

**1-4**  
Players

**15**  
Minutes

Ages  
**8+**

*Du und die anderen Stadtplaner sind angeheuert worden, um die ultimative Großstadt-Metropole zu entwickeln. Ihr müsst gemeinsam eine Stadt bauen, die die Stadtväter zufrieden stellt – und sie haben sehr genaue Vorstellungen davon, wie sie aussehen soll. Ihr müsst umsichtig planen, wenn ihr ihre hochgesteckten Erwartungen erfüllen wollt.*

## SPIELMATERIAL

18 Karten mit Blocks und Wertungsbedingungen

## SPIELVORBEREITUNG

1. Mische die Karten und lege zufällig 3 davon mit den Wertungsbedingungen nach oben an die Seite. Diese Karten legen fest, wofür es in dieser Partie Punkte gibt. **Die Wertungsbedingungen auf allen anderen Karten spielen keine Rolle.**

Jede der Karten mit den Wertungsbedingungen zeigt eine Zahl. **Die Summe der Zahlen auf den drei Wertungskarten legt die Zielpunktzahl fest, also die Anzahl an Punkten, die dein Team erreichen oder überschreiten muss, um das Spiel zu gewinnen.**

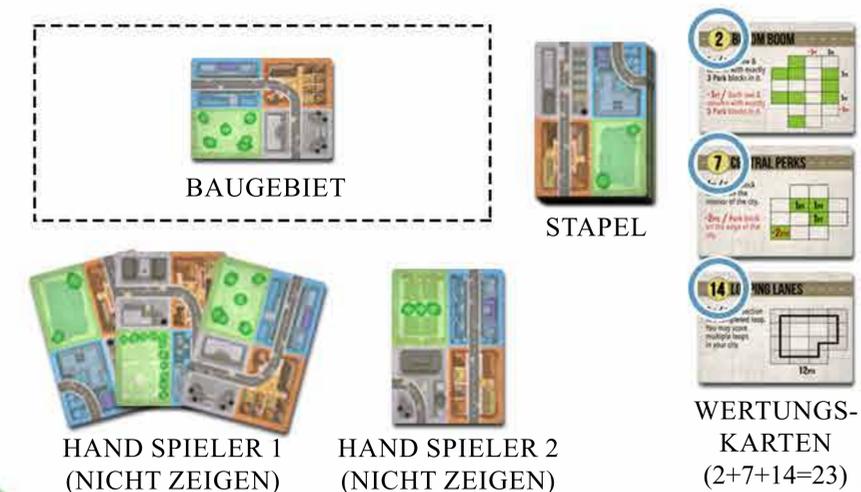
2. Bestimmt einen Startspieler und gib ihm 3 Karten mit der Seite mit den Häuserblocks nach unten. Gib jedem anderen Spieler 1 verdeckte Karte. Nimm deine Karte(n) auf die Hand, ohne den anderen Spielern die Seite mit den Blocks zu zeigen.

3. Lege die übrigen Karten als Nachziehstapel mit der Seite mit den Häuserblocks nach oben an die Seite. Die oberste Karte des Stapels ist damit für alle Spieler sichtbar.

4. Lege die oberste Karte des Stapels in das Baugebiet in der Mitte, um den Grundstein für die Stadt zu legen.

5. Der Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

## BEISPIEL-AUFBAU FÜR ZWEI SPIELER



## BLOCKS

Ein „Block“ ist ein rechteckiger Bereich in einer der vier Zonen: Gewerbe (blau), Park (grün), Industrie (grau) und Wohnen (orange). Auf jeder Karte ist ein Block in jeder der vier Zonen.

## STRASSEN

Jede Karte zeigt eine oder zwei Straßen. Eine „Straße“ ist eine ununterbrochene Fahrbahnstrecke, die einen oder mehrere Blocks lang sein kann (bevor sie an der Kante eines Blocks oder dem Rand der Stadt endet). Straßen spielen eine wichtige Rolle bei der Wertung und einigen Wertungskarten.

## DIE STADT BAUEN

Wenn du der Startspieler bist, wähle 1 deiner 3 Handkarten, zeige sie und füge sie mit der Blockseite nach oben der Stadt hinzu. Danach gib deine übrigen 2 Karten an deinen linken Nachbarn weiter. Er hat nun 3 Karten auf der Hand und ist Startspieler des nächsten Zuges.

Ziehe dann die oberste Karte vom Stapel, so dass du wieder 1 Handkarte hast. Wenn der Stapel leer ist, spielst du ohne Handkarten weiter. Wenn du nach dem Ausspielen einer Karte weniger als 2

Handkarten hast, gib alle Karten weiter, die du noch hast.

Wiederholt dies so lange, bis alle 15 Karten der Stadt hinzugefügt wurden.

## BAUREGELN

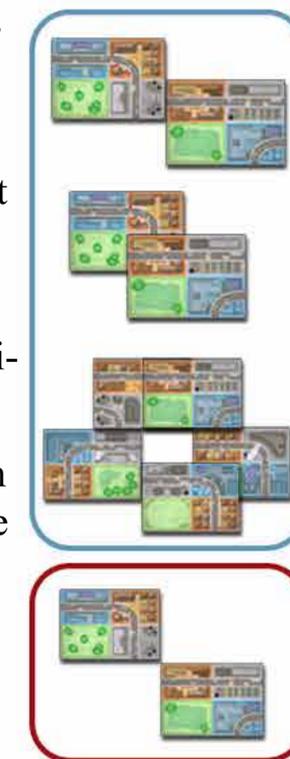
In deinem Zug musst du eine Karte so anlegen, dass sie mit wenigstens einem Block an einen anderen Block angrenzt ODER einen oder mehrere Blocks von bereits ausliegenden Karten überdeckt.

Du darfst deine Karte NICHT unter andere Karten schieben.

Du darfst deine Karte NICHT so anlegen, dass sie die Stadt nur mit einer Ecke berührt.

Du darfst die Karte um 180° drehen, aber du musst sie immer horizontal ausrichten.

Es dürfen Freiflächen und Lücken in der Stadt entstehen, solange die oben genannten Bauregeln eingehalten werden.



ZULÄSSIG

UNZULÄSSIG

## ABSPRACHEN

Über Karten zu diskutieren ist nicht nur erlaubt, sondern erwünscht! Ihr dürft alles besprechen, was ihr wollt, aber ihr dürft niemals eure Handkarten zeigen. Sobald du eine Karte ausgewählt und gezeigt hast, musst du diese Karte auch ausspielen. Wie und wo darf aber natürlich ausdiskutiert werden.

## SCHLUSSWERTUNG

Nachdem alle 15 Karten angelegt wurden, ist die Stadt fertig! Zählt jetzt die Punkte eures Teams zusammen:

**BLOCKS:** Das Team erhält **1 Punkt für jeden Block im größten Gebiet jeder Zone.** Ein „Gebiet“ besteht aus Blocks derselben Zone, die über mindestens eine Kante verbunden sind. Nur das größte Gebiet jeder Zone wird gewertet. Bei 2 oder mehr gleich großen größten Gebieten derselben Zone könnt ihr euch aussuchen, für welches ihr Punkte erhaltet.

**STRASSEN:** Das Team verliert 1 Punkt für jede Straße in der Stadt. Denkt daran, dass eine „Straße“ eine zusammenhängendes Stück Fahrbahn ist.

## WERTUNGSKARTEN

Zusätzlich zu den vorgenannten Punkten aus der Basiswertung gibt es noch Punkte für die drei beiseite gelegten Wertungskarten. Jede hat eine einzigartige Bedingung. Mit einigen davon kann das Team auch Punkte verlieren anstatt sie zu gewinnen.

Zählt die Punkte eurer Gebiete zusammen, zieht die Anzahl eurer Straßen davon ab und addiert/subtrahiert die Punkte von den Wertungskarten. Wenn das dadurch erzielte Ergebnis mindestens so hoch ist wie die Summe der Zahlen auf den 3 Wertungskarten, habt ihr das Spiel gewonnen!

## SOLO-SPIEL

Das Solo-Spiel spielt sich genau wie die kooperative Version, nur hast du in jedem Zug 3 Handkarten zur Verfügung. Nachdem du eine Karte ausgespielt hast, ziehe wieder auf 3 Karten auf und mache den nächsten Zug. Wenn der Stapel leer ist, spiele auch die Karten aus deiner Hand noch aus.

## SCHWIERIGKEITSGRAD VARIIEREN

Leichteres Spiel: Ihr verliert keine Punkte für Straßen  
Schwierigeres Spiel: Ihr erhaltet nur Punkte für das größte Gebiet einer einzigen Zone.



*Hier würden gewertet: Gewerbe 2, Industrie 2, Park 4 und Wohnen 3, zusammen 11 Punkte für die Gebietswertung.*

*Ihr habt 7 Straßen für -7 Punkte in der Straßenswertung. Damit bleiben 4 Punkte ( $11 - 7 = 4$ ) für die Basiswertung.*

*Zählt die Punkte eurer drei Wertungskarten dazu, um eure Gesamtpunktzahl zu erhalten. Ist sie mindestens so hoch wie die Zielpunktzahl, habt ihr das Spiel gewonnen!*

Autoren: Steven Aramini, Danny Devine & Paul Kluka  
Titelillustration: Loïc Billiau  
Kartenillustrationen: Danny Devine  
Regelüberarbeitung: Travis D. Hill  
Übersetzung: Jens Kleine-Herzbruch  
2019 Quined Games



STEVEN ARAMINI, DANNY DEVINE, PAUL KLUKA  
**SPRAWLOPOLIS**