der Zahlen auf allen Karten in der eigenen Auslage neue Karten vom Nachzieh-Stapel nehmen. Steht ein Symbol dahinter, besteht eine Abhängigkeit dazu.
- ☆** Gemäß Summe der Zahlen auf allen Karten in der eigenen Auslage Siegpunkte notieren. Steht ein Symbol dahinter, besteht eine Abhängigkeit dazu.
- ◆ Hat nach dem Verteilen ein Spieler  $\geq 50$  Punkte, endet das Spiel.
- ◆ Andernfalls zählt man seine Handkarten. Hat man  $>12$  Handkarten, wirft man bis auf 12 alle auf den Ablagestapel. Die nächste Runde beginnt.
- Spielende:** Sofort, wenn mind. ein Spieler nach der Abrechnung 50 oder mehr Punkte hat. Das Handlimit gilt nicht mehr. Meiste Punkte gewinnen. Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer mehr Handkarten hat. Bei weiterem Patt gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.04.15  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)