

CARD CITY XL

Ein Spiel für 2-4 Stadtplaner

ÜBERBLICK

240 SPIELVARIANTEN!

Alban VIARD

Sie sind **der Bürgermeister** einer Stadt. In jeder Runde erwerben sie Gebäude, um neue Viertel zu erschließen, und damit Einkommen und Siegpunkte zu sichern.

Card City XL hat drei Spielstufen (**vereinfachte**, **normale**, und **fortgeschrittene** Variante), fünf verschiedene Gewinnbedingungen, sowie mehrere Varianten. Dies erlaubt es Ihnen, von Spiel zu Spiel unterschiedliche Szenarien zu erleben, und sie den Vorlieben der Spieler anzupassen.....

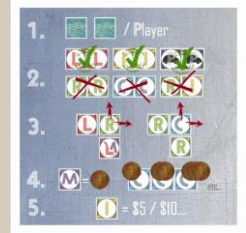
INHALT: 186 KARTEN wie folgt:



16 ×
Vergnügung
sviertel



4 ×
Regelübersicht



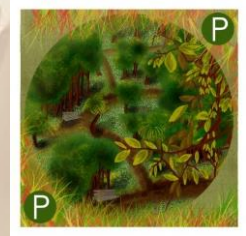
36 ×
Gewerbege
biete



50 ×
Wohnviertel



8 ×
Parkanlagen



24 ×
Industriege
biete



4 ×
Rathäuser



8 ×
Luftversch
mutzung



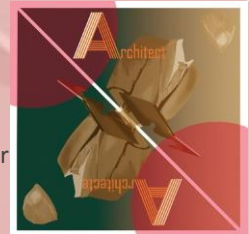
96 ×
Nummerierte
Karten



15 × Spezielle
Doppelgebäude



1 ×
Architekt/
Startspieler



20 ×
Garagen



60 Geldmünzen (1, 5, 25), und 8 Banknoten (100).

Card City XL bietet Ihnen **CCXL** - das sind 240! - verschiedene Spielmöglichkeiten. Sie sollten mit der einfachsten anfangen: die vereinfachten Regeln, die normalen Siegbedingungen für Einwohner, und keine Varianten. Sobald sie aber mit dem Spiel vertraut sind, können sie beginnen, die verschiedenen Schwierigkeitsgrade, Siegbedingungen, und Varianten zu mischen. 3 Spielstufen und 5 Siegbedingungen ermöglichen schon 15 Kombinationen, ohne überhaupt an Varianten zu denken. Es gibt 4 dieser Varianten, die beliebig kombiniert werden können: also insgesamt $2^4 = 16$ Kombinationen, von "keiner" bis zu "alle zusammen". 3 Spielstufen x 5 Siegbedingungen x 16 Kombinationen = 240, oder **CCXL**, verschiedene Spielmöglichkeiten.

INHALT

DAS VEREINFACHTE SPIEL

Phase 1: Erwerben neuer Gebäude	s 5
Phase 2: Bauwerke	s 6
errichten	
Phase 3: Weiterentwicklung	s 9
Phase 4: Einkommen	s 10
Phase 5: Ende der Spielrunde.....	s 11

NORMALES SPIEL

Phase 1: Erwerben neuer Gebäude	s 12/13
Phase 2: Bauwerke	s 14
errichten	
Phase 3: <i>[keine Änderungen]</i>	
Phase 4: <i>[keine Änderungen]</i>	
Phase 5: Ende der Spielrunde.....	p 14

FORTGESCHRITTENES SPIEL

Phase 1: Erwerben neuer Gebäude	s 15
Phase 2: Bauwerke	s 15
errichten	
Phase 3: Weiterentwicklung	s 16
Phase 4: Einkommen	s 16
Phase 5: Ende der Spielrunde	s 17

SIEGBEDINGUNGEN

Sieg mit Einwohnern	s 17
Sieg durch Wirtschaftskraft	s 17
Sieg mit Industrie	s 18
Sieg durch Gewerbe	s 18
Sieg durch zufriedene Bürger	s 18

VARIANTEN

Der Architekt	s 19
Die Ökostadt	s 19
Vergnügungskrise	s 20
Die vereinte Stadt	s 20

SOLOVARIANTEN

Änderungen für die Solovariante.....	s 23
Die Vorstadtvariante	s 24

REGELN FÜR DAS VEREINFACHTE SPIEL

SPIELZIEL:

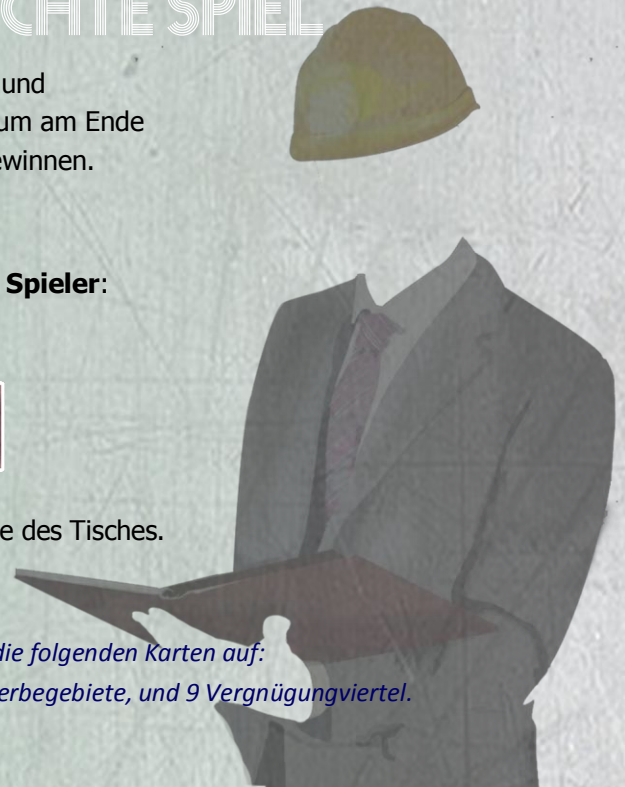
Errichten Sie grosse Wohnviertel, und maximieren Sie Ihre Einnahmen, um am Ende das Spiel mit **Siegpunkten** zu gewinnen.

Spiel Aufbau:




Formen Sie einen Stapel mit den folgenden Karten für jeden **einzelnen Spieler**:




Mischen Sie den Stapel gut durch, und legen Sie ihn verdeckt in die Mitte des Tisches.



*Beispiel: In einem Spiel mit 3 Teilnehmern weist der Stapel die folgenden Karten auf:
18 Wohngebiete, 12 Industriegebiete, 12 Parkplätze, 9 Gewerbegebiete, und 9 Vergnügungsviertel.*

Sortieren Sie die übrigen , , und  Karten nach ihren Farben, um 3 offen einsehbare Stapel (für jeden Kartentyp) zu bilden.

Dies Karten bilden den Vorrat. Alle anderen ,  Karten werden zurück in die Schachtel gelegt.

Jeder Spieler erhält **3\$** und ein Rathaus. Legen Sie ihr  vor sich ab, um Ihr erstes Gebiet in Ihrer Stadt zu beanspruchen. Ihr Geld ist für alle anderen Spieler jederzeit einsehbar. Der Spieler, der zuletzt in einem Stadzentrum war, nimmt sich die Karte mit dem Architekten und ist Startspieler. Die Zugfolge ist im Uhrzeigersinn.

DER SPIELABLAU

Das Spiel besteht aus 10 Runden, die jeweils in 5 Phasen unterteilt sind:

1 Erwerben neuer Gebäude **2** Bauwerke errichten

3 Weiterentwicklung **4** Einkommen **5** Ende der Spielrunde

PHASE 1:

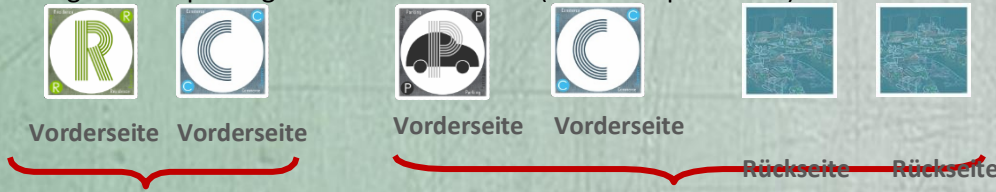
NEUE GEBÄUDE ERWERBEN

In dieser Phase erhalten alle Spieler 2 (neue), Gebäudekarten.

Der erste Spieler zieht 2 Karten pro teilnehmendem Spieler

(zum Beispiel also 6 Karten, wenn 3 Spieler mitspielen). Diese sieht er sich verdeckt an

Dann legt er 2 Stapel folgendermassen zurecht (siehe Beispiel unten)



Der erste Stapel besteht nur aus 2 Karten, beide offenliegend. Der zweite Stapel enthält alle anderen Karten. Die Hälfte davon offen, die andere Hälfte verdeckt.

Der zweite Spieler wählt nun aus, welchen der beiden Stapel er sich nimmt:

- Nimmt der zweite Spieler den ersten Stapel mit den beiden offenliegenden Karten, so nimmt der erste Spieler den zweiten Stapel, und teilt in wie vorher in 2 neue Stapel. Dann ist es der dritte Spieler, der wieder eine Auswahl trifft.
- Nimmt der zweite Spieler den zweiten Stapel, dann erhält der erste Spieler den ersten Stapel mit den beiden offenliegenden Karten, und der zweite Spieler teilt den zweiten Stapel in 2 kleinere Stapel wie zuvor.

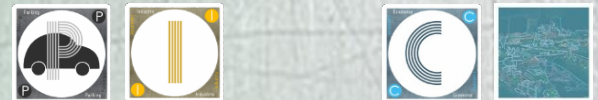
Dieser Prozess wird wiederholt, bis jeder Spieler genau zwei Karten aufgenommen hat.



Beispiel mit den selben Karten wie oben: Im zweiten Zug eines Spiels mit drei Spielern zieht der erste Spieler die folgenden 6 Karten: R, I, L, P, C, C. Er legt die R- und C-Karten offen als ersten Stapel aus. Für den zweiten Stapel mit 4 Karten legt er die P- und C-Karten offen, und die I- und L-Karten verdeckt ab (siehe obige Illustration).

Diese 2 Stapel nun bietet er der zweiten Spielerin an. Sie entscheidet sich für den ersten Stapel (R und C). Jetzt nimmt der erste Spieler die 4 Karten des zweiten Stapels, und bildet daraus wiederum 2 neue Stapel: einen ersten mit offenliegenden P- und I-Karten, sowie einen zweiten mit einer offenen C-Karten sowie einer verdeckten L-Karte (siehe obige Illustration).

Diese beiden neuen Stapel bietet er dem dritten Spieler an, der den ersten Stapel nimmt (P und I). Somit verbleiben dem ersten Spieler die beiden C- und L-Karten. Hätte Spielerin 2 stattdessen den zweiten Stapel mit 4 Karten genommen, so hätte der erste Spieler die beiden offenliegenden R- und C-Karten erhalten, woraufhin dann die zweite Spielerin die 4 übrigen Karten in 2 neue Stapel eingeteilt hätte, von denen der dritte Spieler dann gewählt hätte.



Hinweis: Es ist den Spielern zu jedem Zeitpunkt gestattet, die Anzahl der noch verbleibenden Karten im Zugstapel zu zählen.



Hinweis: Nur für die erste Runde): Legen Sie alle L-Karten (Vergnügungsviertel), die sie gezogen haben, zurück in den Stapel, und mischen Sie diesen erneut.

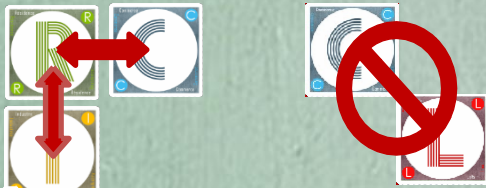


PHASE 2: BAUWERKE ERRICHTEN

Falls kein Spieler verlangt, diese Phase in der Spielerreihenfolge durchzuführen, kann sie simultan von allen Spielern absolviert werden. In dieser Phase platzieren **alle Spieler ihre neuen Gebäude in ihrer eigenen Stadt**.

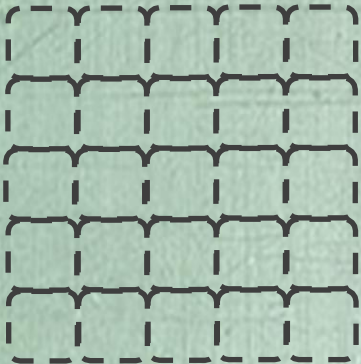
Allgemeine Regel: Angrenzen

Das Wort "**Angrenzen**" bedeutet hier rechtwinklig angrenzend, diagonale Verbindungen gelten nicht als angrenzend.



Ihre Stadt

Ihre Stadt besteht aus einem Netzwerk von Gebäudekarten. Sie ist auf 25 Gebäudekarten und ein 5x5-Quadrat beschränkt.



Als guter Bürgermeister müssen Sie einige Regeln beachten...



Ihre Stadt hat ein einziges Rathaus (M). Dieses muss **NICHT** in der Mitte platziert sein.



Die verschiedenen Gebäudetypen, aus denen Ihre Stadt besteht, sind die folgenden:

• Entwicklungsgebäude



Wohngebiete Gewerbegebiete



• Kulturelle Gebäude



Rathaus Vergnügungsviertel



• Weitere Gebäudetypen



Industriegebiete Parkplätze



Bezirke

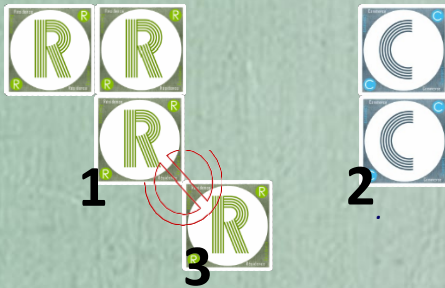
Ein Bezirk ist eine Gruppe **gleichartiger Karten**, die miteinander (rechtwinklig) verbunden sind - diagonale Verbindungen zählen nicht.



Beispiel:

Im Diagram hier unten sind drei Bezirke: Ein Bezirk mit einem Wohngebiet (markiert "3"), ein Bezirk mit 2 Gewerbegebieten (markiert "2"), und ein Bezirk mit 3 Wohngebieten "1".

Hinweis: Die Bezirke 1 und 3 bilden keinen gemeinsamen Bezirk, da sie nicht verbunden sind durch die Diagonale.



Diese Grenze bemisst sich durch die Anzahl von Industriegebieten "I" in Ihrer Stadt, die es den Bürgern ermöglicht, Arbeit zu finden.



- Ohne ein Industriegebiet kann Ihre Stadt nur 5 Gebäude aufweisen (einschliesslich des Rathauses)
- Jedes Industriegebiet kann zusätzlich 5 weitere Gebäude unterstützen
- Ihre Stadt kann zu keiner Zeit diese Grösse überschreiten.
- Industriegebiete zählen allerdings nicht bei der Berechnung der Stadtgrösse. Somit kann man also ein Industriegebiet errichten, selbst wenn die Stadt schon an ihrer Höchstgrenze angelangt ist.



Beispiel: Diese Stadt besteht aus 5 Gebäuden. Da sie kein Industriegebiet aufweist, ist sie somit an ihren Höchstgrenze angelangt.

Um weitere Gebäude errichten zu können, müssen Sie ein Industriegebiet bauen, das dann weitere 5 Gebäude ermöglicht (zusätzlich zu dem Industriegebiet).



Zum Glück für Sie ziehen Sie als Ihr nächstes Kartenpaar ein Industriegebiet und ein Vergnügungsviertel (L). Im nächsten Zug können Sie nochmals 2 Wohngebiet (R) hinzufügen. Ihre Stadt hat nur 8 Nicht-Industriegebiete, daher kann sie noch weitere 2 neue Nicht-Industriegebiete aufnehmen.

Höchstgrenze für die Stadtgrösse

Die Grösse Ihrer Stadt ist nicht nur durch das 5x5-Netzwerk begrenzt, sondern auch durch die Anzahl der Gebäude, die unterhalten werden können.



Bauregeln

- Wenn Sie ein Gebäude errichten können (d.h. eine Karte legen können), dann müssen sie es errichten.
- Wenn Sie ein Gebäude nicht errichten können (z.B. weil Ihre Stadt schon die Maximalgrösse erreicht hat, oder weil eine der untenstehenden Regeln dies nicht erlaubt), dann müssen Sie diese Karte als unbrauchbar ablegen.
- Sie können die 2 neuen Gebäude in jeder beliebigen Reihenfolge errichten; bedenken Sie allerdings, dass Sie so viele Gebäude wie möglich errichten müssen, selbst wenn Sie das nicht unbedingt wollen. Sie können also nicht eine Reihenfolge wählen, die dazu führen würde, dass die Anzahl der Gebäude verringert würde (siehe obige erste Regel).
- Ein Industriegebiet kann nicht an ein Wohngebiet angrenzen.




Um ein Vergnügungsviertel "L" zu errichten, müssen Sie


\$5 entrichten. Können Sie nicht zahlen, so müssen Sie diese Karte als unbrauchbar ablegen.




Beispiel: In dieser Stadt, die 10 Nicht-Industriegebäude aufweisen kann, könnten sie folgende Gebäude errichten.


Ein  (kostet \$5) auf allen nummerierten Feldern.

Ein  auf allen nummerierten Feldern.

Ein  auf allen nummerierten Feldern ausser den Feldern 6, 7 und 8

(dort würde das Industriegebiet an ein Wohngebiet  angrenzen).

Ein  auf allen nummerierten Feldern ausser den Feldern 4 und 5 (denn Sie dürfen kein Entwicklungsgebäude neben einem Gebäude derselben Farbe errichten).

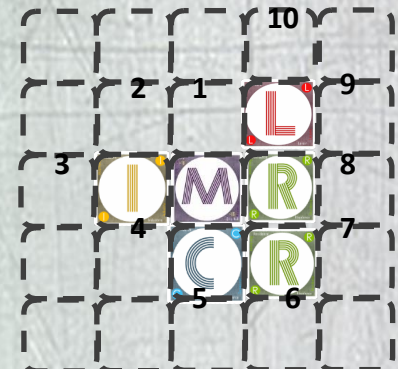
Ein  auf allen nummerierten Feldern ausser den Feldern 6,7,8 (denn sie dürfen kein Entwicklungsgebäude neben einem Gebäude derselben Farbe errichten), sowie den Feldern 2, 3, 4 (denn Sie dürfen kein Industriegebiet neben einem Wohngebiet haben).

- Sie können ein neues Gebäude nur so in Ihrer Stadt errichten, dass es an ein schon bestehendes Gebäude angrenzt. Daher bestimmt die Lage jedes neuen Gebäudes, wo sie in Zukunft weiter bauen werden können.
- Sie können ein Entwicklungsgebäude nicht so bauen, dass es an ein Gebäude derselben Farbe angrenzt. Sie können allerdings ein Nicht-Entwicklungsgebäude an ein Gebäude derselben Farbe angrenzen lassen.



Sobald ein Gebäude errichtet ist, kann es nicht mehr an einen anderen Platz verlegt werden.

Sie dürfen keine Karten für den nächsten Zug in Ihrer Hand behalten.



PHASE 3: WEITERENTWICKLUNG

Dank günstiger Bedingungen und guter Planung seitens des Bürgermeisters (Ja, IHNEN !) können die Wohngebiete "R" und Gewerbegebiete "C" neue Einwohner durch ihre Attraktivität anziehen, was zu ihrer Weiterentwicklung führt.

Diese Phase wird von allen simultan durchgeführt, es sei denn, ein Spieler besteht auf der Zugreihenfolge. Die Wohngebiete "R" und Gewerbegebiete "C" werden weiterentwickelt, indem neue Karten aus dem Vorrat zu Ihrer Stadt hinzugefügt werden.

Regeln für die Weiterentwicklung

- Ist Weiterentwicklung möglich, so muss sie durchgeführt werden. Nur die Entwicklungsgebäude oder -bezirke können weiterentwickelt werden, alle anderen Kartentypen entwickeln sich nicht weiter.



Sollten Sie mehrere Möglichkeiten haben, Gebiete weiter zu entwickeln, so können Sie die Reihenfolge beliebig auswählen, sogar wenn dies dazu führt, weniger neue Karten platzieren zu können.





- Nachdem Sie ein Wohngebiet "R" oder ein Gewerbegebiet "C" entwickelt haben, ist es manchmal möglich, im gleichen Zug nochmals weiter zu entwickeln (und vergessen Sie nicht: sobald Sie entwickeln können, müssen Sie entwickeln).
- Weiterentwicklung muss sich an die generellen Bauregeln, sowie die Grenze für die maximale Stadtgrösse, und natürlich an das 5x5-Netzwerk halten. AUSNAHME: Weiterentwicklung ermöglicht es, Entwicklungsgebäude derselben Farbe aneinander angrenzen zu lassen.

Hinweis: Das Weiterentwickeln eines Wohngebietes "R" ist die einzige Möglichkeit, einen Wohnbezirk mit mehr als einem Wohngebiet zu errichten, denn in Phase 2 ist es ja nicht erlaubt, Wohngebiete aneinander angrenzend zu errichten.



Das Weiterentwickeln von



Ein **Bezirk** aus n Karten,  der an mindestens $n+1$ **kulturelle Gebäude**  und  angrenzt, muss entwickelt werden,  indem man ein weiteres Wohngebiet "R" aus dem Vorrat an **diesen Wohnbezirk** angrenzend errichtet und diesen somit vergrössert.




Beispiel: Ihre Stadt hat 2 Wohnbezirke, jeder mit einem Wohnviertel. Allerdings kann nur der unten eingekreiste Bezirk entwickelt werden, denn er grenzt an 2 kulturelle Gebäude an (1 Rathaus "M"

und ein Vergnügungsviertel "L"). Sie müssen ein weiteres Wohnviertel "R" aus dem Vorrat nehmen und es entweder auf "A" oder "B" platzieren. Sie entscheiden sich für "A", und damit verschmelzen die beiden getrennten Wohnbezirke "R" nun in einen einzigen Bezirk mit nunmehr 3 Wohnvierteln "R". Um diesen grossen Bezirk weiter entwickeln zu können, benötigen Sie 2 weitere kulturelle Gebäude, sodass der aus drei Karten bestehende Wohnbezirk an 4 kulturelle Gebäuden angrenzt. Glücklicherweise hat Ihre Stadt ein Industriegebiet, besteht nun aus nur 7 Nicht-Industrievierteln, und kann somit sogar 3 weitere Nicht-Industriegebiete beherbergen, bevor Sie ein weiteres Industriegebiet errichten müssen.



Weiterentwicklung eines Gewerbegebietes



Ein Bezirk aus n Gebäuden,  der an mindestens $n+1$ **Wohnbezirke** angrenzt, muss weiterentwickelt werden, indem man ein neues Gewerbegebiet "C" aus dem Vorrat an diesen **Gewerbebezirk** angrenzend anbaut, so dass man ihn vergrößert.



Beispiel: Der unten dargestellte Gewerbebezirk kann nicht erweitert werden, obwohl er an zwei Wohnviertel angrenzt, denn diese beiden Viertel sind im selben **Bezirk**, und somit grenzt der

Gewerbebezirk nur an einen einzigen Wohnbezirk an.



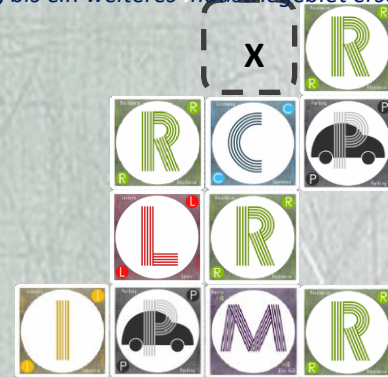
Hinweis: Das Weiterentwickeln stellt die einzige Möglichkeit dar, einen Gewerbebezirk mit mehr als nur einem Gewerbeviertel zu errichten, denn in Phase 2 ist es ja nicht erlaubt, diese aneinander angrenzend zu.

PHASE 4: EINKOMMEN

Auch diese Phase kann simultan von allen Spielern gespielt werden, falls niemand auf der normalen Zugreihenfolge besteht. In dieser Phase erhalten alle Spieler Einkommen von ihrer Stadt. Dieses Finanzmittel erlauben das Errichten neuer kultureller Einrichtungen und neuer Industriegebiete, die dringend benötigt werden, um die Stadt zu vergrößern. Einkommen wird aus dem allgemeinen Vorrat bezogen.



Beispiel: Der unten dargestellte Gewerbebezirk kann weiter entwickelt werden, denn er grenzt an zwei verschiedene Wohnbezirke an. Die einzige Platzierungsmöglichkeit für das neue Gewerbegebiet ist X, daher muss dort ein neues "C"-Gebäude aus dem Vorrat errichtet werden. Der so fertiggestellte neue Gewerbebezirk grenzt nun an 3 verschiedene Wohnbezirke an, und müsste daher eigentlich weiterwachsen. Allerdings hat Ihre Stadt mit nur einem Industriegebiet "I" schon die Höchstgrenze an Nicht-Industriegebieten erreicht, sodass keine weitere Entwicklung stattfinden kann, bis ein weiteres Industriegebiet erschlossen wurde.



Während dieser Phase können Sie die nummerierten Plättchen einsetzen als Erinnerungshilfe, welche Bezirke sie schon abgerechnet haben.

Platzieren Sie zum Beispiel die "10" auf einen Bezirk mit 4 Gewerbegebieten, um anzuzeigen, dass dieser Ihnen **10\$** einbringt.



In jeder Runde erhalten Sie **1\$** als Ihr Gehalt vom Rathaus. **Dies sollten Sie nicht vergessen !**

Einkommen von Gewerbebezirken

Jeder Ihrer Gewerbe**bezirke** ermöglicht Ihnen zusätzliche Einnahmen:

Ein Gewerbe**bezirk** mit einem Gewerbegebiet erbringt 1\$.

Ein Gewerbe**bezirk** mit zwei Gewerbegebieten erbringt 1\$+2\$.

Ein Gewerbe**bezirk** mit drei Gewerbegebieten erbringt 1\$+2\$+3\$.

Und so weiter...



Beispiel: Ihre Stadt (rechts) weist 3 Gewerbe**bezirke** auf. Jeder der Bezirke mit einem Gewerbegebiet erbringt jeweils 1\$, der Bezirk mit 2 Gewerbegebieten resultiert in 1\$+2\$=3\$. Daher ist Ihr Gesamteinkommen in dieser Runde:

1\$ Gehalt + 1\$ + 1\$ + 3\$ = 6\$.



PHASE 5: ENDE DES SPIELRUNDE

In der normalen Zugreihenfolge kann nun jeder




Spieler ein Industriegebiet vom allgemeinen Vorrat erwerben und **errichten**. Ist dies das erste Industriegebiet in seiner Stadt,

so kostet dies 5\$. Für das zweite belaufen sich die Kosten

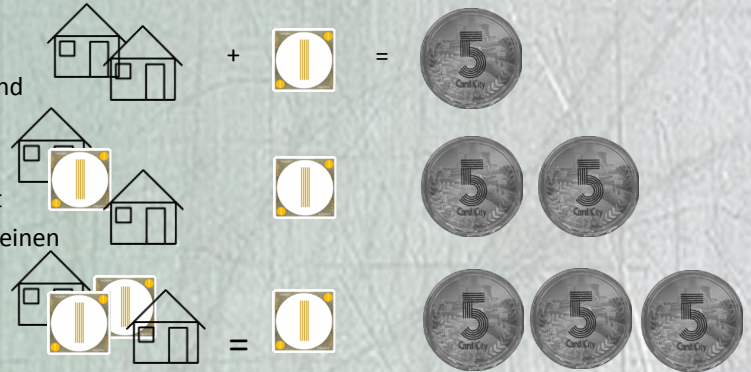
auf 10\$, ist es das dritte Industriegebiet in einer Stadt, so kostet

es 15\$, etc... Sollten sich keine Industriegebiete mehr im allgemeinen

Vorrat befinden, **tja : Pech gehabt**

Nun wird der  Architekt einen Spieler weiter nach

links versetzt.



SPIELE ENDE

Am Ende der 10. Runde, wenn der allgemeine Vorratsstapel

aufgebraucht ist, ist auch das Spiel beendet. Nun werden die Punkte

abgerechnet. Sobald Sie mit Card City XL besser vertraut sind, können

Sie jede mögliche Siegbedingungsvariante, auf die sich alle Spieler vor

Beginn der ersten Runde geeinigt haben, ausprobieren. Für das erste

Spiel jedoch empfehlen wir, nur die "Sieg durch Einwohner"-

Berechnung zu benutzen.

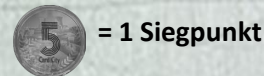
Sieg durch Einwohner

Jeder Wohn**bezirk** mit einem Wohnviertel zählt 1 Siegpunkt.

Ein Wohn**bezirk** mit 2 Wohnvierteln zählt 1+2 = 3 Siegpunkte.

Ein Wohn**bezirk** mit 3 Wohnvierteln zählt 1+2+3= 6 Siegpunkte.

usw usw.....



Sie können Ihr Bargeld in Siegpunkte umwandeln : Jeweils 5\$ bringen Ihnen 1 Siegpunkt.

Jeder leere, unbebaute Platz in Ihrer 5x5 Stadt resultiert in -1 Siegpunkt (VP). Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner !

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt dann der Spieler mit dem meisten Geld (nachdem diese in Geld umgewandelt wurden). Sollten sowohl Siegpunkte als auch Geld noch immer einen Gleichstand herbeiführen, so müssen Sie noch einmal ein ganzes Spiel durchspielen, um den Sieger zu ermitteln.



Beispiel:

In Ihrer Stadt (rechts) befinden sich 4 Wohnbezirke. Die beiden Bezirke mit einem Wohnviertel erbringen jeweils einen Siegpunkt, und jeder der beiden Bezirke mit drei Wohnvierteln ist 1+2+3=6 Siegpunkte wert. Sie haben insgesamt 36\$, und können somit 35\$ in 7 Siegpunkte umwandeln. Ihre Stadt weist zwei Leerstellen auf, die mit -2 Siegpunkte zu Buche schlagen. Somit erreichen Sie 1+1+6+6+7-2=19 Siegpunkte, und haben noch 1\$ übrig, der ein Unentschieden in einen Sieg verwandeln könnte.



Buchhaltungstip: Um die Berechnung zu vereinfachen, können Sie jeweils 5\$ Ihres Barvermögens auf jedes freie Feld legen, denn 5\$ = +1 Siegpunkt, und ein freies Feld = -1 Siegpunkt.

REGELN FÜR DAS NORMALE SPIEL

Abgesehen von den hier behandelten Änderungen gelten noch immer alle Regeln des Basisspiels.

Spielaufbau

Die untenstehende Tabelle listet auf, wieviele Karten jeden Typs **pro Spieler** in den Zugstapel kommen, und wieviele Spielrunden absolviert werden.

2 Spieler	7x		4x		5x		4x		4x		= 24	(8 Spielrunden)
3 Spieler	9x		4x		5x		4x		5x		= 27	(9 Spielrunden)
4 Spieler	7x		4x		5x		4x		4x		= 24	(8 Spielrunden)

Sortieren Sie die übrigen , , und Karten nach ihren Farben, um 5 offene Stapel zu bilden, einen für jeden Kartentyp. Dann bilden Sie einen offenen Stapel mit 2xp "P(arkanlage)"-Karten sowie einen weiteren offenen Stapel mit 2xp "P(ollution = Luftverschmutzung)"-Karten wobei p die Anzahl der Spieler ist. Diese Karten bilden den allgemeinen Vorrat. Die restlichen Karten werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

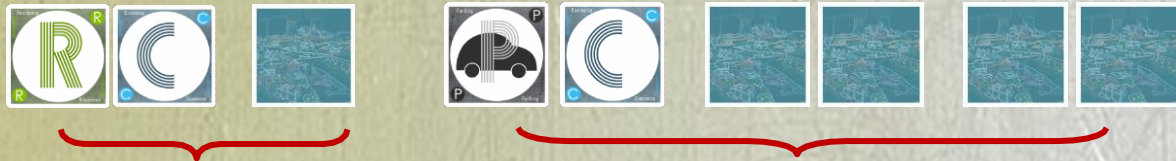
PHASE 1: ERWERBEN NEUER GEBÄUDE

In dieser Phase erhält jeder Spieler **3 Gebäude**. Der erste Spieler zieht **3 Karten** pro Spieler (d.h. bei 3 Spielern z.B. 9 Karten) und schaut sie sich verdeckt an. Der erste Kartensatz muss jeweils 2 offenliegende und 1 verdeckte Karte enthalten, der zweite Kartensatz jeweils aus **1/3 offenen und 2/3 verdeckten Karten**.

Dieser Prozess wird solange wiederholt, bis jeder Spieler genau **3 Karten** hat.



Beispiel: In der zweiten Runde eines Spiels mit 3 Teilnehmern zieht der erste Spieler die folgenden 9 Karten: R,R,I,I,L,P,C,C. Er platziert eine "R" und eine "C"-Karte offenliegend sowie eine "R"-Karte verdeckt, um den ersten Kartensatz zu bilden. Für den zweiten Satz aus 6 Karten legt er eine "P" und eine "C"-Karte offen ab, sowie die übrigen "C", "I", "I" und "L"-Karten verdeckt.



Der **erste Kartensatz**

Der **zweite Kartensatz**

Er bietet diese beiden Kartensätze der zweiten Spielerin an. Sie entscheidet sich für den ersten Satz (R,C und die verdeckte R). Der erste Spieler nimmt die Karten des verbliebenen zweiten Stapels auf, und bildet wiederum verdeckt einen neuen ersten Satz (P, I, und verdecktes I) sowie einen neuen zweiten bestehend aus offenliegenden C und verdeckten C und L.



Diese beiden Sätze bietet er dem dritten Spieler an, der den ersten Satz aufnimmt (P, I, und verdecktes I), was für den ersten Spieler den Satz mit C und den verdeckten C und L-Karten übrig lässt.

Hätte die zweite Spielerin stattdessen den zweiten Satz aus 6 Karten genommen, dann hätte der erste Spieler die R,C und R-Karten des ersten Satzes erhalten, und die zweite Spielerin hätte mit den 6 Karten zwei neue Sätze aus je drei Karten bilden können, von denen der dritte Spieler dann einen hätte auswählen können.

PHASE 2: BAUWERKE ERRICHTEN

PHASE 5: ENDE DER SPIELRUNDE


Ihre Stadt

Ihre Stadt ist auf eine Grösse von 36 Gebäudekarten in einem 6x6 quadratischen Netzwerk beschränkt.

Die verschiedenen Gebäudetypen, aus denen Ihre Stadt besteht, sind die folgenden:



Luftverschmutzungskarten

Sobald Sie ein Industriegebiet in  derselben Spalte oder Zeile wie ein schon vorhandenes Industriegebiet errichten, müssen Sie eine Luftverschmutzungskarte "P" zu Ihrer Stadt hinzufügen, wobei es keine Rolle spielt, wieviele Industriegebiete sich insgesamt in dieser Zeile oder Spalte befinden. Luftverschmutzungskarten können an alle Kartentypen angrenzen. Sie zählen nicht bei der Berechnung der maximalen Stadtgrösse. Genau wie mit den anderen Karten aus dem allgemeinen Vorrat gilt für die Luftverschmutzungskarten: sollte der Vorrat an ihnen aufgebraucht sein, so braucht ein Spieler keine solche Karte anzulegen. Die Zugreihenfolge ist somit also wichtig für die Platzierung der Luftverschmutzungskarten.



Luftverschmutzungskarten "P" zählen nicht bei der Berechnung der Stadtgrösse.

Beispiel: Sollten Sie ein Industriegebiet auf einem der mit "x" markierten Felder errichten, dann müssen Sie zusätzlich eine Luftverschmutzungskarte anlegen.

Sollten Sie allerdings ein Industriegebiet auf einem der mit "o" markierten Felder errichten, so brauchen Sie keine der Luftverschmutzungskarten anzulegen.



Sobald Sie an der Reihe sind, ein mögliches weiteres Industriegebiet zu erwerben, können Sie zusätzlich (oder auch stattdessen) eine Parkanlage aus dem allgemeinen Vorrat für 5\$ erwerben, wobei keine Rolle spielt, wieviele Parkanlagen Sie schon in Ihrer Stadt haben. Sollten sich keine Parkanlagen mehr im Vorrat befinden, so haben Sie Pech gehabt - also ist auch hier die Zugreihenfolge wieder wichtig.



Parkanlagen zählen nicht bei der Berechnung der Stadtgrösse.

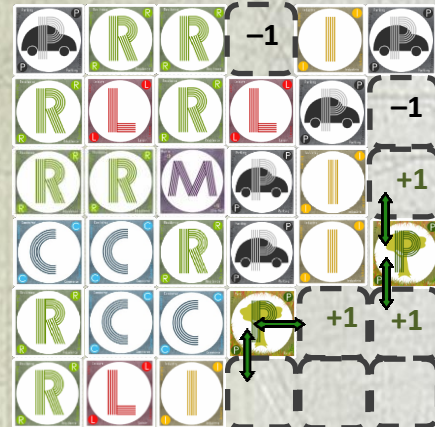
Spielende

Leere Flächen, die an einen Park angrenzen, bedeuten jetzt nicht negative Siegpunkte, sondern zählen als +1 Siegpunkt.



Beispiel: Die leeren, mit einem "+1" gekennzeichneten Flächen werden nicht als -1 Siegpunkte gewertet, da sie an Parkanlagen angrenzen. Daher sind diese beiden Parkanlagen effektiv 8 Siegpunkte wert!

Jede Luftverschmutzungskarte "P" bedeutet -2 Siegpunkte, falls Sie mit der Siegbedingung "Einwohnerzahl" spielen.



DIE REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Diese fortgeschrittenen Regeln repräsentieren das gesamte Card City XL-Spiel. Abgesehen von den hier aufgelisteten Unterschieden gelten noch immer die Regeln des normalen Spiels.

Bestimmte Gebäudekarten können nun verschiedene Gebäudetypen darstellen. Ein Restaurant, zum Beispiel, kann sowohl ein Gewerbegebiet als auch gleichzeitig ein Vergnügungsquartier sein.



Die Regeln für Fortgeschrittene heben die strategische Komponente auf ein neues Niveau, indem sie solche geteilten Gebäude mit zweifacher Funktion in das Spiel integrieren. Zudem können diese Karten so gedreht werden, dass ihr Einfluss auf angrenzende Karten maximiert wird.

Spielaufbau

Die Karten des Vorrats werden zunächst nach den Regeln des normalen Spieles ausgewählt. Dann werden zufällig 3xp Karten entfernt (jeder Spieler darf einsehen, welche Karten entfernt werden) und zurück in die Schachtel gelegt. Dann werden wiederum per Zufall 3xp der speziellen geteilten Karten ausgewählt (auch hier darf jeder Spieler wieder verfolgen, welche Karten gewählt wurden) und dem Vorrat hinzugefügt. Schliesslich werden diese Karten des Vorrates nun gründlich gemischt.

PHASE 1: ERWERBEN NEUER GEBÄUDEKARTEN



In der Politik sowie der Wirtschaft spielt Geld eine grosse Rolle beim Entscheidungsfindungsprozess. So also kommt Korruption ins Spiel !

Sobald Sie an der Reihe sind, die zwei Kartensätze zu bilden, können Sie nun Ihr eigenes Geld zu einem der Sätze hinzufügen, um ihn attraktiver zu machen.

Natürlich nimmt sich der Spieler, der sich für diesen Kartensatz entscheidet, sogleich auch dieses verlockende Bargeld, auch wenn der Kartensatz nochmals geteilt werden muss.

PHASE 2: GEBÄUDE ERRICHTEN

Es ist etwas komplizierter, die geteilten Karten zu legen, denn die Bauregeln für **beide** Gebäudetypen müssen zugleich erfüllt werden.

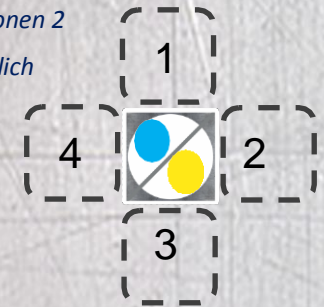


Beispiel: Das Errichten eines Gewerbegebietes/Industriegebietes (C/I) wie dargestellt bedeutet, dass weder Wohngebiete auf

den Positionen 1 und 2 noch Gewerbegebiete auf den Positionen 3 und 4 errichtet werden können.



Beispiel : Wird dieselbe Karte aber um 90 Grad gedreht, so würden nun auf den Positionen 2 und 3 weder Wohngebiete mehr möglich sein, noch auf den Positionen 4 und 1 Gewerbegebiete.



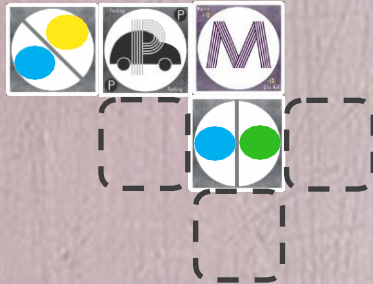
Hinweis: Die geteilte Karte zählt immer als volle Karte, wenn die Stadtgrösse ermittelt wird, auch wenn sie z.B. zur Hälfte aus einem Industriegebiet besteht.



Daher muss es auf Position 3 weiterentwickelt werden, indem Sie eine zusätzliche Wohngebietskarte R vom allgemeinen Vorrat nehmen.

Beispiel : Das Duo Wohngebiet/Gewerbegebiet R/C grenzt an das Duo Gewerbegebiet/Industriegebiet C/I, und bildet somit einen **Bezirk** aus 2

Gewerbegebieten. Daher kann dieser also **nicht** weiterentwickelt werden, obwohl er an zwei Wohn**bezirke** angrenzt.



PHASE 3 : WEITERENTWICKLUNG

Fuer geteilte Karten muessen die Regeln fuer beide Farben beachtet werden. Obwohl ein Wohngebiet R oder ein Gewerbegebiet C jeweils nur die Hälfte der Karte beansprucht, wird es dennoch als volle Karte eingerechnet, nicht als 1/2 Karte !



Beispiel : Das Wohngebiet auf 1 grenzt an zwei kulturelle Einrichtungen (Ihr Rathaus M und das Vergnuegungsviertel L auf Position 2.)




Beispiel : Zu Beginn der ersten Runde bauen Sie ein Parkgarage und ein Wohngebiet/Gewerbegebiet (C/I) beide

angrenzend an Ihr Rathaus, sowie ein Gewerbegebiet/Industriegebiet (C/I) jenseits der

Parkgarage. In der zweiten Runde dürfen Sie weder ein Industriegebiet noch ein Wohngebiet R an Position 1 errichten. Weiterhin dürfen Sie weder ein Industriegebiet I, ein Wohngebiet R, noch ein Gewerbegebiet C an Position 2 bauen. Das Errichten eines Wohngebietes R an Position 1 würde es dem Gewerbegebiet C zur Rechten erlauben, weiter entwickelt zu werden! Ihre Stadt hat momentan eine Grösse von 4 Karten, da das Gewerbegebiet/Industriegebiet C/I als volle Karte zählt; andererseits erlaubt Ihnen eben dieses Industriegebiet, in Ihrer Stadt noch 5 zusätzliche Nicht-Industriegebiete und Nicht-Parkanlagen zu haben (wie immer, Luftverschmutzungskarten "Pollution" zählen nicht bei der Grössenberechnung).



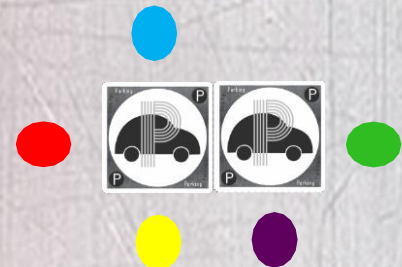
PHASE 4: EINKOMMEN

Zusätzlich zu Ihrem Gehalt  und dem Einkommen aus den Gewerbegebieten hat Ihre Rathausverwaltung nun beschlossen, den Parkraum zu bewirtschaften und hat Parkuhren aufgestellt.



Ein **Bezirk** aus Parkgaragen ermöglicht Einkommen, dass sich aus der Anzahl an angrenzenden **Farben** bemisst (Parkanlagen "P" sowie Luftverschmutzung "P" zählen hierbei nicht). Das Rathaus M trägt sowohl LILA als auch ROT bei, und das an allen 4 Ecken.

- 1 Farbe: \$0.
- 2 Farben: \$1.
- 3 Farben: \$2.
- 4 Farben: \$3.
- 5 Farben: \$4.



Wie auch bei der Weiterentwicklung, so zählt auch hier jede geteilte Karte voll, und nicht als 1/2.

Beispiel : Der **Bezirk** aus Parkgaragen grenzt an 3 Farben, daraus resultiert ein Einkommen von 2\$. Der Bezirk mit dem Gewerbegebiet bringt nochmals 1\$. Zusammen mit Ihrem Gehalt

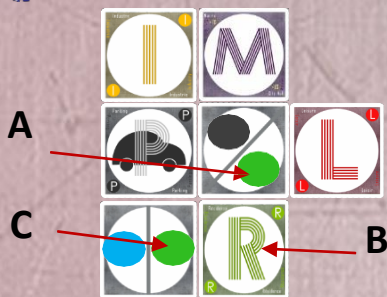
erhalten Sie daher also insgesamt 4\$.



SPIELELENDE:

Genau wie bei der Weiterentwicklung und dem Einkommen zählt jede geteilte Karte mit 1 Wohngebiet voll, und nicht als 1/2 Karte...

Beispiel : Der **Bezirk** aus den drei Wohngebieten A, B und C wird mit $1+2+3 = 6$ Siegpunkten bewertet.



CCXL MÖGLICHKEITEN

3 VERSCHIEDENE SCHWIERIGKEITSGRADE

Die Regeln haben bislang die 3 verschiedenen Schwierigkeitsgrade behandelt, in denen Card City XL gespielt werden kann:

Vereinfacht, **Normal**, und **Fortgeschritten**.



5 NEUE SIEGBEDINGUNGEN

Sie können auch die Siegbedingungen variieren. Alle Spieler müssen sich vor Spielbeginn auf die in diesem Spiel gültigen Siegbedingungen einigen. Jede dieser Siegbedingungen kann in der vereinfachten, der normalen und der fortgeschrittenen Variante benutzt werden -- Viel Spass also bei allen 15 möglichen Kombinationen !

Sieg durch Einwohner

Dies ist die normale Siegbedingung. Jeder **Wohnbezirk** resultiert in Siegpunkten :

Ein Wohnbezirk mit 1 Wohngebiet ergibt 1 Siegpunkt.

Ein Wohnbezirk mit 2 Wohngebieten ergibt $1+2 = 3$ **Siegpunkte**.

Ein Wohnbezirk mit 3 Wohngebieten ergibt $1+2+3 = 6$ **Siegpunkte**. etc etc etc.....

Bargeld kann in Siegpunkte umgewandelt werden : Für 5\$ erhalten Sie jeweils 1 Siegpunkt. Jeder freie Platz in Ihrer Stadt ist **normalerweise -1 Siegpunkte**.

Normale/Fortgeschrittene Variante : Ein freier Platz, der an mindestens 1 Parkanlage "P" angrenzt, ist nun stattdessen **+1 Siegpunkte** wert. Jede Luftverschmutzungskarte "Pollution" wird mit -2 Siegpunkten bewertet. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Sieger ! Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit dem meisten noch übrigen Geld, nachdem der Rest in Siegpunkte umgewandelt wurde.

Sieg durch Wirtschafts- -leistung

Statt Siegpunkte durch Wohnbezirke zu zählen, gewinnt nun der reichste Spieler. Bei Gleichstand gewinnt nun der Spieler mit den meisten Karten in einer Stadt.

Jeder leere Platz in Ihrer Stadt ist **-5\$**. Jeder leere Platz, der an eine Parkanlage angrenzt , ist **+5\$**.

Jede Luftverschmutzungskarte "Pollution" ergibt **0\$**, belegt aber immerhin noch einen Platz in Ihrer Stadt.



Sieg durch Industriegebiete



Statt Siegpunkte durch Einwohner "R" zu zählen, gewinnt der Spieler mit den meisten Industriegebieten "I" und Parkgaragen "P" in einer Stadt. Hinweis : Während dieser - und NUR während dieser ! - Siegbedingung zählen die geteilten Karten als 1/2 Karten. Ein Unentschieden geht nun an den reichsten Spieler (Hinweis : Jetzt wird Geld **NICHT** in Bargeld umgewandelt), dann an den Spieler mit den meisten Karten in seiner Stadt.

Leere Flächen in Ihrer Stadt werden nun nicht negativ berechnet; jedes leere Feld, das an ein Industriegebiet angrenzt, ist nun ein virtuelles Warenhaus, und zählt als 1 Industriegebiet.

Sieg durch Gewerbegebiete



Statt Siegpunkte durch Einwohner "R" zu zählen, gewinnt der Spieler mit den meisten Gewerbegebieten "C" und Parkgaragen "P" in einer Stadt. Hinweis : Während dieser - und NUR während dieser ! - Siegbedingung zählen die geteilten Karten als 1/2 Karten. Ein Unentschieden geht nun an den reichsten Spieler (Hinweis : Jetzt wird Geld **NICHT** in Bargeld umgewandelt), dann an den Spieler mit den meisten Karten in seiner Stadt.

Leere Flächen in Ihrer Stadt werden nun nicht negativ berechnet; jedes leere Feld, das an ein Gewerbegebiet angrenzt, ist nun ein virtuelles Warenhaus, und zählt als 1 Gewerbegebiet

Sieg durch Zufriedenheit



Statt Siegpunkte durch Einwohner "R" zu zählen, gewinnt der Spieler mit der zufriedensten Stadt. Jeder Wohnbezirk, der alle Bedürfnisse der Einwohner zufriedenstellen kann, ist 5 Zufriedenheitspunkte wert, unabhängig von seiner Grösse. Um alle Bedürfnisse zu befriedigen, muss der Bezirk mindestens an die folgenden Karten angrenzen : 1 Vergnügungsviertel "L", 1 Parkgarage "P", und ein Gewerbegebiet "C". Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.



Beispiel: Ein Wohnbezirk mit 4 Wohngebieten grenzt an 1 Vergnügungsviertel "L", 1 Parkgarage "P", und ein Gewerbegebiet "C" an, und ist somit 5 Zufriedenheitspunkte wert.



Hinweise :

- Es bringt keinen Vorteil, zusätzliche Vergnügungsviertel, Parkgaragen, und/oder Gewerbegebiete an dem Wohnbezirk angrenzend zu haben. Diese erhöhen die Anzahl der Zufriedenheitspunkte **nicht**.
- Geteilte Karten machen es einfacher, Zufriedenheitspunkte zu erlangen.
- Ein Wohnbezirk, der an mindestens 1 Luftverschmutzung "Pollution" angrenzt, ist **keine** Zufriedenheitspunkte wert.
- Ein Wohnbezirk, der an mindestens 1 Parkanlage "P" angrenzt, erzeugt zusätzlich +3 Zufriedenheitspunkte, d.h. er ist somit +8 Zufriedenheitspunkte wert. Der gleiche Park kann für mehrere Wohnbezirke benutzt werden.
- Leere Flächen in Ihrer Stadt zählen nicht negativ.



4 VARIANTEN

Sie können die folgenden vier Varianten beliebig kombinieren, indem sie keine, alle vier, oder jede mögliche Kombination dazwischen spielen. Bedenken Sie jedoch, für Ihr erstes Spiel ist es am besten, keine Variante zu benutzen. Je mehr Varianten Sie zulassen, desto realitätsnäher wird das Spiel.

Ersticken Sie aber nicht an zu vielen neuen Varianten auf einmal -- die Realität ist sehr komplex !

1) Der Architekt greift ein



Das "Startspielersymbol" beinhaltet nun auch die Rolle eines Architekten, mit dessen Hilfe Sie Ihre Stadt etwas kreativer gestalten können.

Sind Sie der Startspieler in einer Runde, und haben daher die Architektenkarte, so können Sie den Architekten zeitweise auf ein Feld beordern, das an eine schon errichtete Karte angrenzt, und können dann eine Karte ausspielen, die es Ihnen ermöglicht, angrenzend an den Architekten zu bauen - selbst wenn das neuerrichtete Bauwerk an keine andere Karte angrenzt.

Beispiel: Falls Sie den Architekten unterhalb der Parkgarage platzieren, so können Sie ein Gebäude auf Position "a" errichten, und danach noch auf "b". Spielen Sie das normale oder fortgeschrittene Spiel, so könnte Ihr drittes neues Gebäude auf Position "c" gebaut werden, was Ihnen somit ermöglicht, an zwei unabhängigen "Geschwisterstädten" gleichzeitig zu arbeiten.



Hinweis : Selbst wenn Sie an

solchen Geschwisterstädten

arbeiten, so müssen sie

dennoch in ihr Stadtnetzwerk passen.

Diese Städte zählen für Regelfragen

und Wertungen trotzdem nur als eine

Gesamtstadt.



2) Die Ökologische Stadt

Manche Gebäude verursachen Verschmutzung, sobald sie in Ihrer Stadt errichtet werden: Die Industriegebiete weisen vier verschiedene Verschmutzungsgrade auf (siehe Illustration auf den jeweiligen "I"-Karten). Die Verschmutzungsgrade der anderen Gebäude sind wie folgt:

- Jedes Gewerbegebiet "C" zählt als 1% Verschmutzung.
- Jede Luftverschmutzungskarte "Pollution" zählt als 5% Verschmutzung.
- Jede Parkanlage zählt als -5% Verschmutzung.
- Vorstädte (oder virtuelle Warenhäuser), Wohngebiete "R" und Parkgaragen "P" erzeugen keine Verschmutzung, d.h. sie zählen als 0% Verschmutzung.

SPIELAUFBAU: Legen Sie 2 zufällig ausgewählte Industriegebiete offen aus.

PHASE 5 : Ende der Runde: Wenn Sie ein Industriegebiet erwerben, so müssen Sie eine dieser beiden offenen Karten auswählen. Danach ersetzen Sie diese sofort durch ein neues Industriegebiet aus dem allgemeinen Vorrat.

SPIELENDE : Der gesamte Verschmutzungsgrad in % beeinflusst alle Siegbedingungen folgendermassen:

Sieg durch Einwohner: Ziehen Sie den Verschmutzungsgrad in % von Ihren Siegpunkten ab. Das kann bedeuten, dass Sie negative Werte erreichen !

Sieg durch Wirtschaftsleistung Ziehen Sie den Verschmutzungsgrad in % von Ihrem Bargeld ab. Das kann bedeuten, dass Sie negative Werte erreichen !

Sieg durch Industriegebiete Addieren Sie den Verschmutzungsgrad in % zu Ihrer Gesamtzahl an Siegpunkten.

Sieg durch Gewerbegebiete Addieren Sie den Verschmutzungsgrad in % zu Ihrer Gesamtzahl an Siegpunkten.

Sieg durch Zufriedenheit Ist der Gesamtverschmutzungsgrad über 30%, so verlieren Sie automatisch das Spiel. Sie können Geld einsetzen, um auf oder unter 30% zu verharren : -1% Verschmutzung kostet jeweils 5\$. Das Geld wird zurück in die Schachtel gelegt. Nur unter den Spielern, die 30% oder weniger Gesamtverschmutzung aufweisen, gewinnt derjenige, der die meisten Zufriedenheitspunkte aufweist.

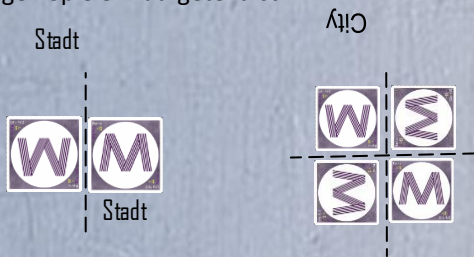
3) Vergnügungsviertelkrise

Die Vergnügungsviertel werden zunehmend teurer. Vergnügungsviertelpreise entwickeln sich ganz genauso wie die Preise für Industriegebiete: Das erste Vergnügungsviertel "L" kostet wie gewöhnlich 5\$, das zweite jedoch schon 10\$, etc... Wenn Sie genügend Geld haben, so **müssen** Sie Vergnügungsviertel errichten.

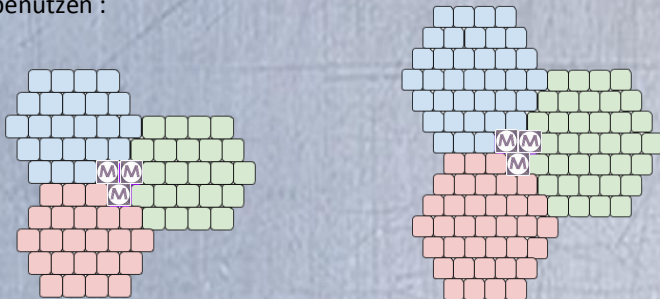
4) Die Einheitsstadt

Alle Spieler bauen zusammen an einer einzigen Stadt. Diese Variante lässt während der Bau- und der Weiterentwicklungsphasen Spielerinteraktion zu.

Spielaufbau: Die folgenden Illustrationen zeigen den Aufbau zu Spielbeginn an, und wie die Stadt zwischen den jeweiligen Spielern aufgeteilt ist.



In jedem Falle baut jeder einzelne Spieler noch immer einen Distrikt voller Größe (also 5x5 oder 6x6). So wird z.B. in einem normalen oder fortgeschrittenen Spiel mit zwei Mitspielern die Stadt am Ende 6x12, und in einem Spiel mit vier Spielern 12x12 Felder groß sein. Das Spiel für drei Spieler ist ein bisschen anders, wie man weiter unten gleich sehen wird. In einem 2-Spieler vereinfachten Spiel ist die Gesamtgröße 5x10. Für ein Spiel mit 3 Spielern müssen Sie eine sechseckige Anordnung benutzen :



Vereinfachtes Spiel

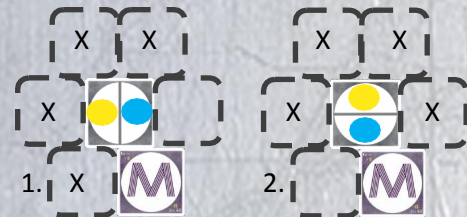
Normales oder fortgeschrittenes Spiel

Diese spezielle 6-eckige Konfiguration ermöglicht einen fairen Wettbewerb zwischen 3 Spielern, allerdings sollten Sie dabei beachten, dass jede Karte nun an 6 Felder statt nur an 4 Felder angrenzt. Im Detail : 2 Felder oberhalb, 2 Felder unterhalb, und jeweils 1 Feld rechts oder links. Dies hat zur Folge, dass vertikal-geteilte Karten etwas komplizierter sind:

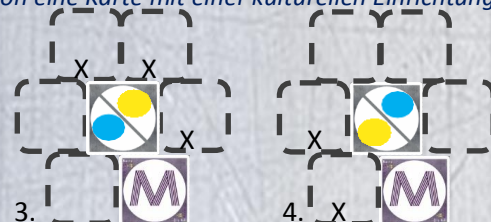
- Wenn eine solche Karte auf eine Weise gelegt wird, so grenzt jeweils eine Hälfte an 3 andere Felder (die andere Hälfte grenzt natürlich an die anderen 3 Felder).
- Legt man dieselbe Karte in der anderen Richtung, so grenzt jede Hälfte nun an 4 andere Karten (plus die zweite Hälfte dieser Karte).
- Jede Hälfte einer Karte, die diagonal geteilt ist, grenzt immer an 3 andere Karten (sowie die zweite Hälfte dieser Karte).



- Beispiel: 1.** Das Industriegebiet verhindert, dass ein Wohngebiet in den drei mit "X" markierten Positionen gebaut werden kann.
- 2.** Das Industriegebiet verhindert, dass ein Wohngebiet in den vier mit "X" markierten Positionen gebaut werden kann.



- 3.** Das Industriegebiet verhindert, dass ein Wohngebiet in den drei mit "X" markierten Positionen gebaut werden kann.
- 4.** Das Industriegebiet verhindert, dass ein Wohngebiet in den beiden mit "X" markierten Positionen gebaut werden kann. (Im dritten möglichen Platz befindet sich schon eine Karte mit einer kulturellen Einrichtung !)



3.

4.

Der Spielablauf

PHASE 2: ERRICHTEN NEUER GEBÄUDE

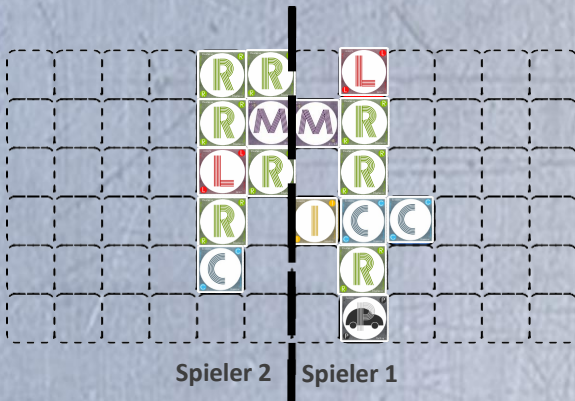
- Diese Phase muss nun in der normalen Spielerreihenfolge absolviert werden. Beginnen Sie also mit dem Startspieler, und fahren Sie im Uhrzeigersinn fort.
- Alle Regeln, die das Aufbauen neuer Gebäude betrifft, sind sowohl innerhalb als auch zwischen den verschiedenen Sadt**kreisen** gültig.
- In einem Spiel mit nur 2 verschiedenen Spielern, sobald einer der Spieler die "Breite" der Stadt festgelegt hat (d.h. 5x5 für die vereinfachte, und 6x6 für die normale/fortgeschrittene Variante), so kann der andere Spieler nicht ausserhalb dieser Grenzen bauen !



Beispiel 1. Spielerin 1 hat ein Industriegebiet angrenzend an das Areal von Spieler 2. Spieler kann also normal Anbauen - mit Ausnahme Wohnviertels in Position C.

2. In einem normalen Spiel hat der Spieler auf der rechten Seite die Breite der Stadt festgelegt, und somit kann die Stadt nun nurmehr auf dem unten illustrierten Netzwerk errichtet werden.

3. Sollte der Spieler zur Rechten ein Gebäude auf Position A errichten, so kann dann auch die Spielerin zur Linken auf Position B bauen.



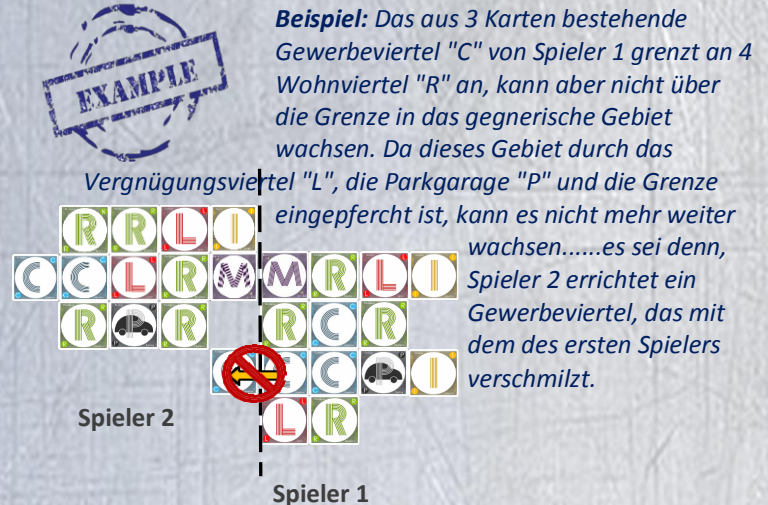
PHASE 3: ENTWICKLUNG

Regeln für die Entwicklungsphase

- Diese Phase muss in der Zugreihenfolge gespielt werden. Der Startspieler beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn weitergemacht.
- Ein Vergnügungsviertel "L" an einer Grenze kann dazu führen, dass jenseits dieser Grenze ein Wohngebiet "R" entstehen kann.
- Ein Wohngebiet "R" an einer Grenze kann dazu führen, dass ein Gewerbegebiet "C" jenseits dieser Grenze entstehen kann.



Hinweis: Ihre Gewerbegebiete "C" und Wohngebiete "R" wachsen nie in ein gegnerisches Viertel, allerdings ist es möglich, dass ihre und gegnerische Wohn- oder Gewerbegebiete miteinander verschmelzen, wenn sie die Grenze erreichen. Wie im normalen Spielverlauf auch, so müssen dieserart verschmolzene Gewerbegebiete als ein einziges Viertel gezählt werden, und benötigen somit mehr Wohngebiete, um wachsen zu können. Desgleichen benötigen solcherart verschmolzene Wohngebiete mehr kulturelle Einrichtungen (Rathäuser "M" und Vergnügungsviertel "L"), um wachsen zu können.

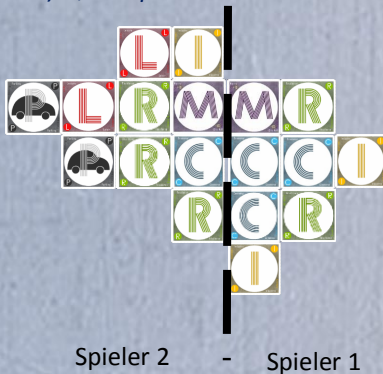


PHASE 4: EINKOMMEN

Die Einheitsstadt erzielt ihr Einkommen als ganzes, die Grenzen zwischen den Distrikten jeden Spielers werden dabei ignoriert. Allerdings erhält nun jeder Spieler nur einen Teil dieser Einnahmen, berechnet nach dem Anteil der Gewerbegebiete in den jeweiligen Stadtbezirken, wobei immer nach unten abgerundet wird (die Buchhalter verlangen ihr Gehalt!).



Beispiel: Das aus 4 Karten bestehende Gewerbeviertel erzielt $1+2+3+4 = 10\$$ an Einnahmen. Eines der Gewerbegebiete liegt im Stadtviertel des zweiten Spielers, der somit $1/4$ davon erhält, also abgerundet 2\$. Die anderen drei Gewerbegebiete sind im Besitz des ersten Spielers, der daher $3/4$ der Einnahmen für sich reklamieren kann, was (abgerundet) 7\$ entspricht.



Beispiel: Der aus 6 Karten bestehende Wohnbezirk "R" ergibt $1+2+3+4+5+6 = 21$ Siegpunkte. Nur eines der Wohngebiete befindet sich im Gebiet des dritten Spielers, der somit $1/6$ der Punkte für sich beanspruchen kann: 3 Siegpunkte (durch Abrunden). Zwei der sechs Karten liegen auf dem Gebiet des zweiten Spielers, der daher $1/3 = 7$ Siegpunkte erhält. Die restlichen 3 Karten gehören zum Gebiet des ersten Spielers, der daher die Hälfte der Punkte kassieren kann (=10 Siegpunkte infolge des Abrundens.)



Hinweis: Parkanlagen, Gewerbegebiete "C", und Industriegebiete an der Grenze können auch die Verteilung der Siegpunkte beeinflussen.

SPIELENDENDE:

Die Einheitsstadt erzielt ihr Siegpunkte (VP) als ganzes, die Grenzen zwischen den Distrikten jeden Spielers werden dabei ignoriert. Allerdings erhält nun jeder Spieler nur einen Teil dieser Punkte, berechnet nach dem Anteil der Wohngebiete "R" in den jeweiligen Stadtbezirken, wobei immer nach unten abgerundet wird (funktioniert also prinzipiell genau wie oben beim Einkommen durch die Gewerbegebiete).



Beispiele:

- Für die Bedingung "Sieg durch Wirtschaftsleistung" gilt: hat ein Nachbar einen Park an der Grenze so gebaut, dass er an ein leeres Feld ihrerseits angrenzt, so ist dieses leere Feld nun 5\$ wert.
- Für die Bedingung "Sieg durch Gewerbegebiete" bedeutet die Existenz eines gegnerischen Gewerbegebietes an der Grenze, dass eine auf Ihrer Seite angrenzende leere Fläche ein virtuelles Warenhaus aufweist.
- Für die Bedingung "Sieg durch Industriegebiete" bedeutet die Existenz eines gegnerischen Industriegebietes an der Grenze, dass eine auf Ihrer Seite angrenzende leere Fläche ein virtuelles Warenhaus aufweist.

In allen drei Beispielen hier hat Ihnen somit Ihr Nachbar bei der Aufwertung Ihrer freien Fläche geholfen, wofür sie dankbar sein sollten!

SOLOSPIEL

Abgesehen von den hier aufgelisteten Änderungen gelten sonst noch immer die übrigen Regeln. Wie üblich sollten Sie vor Spielbeginn die Spielvariante und Siegbedingungen festlegen.

Das vereinfachte Spiel

Spielaufbau

Benutzen Sie den gleichen Spielaufbau, wie in den Regeln für das vereinfachte Spiel mit mehreren Teilnehmern, d.h. 6 Wohngebiete "R", 4 Industriegebiete "I", 4 Parkgaragen "P", 3 Gewerbegebiete "C", und 3 Vergnügungsviertel "L".

Spielverlauf:

PHASE 1: ERWERBEN NEUER GEBÄUDE

Ziehen Sie drei Karten, von denen Sie zwei behalten können, und legen Sie die übrige dritte Karte **unter** den Stapel. Wie immer im ersten Zug, mischen Sie Vergnügungsviertel zurück in den Stapel.

SPIELENDE

Für die Wertung, siehe nebenstehende Tabelle.

Normales und fortgeschrittene Spiel

Spielaufbau

Der Stapel ergibt sich aus den folgenden Karten:



Das Spiel dauert 8 Runden. Benutzen Sie 3 Verschmutzungskarten "P" und 3 Parkanlagen "P". Entfernen Sie 4 zufällig ausgewählte Karten von Ihrem Stapel, und fügen Sie 4 beliebige geteilte Karten bei, bevor Sie den Stapel wieder gut mischen.

Spielverlauf

PHASE 1: ERWERBEN NEUER GEBÄUDE

Ziehen Sie 4 Karten, von denen Sie 3 auswählen, und die vierte **unter** Ihren Stapel legen. Wie immer im ersten Zug, mischen Sie Vergnügungsviertel zurück in den Stapel.

SPIELENDE

Abhängig von der von Ihnen gewählten Siegbedingung können Sie aus der untenstehenden Tabelle ablesen, wie gut Sie sich geschlagen haben:

Siegbedingungen →	Green	Brown	Yellow	Blue	Orange
Marktflecken	0 - 29	0 - 59	0 - 29	0 - 19	0 - 9
Weiler	30 - 39	60 - 79	30 - 34	20 - 29	
Dörflein	40 - 49	80 - 99	35 - 39	30 - 39	10 - 14
Dorf	50 - 59	100 - 109	40 - 44	40 - 49	
Kleinstadt	60 - 69	110 - 119	45 - 49	50 - 59	15 - 19
City	70 - 79	120 - 129	50 - 54	60 - 64	
Stadt	80 - 89	130 - 139	55 - 59	65 - 69	20 - 24
Grossstadt	90 - 99	140 - 159	60 - 64	70 - 74	25 - 29
Metropole	100 - 119	160 - 169	65 - 69	75 - 79	
Ballungsgebiet	120+	170+	70+	80+	30

Green	Vereinfachtes Spiel
Yellow	Normales Spiel
Brown	Fortgeschrittenes Spiel

Solovarianten

Sie können alle vier Varianten aus den Szenarien für mehrere Spieler benutzen, natürlich mit der Ausnahme "Einheitsstadt". Letztere Variante kann durch die Version "etablierte Vorstädte" ersetzt werden.

Etablierte Vorstädte

Spielaufbau

Bevor Sie Ihren Stapel bilden, bauen Sie um Ihre Stadt herum die Vorstädte auf, wie unten dargestellt. Für das vereinfachte Spiel benötigen sie 8 Wohngebiete "R", 8 Parkgaragen "P" und 8 Gewerbegebiete "R". Für die normale und fortgeschrittene Version sind 10 Wohngebiete "R", 9 Parkgaragen "P" und 9 Gewerbegebiete "C" erforderlich. Platzieren Sie Ihr Rathaus "M" auf eines der mit "x" markierten Felder.

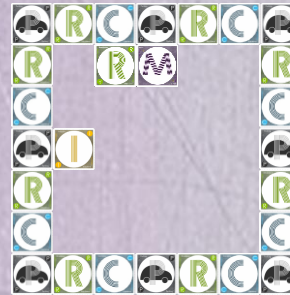


Hinweis: Karten in den Vorstädten werden bei der Berechnung der Stadtgröße nicht hinzugerechnet, allerdings müssen sie bei allen Regeln für das Errichten neuer Gebäude sowie dem

Weiterentwickeln bestehender Gebäude berücksichtigt werden. Gelingt es Ihnen im Spielverlauf, die Wohngebiete "R" und Gewerbegebiete "C" der Vorstädte in ihre eigenen "R" und "C"-Gebiete zu integrieren, so zählen beide Vorstadtkartentypen sowohl für Ihr Einkommen als auch bei der Siegpunktberechnung. Solange eine Vorstadt also noch nicht integriert in Ihre Stadt ist, übt sie nur einen Einfluss auf das Errichten neuer Gebäude aus.



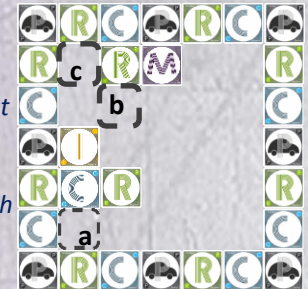
Beispiel: In der ersten Runde haben Sie ein Wohngebiet "R" und ein Industriegebiet "I" erhalten und wie unten dargestellt errichtet. Es ist natürlich nicht erlaubt, ein Industriegebiet "I" an ein Wohngebiet "R" der Vorstadt angrenzen zu lassen.



In der Einkommensphase erzielen sie nur 1\$ (durch Ihr Gehalt), denn die 8 Gewerbegebiete "C" der Vorstadt zählen nicht. Sollte das Spiel jetzt enden, hätten Sie - mit der Siegbedingung "Einwohnerzahl" - nur einen Siegpunkt für Ihre Stadt.

In der zweiten Runde erhalten Sie ein Gewerbegebiet "C" und ein weiteres Wohngebiet "R".

Während der Weiterentwicklungsphase ermöglicht Ihnen das Wohngebiet "R" der Vorstadt Ihr Gewerbegebiet auf das Feld "a" weiterzuentwickeln. Dadurch wird dann zusätzlich das Gewerbegebiet der Vorstadt in Ihre Stadt integriert! Nun besitzen Sie ein Gewerbeviertel mit drei Gewerbegebieten, das Ihnen Einnahmen von $1+2+3=6\$$ in der Einkommensphase sichert.



Im weiteren Spielverlauf könnten Sie ein Vergnügungsviertel "L" auf Position "b" errichten, und dann das Wohnviertel in Richtung "c" links Ihres Rathauses weiterentwickeln. Das so entstehende Wohngebietsviertel umfasst nun 4 Karten, und ist somit 10 Siegpunkte wert, sollte das Spiel nun enden.

Größe	Gesamtzahl	SP / \$
1	1	= 1
2	1+2	= 3
3	1+2+3	= 6

Größe	Gesamtzahl	SP / \$
4	1+2+3+4	= 10
5	1+2+3+4+5	= 15
6	1+2+3+4+5+6	= 21

Größe	Gesamtzahl	SP / \$
7	1+2+3+4+5+6+7	= 28
8	1+2+3+4+5+6+7+8	= 36
⋮	1+2+3+4+...	= ...



Der Autor bedankt sich bei allen Spieletestern, die 6 Jahre lang dieses Spiel mitentwickelt haben. Er möchte sich auch für alle Ideen entschuldigen, die nicht verwirklicht wurden, zumeist weil sie einfach total verrückt waren.....Besonderen Dank an Nathan Morse (Einheitsstadt im Sechseckformat !), Brice Cornilly, Paul-Evan und Gabriel Viard, David Glantenay und Stephan Frank. **Illustration und graphische Gestaltung** : Sarah Ponceblanc

