

Welcome to Your perfect Home - KSR

Aufbau:

- ◆ Jeder Spieler nimmt sich 1 Kuli und 1 Spielzettel vom Block. Die Spielhilfen werden verteilt.
- ◆ 3 Stadtplankarten (Basisversion) werden gezogen (je aus Nr. 1 / Nr. 2 / Nr. 3) und mit Projektseite nach oben ausgelegt.
- ◆ Baukarten mischen und in 3 Stapel zu je 27 Karten nebeneinander legen, dabei mit den Hausnummern nach oben. Hausnummern haben die Werte 1 - 15, in unterschiedlicher Häufigkeit.
Sollte ein Stapel leer sein, wird sein Ablagestapel (bis dahin liegt Seite mit jeweiliger Bauarbeit oben) neu gemischt.

Ablauf einer Runde: *Jeder Spieler hat jeweils 1 Zug.*

- 1) NEUE BAUKARTEN aufdecken: Von jedem Stapel bisherige obere Karte umdrehen und daneben aufstapeln.
Es liegen nun 3 Kombis offen aus, bestehend aus je 1 Hausnummerkarte und 1 Bauarbeit (buntes Symbol).
- 2) Gleichzeitig MUSS jeder Spieler 1 beliebige der 3 Kombinationen aus Hausplatzierung und Bauarbeit (optional) nutzen.
 - ◆ Haus-Nummern darf man in ein beliebiges Haus einer seiner 3 Straßen eintragen, von links nach rechts immer aufsteigend.
 - ◆ Es dürfen zwischen bebauten Häusern (also mit Hausnummer) beliebig viele freie Bauplätze liegen.
 - ◆ Die Hausnummern dürfen Lücken in der Nummernfolge aufweisen.
 - ◆ Man kann evtl. später Hausnummern doppelt vergeben.
 - ◆ Kann man die Platzierungsregeln für eine Hausnummer nicht erfüllen, kreuzt man auf seinem Zettel 1-mal Ablehnung des Bauantrages (von oben beginnend) durch. Es ist die Tabelle ganz unten rechts auf dem Zettel.
TROTZDEM darf die Bauarbeit aus der gewählten Karten-Kombination ausgeführt werden, wenn möglich.
- 3) Sind alle Spieler fertig, beginnt eine neue Runde mit Schritt 1.

Stadtplankarten:

- ◆ Sie zeigen die gewünschte Anzahl und Größe von fertigen Siedlungen in einer Stadt, ggf. über mehrere Straßen verteilt.
Fertige Siedlung = 1 - 6 Häuser lückenlos zwischen 2 Zäunen.
- ◆ Man muss nur die Vorgaben in beliebigen seiner Straßen erfüllen und erhält die höhere Punktzahl der Plankarte, wenn man diese erfüllt. Erfüllen in einer Runde mehrere Spieler die selbe Plankarte, erhalten alle volle Punkte.
Möchte der allererste Planerfüller, dass nun alle 81 Baukarten gemischt werden, dann sagt und tut er es.
Nach 1. Erfüllung einer Plankarte wird diese umgedreht und bringt für jeden weiteren Erfüller die nun geringeren Punkte.
- ◆ Wertet man eine Siedlung, darf man sie aber später nicht mehr teilen. Daher werden gewertete Siedlungen mit einem Strich auf dem weißen Rand über den betroffenen Häusern markiert.

Spielende:

- ◆ Das Spiel endet nach der Runde,
in der ein Spieler zum 3. Mal eine Ablehnung erhalten hat
ODER wenn ein Spieler alle Vorgaben der 3 Stadtplankarten erfüllt hat
ODER wenn ein Spieler alle Straßen lückenlos mit Häusern bebaut hat.

Sollte das Spiel enden, gilt:

- ◆ Alle Spieler addieren (bzw. subtrahieren) ihre Punkte der einzelnen Bereiche und es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt.
Patt: Beteiligter mit mehr fertig gestellten Siedlungen siegt. Danach gilt: Mehr fertige Siedlungen der Größe 1, 2 usw..

Bauarbeiten (optional):

- Geometer (grau): Ziehe 1 Zaun irgendwo zwischen 2 direkt benachbarten Häusern in einer Deiner Straßen.
Dadurch entstehen Siedlungen in Größen von 1 - 6 Häusern lückenlos zwischen 2 Zäunen.
Jedes Straßenende hat schon 1 Zaun zu Spielbeginn. Zwischen doppelte Nummern = kein Zaun!
Weitere Zäune innerhalb einer (ungewerteten) Siedlung können später eingezeichnet werden.
- Immobilien-Makler (lila): Streiche in irgendeiner der 6 Reihen des Wertungsbereichs (Siedlungsgröße: 1 - 6) von oben beginnend GENAU eine Zahl. Du musst eine solche Siedlung jetzt aber nicht besitzen.
Zum Spielende bringt jede einzelne Siedlung so viele Punkte, wie der kleinste Wert für ihre Größe.
- Gärtner (grün): Kreuze 1 Park am Ende der Straße an, in der Du gerade 1 Haus gebaut hast, links beginnend.
Die kleinste sichtbare Zahl wertet zum Spielende in jeder Straße.
- Pool (blau): Schreibe die Haus-Nr. des Hauses der aktuellen Aktion in einen leeren Bauplatz.
Sollte dort ein Pool zu sehen sein, wird er gebaut (Pool einrahmen), sonst nicht.
Kann ein Pool gebaut werden, dann ist kleinste Zahl auf Zettel im Poolbereich durchzustreichen.
Die kleinste sichtbare Zahl wertet zum Spielende.
- Zeitarbeitsagentur (orange): Kann man immer nutzen. Kreuze einfach GENAU 1 Feld im orangen Bereich an und trage die aktuelle Hausnummer mit Auf-/Abschlag von 0, 1 oder 2 Zählern ein.
Das Ankreuzen ist in Abhängigkeit zu den eigenen Planungen für aktuelle und weitere Siedlungen zu betrachten, also in Hinsicht auf deren Siedlungsgröße und Anzahl.
Am Spielende bringen die meisten Kreuze 7 / 4 / 1 Punkt. Patt: Beteiligte erhalten volle Punktzahl ihres Ranges. Punkte der Folgeränge werden dadurch nicht übersprungen.
Bsp.: 2 Erste erhalten je 7 Punkte, der folgende Zweitplatzierte erhält 4 Punkte.
- Haus-Nr. BIS (rot/rosa): Trage links oder rechts neben einer schon eingetragenen Haus-Nummer diese Nummer erneut ein, aber mit Zusatz "BIS". Diese Häuser müssen nun direkt benachbart UND in selber Siedlung sein, also ohne Zaun dazwischen. Spätere weitere Doppelungen der selben Haus-Nr. sind möglich.
Nach jeder Doppelung ist ein Feld von oben im rot/rosa (BIS)-Bereich zu streichen.
Zum Spielende wird kleinste sichtbare Zahl bei Punkten ABGEZOGEN.

Häufigkeiten:

Bauaktionen:	Hausnummern:
9x Pool	3x 1, 2, 14, 15
9x Zeitarbeitsagentur	4x 3, 13
9x BIS (doppelte Nr.)	5x 4, 12
18x Gärtner	6x 5, 11
18x Makler	7x 6, 10
18x Zaun	8x 7, 9
<u>81</u>	9x 8

Häufigkeiten:

Bauaktionen:	Hausnummern:
9x Pool	3x 1, 2, 14, 15
9x Zeitarbeitsagentur	4x 3, 13
9x BIS (doppelte Nr.)	5x 4, 12
18x Gärtner	6x 5, 11
18x Makler	7x 6, 10
18x Zaun	8x 7, 9
<u>81</u>	9x 8

Häufigkeiten:

Bauaktionen:	Hausnummern:
9x Pool	3x 1, 2, 14, 15
9x Zeitarbeitsagentur	4x 3, 13
9x BIS (doppelte Nr.)	5x 4, 12
18x Gärtner	6x 5, 11
18x Makler	7x 6, 10
18x Zaun	8x 7, 9
<u>81</u>	9x 8

Häufigkeiten:

Bauaktionen:	Hausnummern:
9x Pool	3x 1, 2, 14, 15
9x Zeitarbeitsagentur	4x 3, 13
9x BIS (doppelte Nr.)	5x 4, 12
18x Gärtner	6x 5, 11
18x Makler	7x 6, 10
18x Zaun	8x 7, 9
<u>81</u>	9x 8