



von **Tom Lehmann**
 Spieler: 2–5 Personen
 Alter: ab 10 Jahren
 Dauer: ca. 20 Minuten
 Inhalt: 110 Spielkarten

Spielidee

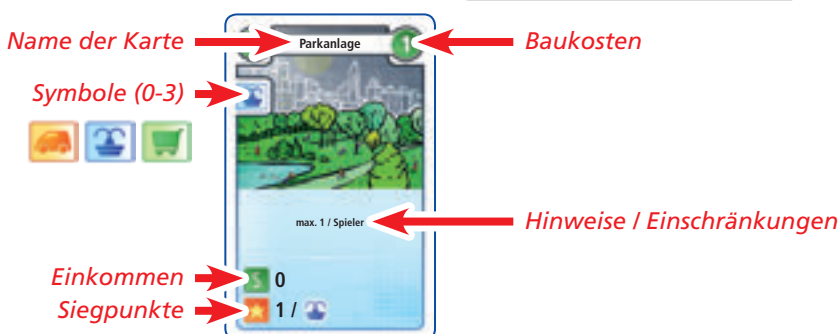
Runde für Runde wächst deine Stadt um ein Gebäude, das dir Einnahmen und wichtige Siegpunkte einbringt. Das Besondere: Die Karten sind Gebäude und zugleich Zahlungsmittel. Nur mit der besten Strategie wirst du am Ende ruhmreichster Bürger von **The City**.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die 50 Siegpunkte-Marke erreicht oder überschreitet. Sieger ist dann derjenige, der die meisten Siegpunkte auf seinem Konto hat.

Spielvorbereitung

Die **Architekten**-Karten werden griffbereit zur Seite gelegt. Der restliche Kartenstapel wird gemischt und an jeden Spieler **7 Karten** verteilt. Nicht verteilte Karten bilden einen Nachziehstapel in der Tischmitte. Daneben sollte Platz für einen offenen Ablagestapel gelassen werden. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand und wirft **2 davon** auf den Ablagestapel. Somit beginnt jeder Spieler das Spiel mit 5 Handkarten.

In den ersten Partien empfehle ich, die Karten abzuwerfen, die die höchsten Baukosten haben.



Stift und Papier werden bereit gelegt, um im Spiel die Siegpunkte zu notieren.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Die einzelnen Schritte einer Runde werden jeweils von allen Spielern gleichzeitig gespielt:

1. Karte auswählen
2. Gebäude bauen
3. Einkommen und Siegpunkte

Hat danach noch kein Spieler 50 oder mehr Siegpunkte, beginnt die nächste Runde.

1. Karte auswählen

Jeder Spieler **wählt 1 Handkarte aus**, die er in dieser Runde bauen will, und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Alternativ kann er den **Architekten nutzen** oder in einer Runde **auf das Bauen verzichten**.



Der Architekt

Jeder Spieler kann einmal im Spiel 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.

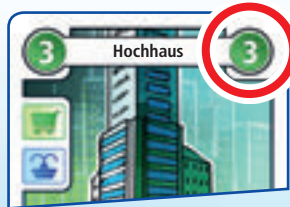
Der Architekt hat keine Baukosten und kann somit ohne Bezahlen in die eigene Auslage gelegt werden. Er bringt ab sofort jede Runde ein Einkommen von 1 Karte für den Spieler.

Auf das Bauen verzichten

Ein Spieler darf auch auf das Auswählen einer Karte und damit das Bauen in einer Runde verzichten. Als Ausgleich **zieht er 5 Karten** vom Nachziehstapel, sucht sich eine davon aus, die er auf die Hand nimmt, und **legt die übrigen 4** auf den Ablagestapel.

2. Gebäude bauen

Nachdem jeder Spieler eine Karte vor sich abgelegt hat, baut er diese nun in seine Auslage. Er dreht die ausgewählte Karte um, bezahlt die Baukosten dafür mit seinen übrigen Handkarten und legt die Karte offen in seine Auslage. Jede Handkarte hat dabei beim Bezahlen der Baukosten den Wert 1.



Das Hochhaus hat Baukosten von 3. Um dieses Gebäude zu bauen, muss der Spieler entsprechend 3 Handkarten auf den Ablagestapel legen.



Voraussetzungen zum Bauen

Manche Karten benötigen gewisse Voraussetzungen zum Bauen. Um zum Beispiel eine **Schule** zu bauen, braucht man zuvor in der eigenen Auslage ein **Wohnhaus**, eine **Wohnsiedlung** oder eine **Stadtvilla**.

Einige Gebäude in der eigenen Auslage reduzieren die Baukosten für andere Gebäude, d. h. es müssen weniger Karten zum Bezahlen abgegeben werden.



Achtung: Hat ein Spieler aus Versehen eine Karte gelegt, die er im Anschluss nicht bauen darf oder nicht bezahlen kann, nimmt er diese wieder auf die Hand und führt stattdessen die Aktion „Auf das Bauen verzichten“ aus. Er nimmt 5 Karten vom Nachziehstapel, sucht sich eine davon aus und legt die anderen 4 auf den Ablagestapel.

Die Baukolonne

Hat ein Spieler die **Baukolonne** in seine Auslage gebaut, darf er ab sofort **2 Karten auswählen** und zu Beginn der Runde vor sich ablegen, wenn beide Karten **jeweils Baukosten von maximal 4** haben. Beide Karten werden beim Bauen einzeln abgerechnet. Kann er nur eine davon bauen, nimmt er die andere ungenutzt wieder auf die Hand, ohne dafür einen Ausgleich zu bekommen.

Achtung: In der Runde, in der ein Spieler die **Baukolonne** in seine Auslage legt, darf er **sofort noch eine weitere Handkarte auswählen** und bauen, wenn diese Baukosten von maximal 4 hat.



3. Einkommen und Siegpunkte

Ist das Bauen abgeschlossen, werden Einkommen und Siegpunkte für jeden Spieler ermittelt, unabhängig davon, ob der jeweilige Spieler seine Auslage erweitert oder in dieser Runde auf das Bauen verzichtet hat.



Einkommen

Die Werte hinter dem Einkommen-Symbol **auf allen Karten** in der Auslage eines Spielers werden gezählt. Deren Summe entspricht der Anzahl an Karten, die sich der Spieler vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen darf.



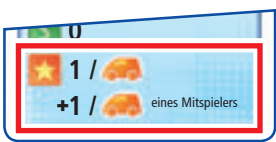
Manche Werte sind abhängig von anderen Karten. Diese Angabe bedeutet zum Beispiel, dass der Spieler **je Brunnen-Symbol in der eigenen Auslage 1 Karte Einkommen** erhält.

Andere Werte erhöhen sich, wenn man selbst eine bestimmte Karte in seiner Auslage hat, oder wenn sich bestimmte Karten in beliebigen Auslagen im Spiel, d. h. bei einem beliebigen Spieler, befinden.



Siegpunkte

Die Werte hinter dem Siegpunkte-Symbol **auf allen Karten** in der Auslage eines Spielers werden gezählt. Deren Summe entspricht der Anzahl an Siegpunkten, die für den Spieler notiert werden. Hierbei werden neue Siegpunkte gleich zu den bisher erreichten dazugezählt.



Auch bei den Siegpunkten sind manche Werte abhängig von anderen Karten. Diese Angabe bedeutet zum Beispiel, dass der Spieler 1 Siegpunkt je Auto-Symbol in der eigenen Auslage plus 1 Siegpunkt je Auto-Symbol in der Auslage **eines** weiteren Spielers erhält.

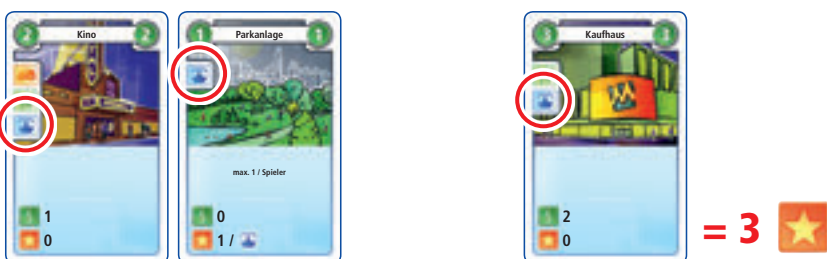
Beispiel für eine Abrechnung:



Tom hat in seiner Auslage **Kino, Parkanlage, Architekt, Kaufhaus** und **zwei Stadtvillen**.



Er bekommt dafür ein Einkommen von **4 Karten**.



An Siegpunkten darf er sich gutschreiben: für die **Parkanlage 3 Siegpunkte** (für die 3 Brunnen-Symbole auf den Karten in seiner gesamten Auslage) sowie **5 Siegpunkte je Stadtvilla**, insgesamt also **13 Siegpunkte**.



Nach dem Verteilen von Einkommen und Siegpunkten wird überprüft, ob ein Spieler die 50 Siegpunkte-Marke erreicht oder überschritten hat. Ist das der Fall, endet das Spiel sofort. Ist das nicht der Fall, zählt jeder Spieler die Zahl der Karten auf seiner Hand. Es gilt ein **Limit von 12 Handkarten**, d. h. hat ein Spieler mehr als 12 Karten auf der Hand, muss er vor Beginn der nächsten Runde überzählige Karten seiner Wahl abwerfen. Die abgeworfenen Karten legt er auf den Ablagestapel. Danach beginnt die nächste Runde mit „Karte auswählen“.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn mindestens ein Spieler nach der Abrechnung **50 oder mehr Siegpunkte** auf seinem Konto hat. In dieser letzten Runde muss nach dem Einkommen das Handkartenlimit nicht mehr beachtet werden.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Punktzahl, gewinnt derjenige, der von diesen die meisten Handkarten hat. Ist auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

