ANLEITUNG

Klassisches Spiel 2

Fortgeschrittenen-Variante: schwere Vorgaben und Kreisverkehre * 14

Solo-Variante 16

ABTEILUNG FÜR BAUGENEHMIGUNGEN
UND STADTENTWICKLUNG
10. JUNI, 1953

23. Februar 1953

AUSSCHREIBUNG
Errichten Sie Ihr eigenes Wohnviertel!

Willkommen,

unsere Stadt entwickelt sich seit Jahren weiter und immer mehr Menschen möchten sich hier niederlassen. Wir möchten für Sie alle moderne und komfortable Häuser zur Verfügung stellen.

Nun ist es an Ihnen, die Architektur des neuen Baulands zu gestalten. Beweisen Sie Ihr Können, indem Sie 3 Straßenzüge errichten und so das attraktivste Neubaugebiet in unserer schönen Stadt schaffen.

Der Stadtrat wird das prachtvollste Wohngebiet mit dem Preis für architektonische Meisterleistungen auszeichnen. Alle Regeln, die Sie benötigen, um an diesem Architekturwettbewerb teilzunehmen, finden Sie beilegend zu diesem Brief.

Ihre Bürgermeisterin,

Ella T. Grasso

Die Big Box enthält zusätzlich zum Klassischen Spiel Erweiterungen und alternative Spielpläne. Alle notwendigen Materialien und die Anleitung zu jeder Erweiterung findet ihr in der separat beiliegenden Anleitung für die Erweiterungen.

Hinweis: Auf jeder Karte befindet sich unten links eine fortlaufende Identifikationsnummer. Sie hat für das Spiel keine Bedeutung.

Material

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

63 Baukarten
mit einer Hausnummer auf der Vorderseite und einer Aktion auf der Rückseite

Hinweis: Die Verteilung von Hausnummern und Aktionen findest du auf Seite 12.

21 Vorgabekarten
(Je 7 **A**, **B** und **C**)
mit einem erfüllt-Stempel ✓ auf der Rückseite

Für die Fortgeschrittenen-Variante:

17 schwere Vorgabekarten

Für die Solo-Variante:

3 Projektabschluss-Karten

6 Bauleitung-Karten

6 abwischbare Spielpläne
mit dem Spielbereich oben und dem Wertungsbereich unten

je 6 Filzstifte und Putzschwämme

6 Spielhilfen

Überblick und Ziel des Spiels

Ihr spielt über mehrere Runden. In jeder Runde spielt ihr gleichzeitig.

Zu Beginn jeder Runde wählst du aus den ausliegenden Karten 1 Kombinationen aus. Jede Kombination besteht aus:

1 Hausnummer und 1 Aktion

Trage die gewählte Hausnummer auf 1 freiem Bauplatz ein, um das Haus zu bauen. Innerhalb einer Straße müssen die Hausnummern von links nach rechts immer größer werden.

Führe zusätzlich die gewählte Aktion aus:

Baue 1 **Zaun**, um eine Wohnanlage zu umzäunen.

Mache alle deine Wohngebiete einer Größe mit 1 **Marketingmaßnahme** attraktiver.

Lege 1 **Park** an.

Baue 1 **Pool**.

Stelle jemanden in **Zeitarbeit** an, um die Hausnummer deines Hauses zu verändern.

Erweitere ein gebautes Haus durch einen **Anbau**.

Am Ende jeder Runde erhältst du zusätzliche Punkte, wenn du eine der Vorgaben erfüllt hast. Falls du die Vorgabe vor allen anderen Personen erfüllt hast, bekommst du die höhere Punktzahl, ansonsten die niedrigere.

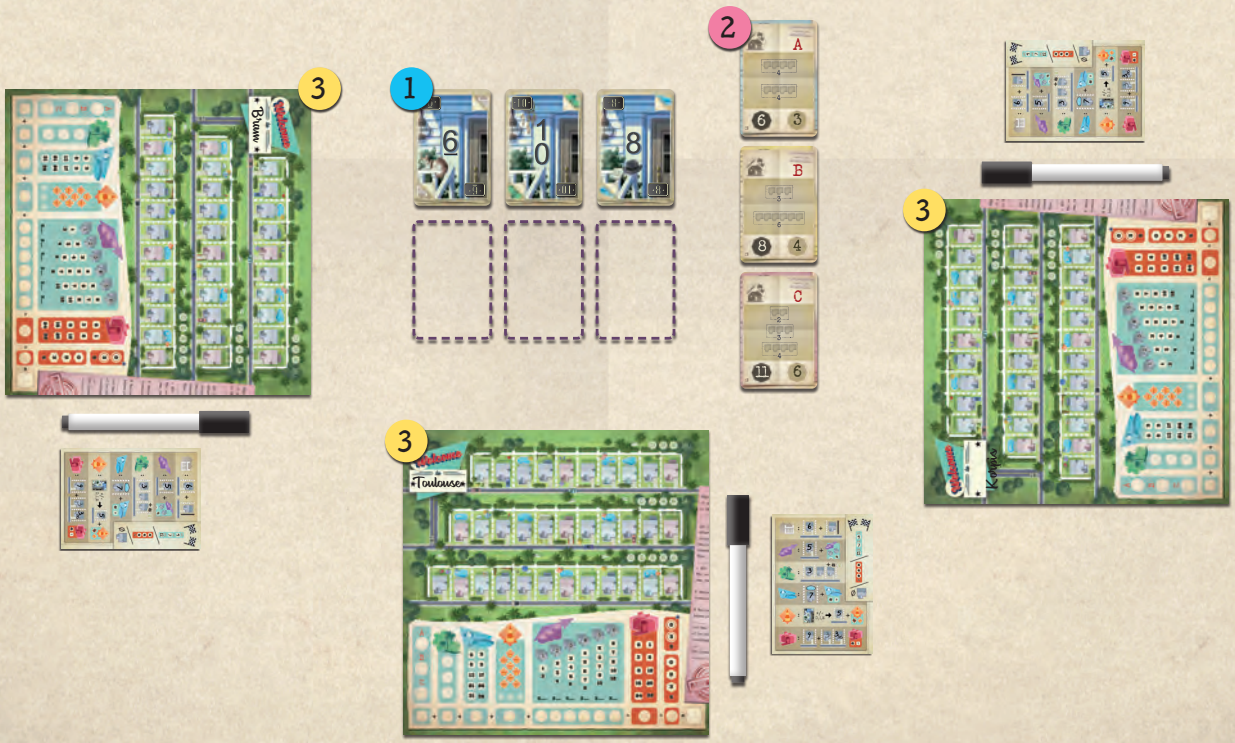
Am Ende des Spiels zählt ihr eure Punkte für erfüllte Vorgaben, gebaute Häuser und durchgeführte Aktionen zusammen. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

1. Mischt die Baukarten und bildet 3 gleich große Stapel mit je 21 Karten. Legt die Stapel mit der Hausnummer nach oben in der Mitte der Spielfläche bereit. Lasst unterhalb von jedem Stapel etwas Platz für einen Ablagestapel.

2. Mischt die Vorgabekarten A, B und C separat voneinander und zieht je 1 davon. Legt die 3 gezogenen Vorgabekarten mit der Vorderseite (ohne den Stempel) nach oben auf der Spielfläche bereit. Legt alle übrigen Vorgabekarten in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie für diese Partie nicht.

3. Nehmt euch jeweils 1 abwischbaren Spielplan, 1 entsprechenden Filzstift und 1 Spielhilfe.



Spielablauf

Ihr spielt über mehrere Runden und führt in jeder Runde 5 Phasen aus. Die Phasen 2 bis 4 dürft ihr dabei gleichzeitig ausführen, ihr müsst nicht aufeinander warten. Fahrt gemeinsam mit Phase 5 fort, sobald ihr alle Phase 4 abgeschlossen habt. Die 5 Phasen sind:

- ★ 1 - Baukarten aufdecken
- ★ 2 - Kombination wählen
- ★ 3 - Hausnummer eintragen
- ★ 4 - Aktion ausführen (freiwillig)
- ★ 5 - Vorgabenkarte werten (freiwillig)

Ausnahme: Wählst du die Aktion *Zeitarbeit*, führe sie aus, **bevor** du die Hausnummer einträgst.

★ 1 - BAUKARTEN AUFDECKEN

Bestimmt 1 Person, die diese Phase immer für alle ausführt. Diese Person dreht die oberste Baukarte jedes Stapels um und legt sie darunter auf den zugehörigen Ablagestapel, sodass die Rückseite mit der Aktion sichtbar ist.
Hinweis: In der ersten Runde ist der Ablagestapel leer. In späteren Runden legt ihr die umgedrehte Karte immer auf die anderen Karten des Ablagestapels.

Sind die Stapel nach dem Aufdecken leer, mischt alle 3 Ablagestapel, außer jeweils der obersten Karte, separat und legt sie wieder als Stapel bereit.

Bei jedem Aufdecken entstehen 3 Kombinationen aus je 1 Vorder- und 1 Rückseite.

3 Kombinationen aus Hausnummer und Aktion

Hinweis: Auf der Vorderseite in den Ecken ist die Aktion abgebildet, die sich auf der Rückseite befindet. So könnt ihr sehen, welche Aktionen euch in der nächsten Runde zur Verfügung stehen werden.

★ 2 - KOMBINATION WÄHLEN

Wähle 1 der 3 verfügbaren Kombinationen aus Hausnummer und Aktion, die du für diese Runde nutzen willst. Mehrere Personen dürfen dieselbe Kombination wählen.

★ 3 - HAUSNUMMER EINTRAGEN

Trage die Hausnummer der gewählten Kombination auf 1 Bauplatz (also 1 leeres Feld) in einer Straße deiner Wahl auf deinem Spielplan ein. Ein Haus mit Hausnummer gilt als gebaut.

Wichtig: Die Hausnummern in jeder Straße müssen von links nach rechts stets größer werden. Auch gleiche Zahlen sind nicht erlaubt.

Du darfst zwischen 2 Häusern in einer Straße so viele Bauplätze freilassen, wie du willst. Du darfst auf freigelassene Bauplätze in einem späteren Zug eine Nummer eintragen.

Du darfst Nummern „auslassen“, also z. B. eine 7 direkt neben eine 10 eintragen.

Du musst jede Runde **verpflichtend** eine Hausnummer eintragen. Kannst du eine der Hausnummern nicht regelgerecht eintragen, musst du in Phase 2 eine andere Kombination wählen.

Kannst du keine der zur Verfügung stehenden Hausnummern regelgerecht eintragen, streiche stattdessen im Wertungsbereich *Streik* (die untere Box ganz rechts) das Feld mit der niedrigsten Zahl durch. Du darfst in dieser Runde keine Hausnummer eintragen und keine Aktion ausführen.

★ 4 - AKTION AUSFÜHREN (FREIWILLIG)

Du darfst die Aktion der gewählten Kombination ausführen. Du darfst auch darauf verzichten, die Aktion auszuführen. Eine Erklärung aller verfügbaren Aktionen findest du auf der nächsten Seite.

ZAUN (×14)

Mit dieser Aktion baust du 1 Zaun **zwischen 2 Bauplätzen und/oder Häusern in einer Straße deiner Wahl**. Zeichne dazu eine senkrechte Linie ein.

Befinden sich 6 oder weniger Bauplätze zwischen 2 Zäunen, bilden sie eine Wohnanlage. Falls du später erneut einen Zaun innerhalb dieser Wohnanlage baust, teilst du sie dadurch in 2 kleinere Wohnanlagen.

Am Ende des Spiels erhältst du Punkte für alle **vollständigen Wohnanlagen. Eine Wohnanlage ist vollständig, sobald du auf allen Bauplätzen ein Haus gebaut** (also eine Hausnummer eingetragen) **hast.**

Zusätzlich benötigst du vollständige Wohnanlagen, um in Phase 5 Vorgabekarten zu werten.

Wichtig: In gewerteten Wohnanlagen darfst du keinen Zaun mehr bauen.

Hinweis: Am linken und rechten Rand jeder Straße befinden sich bereits zu Spielbeginn Zäune. Zeichne dort am besten auch senkrechte Linien ein, um dich daran zu erinnern.

Beispiel: Baust du diesen Zaun, unterteilst du die Wohnanlage der Größe 3 in 2 Wohnanlagen mit den Größen 2 und 1. Beide Wohnanlagen sind bereits vollständig (da du bereits auf allen Bauplätzen eine Hausnummer eingetragen hast).

MARKETINGMAßNAHME (×14)

Mit dieser Aktion **erhöhst du den Wert vollständiger Wohnanlagen** einer bestimmten Größe. Wähle dazu 1 Spalte im Wertungsbereich *Marketing* aus und streiche das oberste freie Feld durch. Es gibt eine Spalte für jede Wohnanlagengröße.

Am Ende des Spiels erhältst du für jede vollständige Wohnanlage so viele Punkte, wie der kleinste sichtbare Wert in den entsprechenden Spalte angibt.

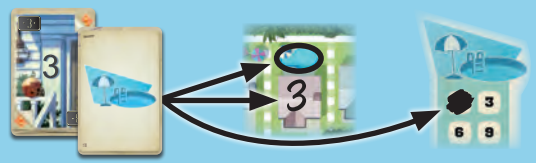
Beispiel: Du entscheidest dich, das oberste Feld bei der Wohnanlagengröße 2 durchzustreichen. Am Ende des Spiels erhältst du nun 3 Punkte für jede vollständige Wohnanlage der Größe 2 (anstatt 2 Punkte). Würdest du in einem späteren Zug auch noch das nächste Feld durchstreichen, erhöht sich der Wert sogar auf 4 Punkte.

PARK (×14)

Mit dieser Aktion legst du einen **Park in der Straße an, in der du soeben ein Haus gebaut hast.** Streiche dazu das am weitesten links liegende freie Parkfeld dieser Straße durch. Je mehr Parkfelder in einer Straße durchgestrichen sind, desto mehr Punkte erhältst du am Spielende dafür.

POOL (×7)

Mit dieser Aktion darfst du zu dem soeben gebauten Haus 1 Pool bauen, sofern auf dem Bauplatz ein Pool abgebildet ist. Umkreise dazu den Pool auf dem Bauplatz. Streiche außerdem das freie Feld mit der niedrigsten Nummer im Wertungsbereich *Pools* durch. Je mehr Pools du gebaut hast, desto mehr Punkte erhältst du dafür am Spielende.



Hinweis: Wählst du eine Kombination mit dieser Aktion, darfst du die Hausnummer auch auf einem Bauplatz ohne Pool eintragen. Du darfst die Aktion dann aber nicht ausführen. Trägst du eine Hausnummer auf einem Bauplatz mit Pool ein, ohne die Pool-Aktion zu haben, streiche den Pool durch. Du darfst ihn in dieser Partie nicht mehr bauen.

ZEITARBEIT (×7)

Wichtig: Führe diese Aktion aus, **bevor** du die Hausnummer einträgst.

Mit dieser Aktion darfst du die Hausnummer des zu bauenden Hauses um bis zu 2 erhöhen oder senken (-2, -1, ±0, +1, +2), sie darf jedoch nicht kleiner als 0 sein. (Je nach Karte sind also Hausnummern von 0 bis 17 möglich.) Streiche außerdem 1 freies Feld im Wertungsbereich *Zeitarbeit* durch. Geht das nicht, darfst du die Aktion trotzdem ausführen. Für eingesetzte Zeitarbeit kannst du am Spielende Punkte erhalten.

Beispiel: Wählst du diese Kombination aus Hausnummer 8 und Zeitarbeit, darfst du die Hausnummer 6, 7, 8, 9 oder 10 eintragen.

ANBAU (×7)

Mit dieser Aktion darfst du in einer Straße deiner Wahl **1 weiteres Haus direkt neben mindestens 1 bereits existierendes Haus bauen** (selbst dann, wenn sich ein Zaun dazwischen befindet). Du darfst die Aktion für das Haus ausführen, das du soeben gebaut hast oder für ein anderes Haus deiner Wahl. Das zusätzlich gebaute Haus erhält ausnahmsweise die **gleiche Hausnummer** wie das Haus daneben.

Trage dazu die entsprechende Hausnummer, zusammen mit einem „B“ auf den Bauplatz ein.

Streiche außerdem das freie Feld mit der niedrigsten Nummer im Wertungsbereich *Anbau* durch. Hast du bereits alle Felder angekreuzt, darfst du diese Aktion **nicht** ausführen. Anbauten geben dir am Spielende Punktabzug, du musst also abwägen, ob sich das zusätzliche Haus lohnt.

Hinweis: Du darfst auch mehrmals an eine Hausnummer anbauen. Markiere die Häuser anstatt mit „B“ dann mit „C“, „D“, usw. Du darfst Anbauten links und rechts an ein Haus anbauen.

★ 5 - VORGABEKARTEN WERTEN (FREIWILLIG)

In dieser Phase darfst du Vorgabekarten werten, deren Vorgabe du erfüllst. Dafür musst du alle vollständigen Wohnanlagen auf deinem Spielplan haben, die auf der Vorgabekarte angegeben sind (egal in welcher Straße). Markiere dann die entsprechenden Wohnanlagen an ihrem oberen Rand mit einem waagerechten Strich. Diese gewerteten Wohnanlagen darfst du im weiteren Spielverlauf nicht erneut zur Wertung einer Vorgabekarte verwenden. Außerdem darfst du in diesen Gebieten keine Zäune mehr bauen.

Bist du die erste Person, die eine Vorgabekarte wertet, notiere die höhere angegebene Punktzahl im entsprechenden Feld im Wertungsbereich *Vorgaben* (ganz links). Drehe die Karte danach um. Alle Personen, die im weiteren Spielverlauf diese Vorgabe werten, erhalten weniger Punkte.

Werten mehrere Personen in der gleichen Runde eine Karte, die zuvor von keiner anderen Person gewertet wurde, erhalten alle beteiligten Person die höhere Punktzahl und drehen die Karte danach um.

Du darfst jede Vorgabekarte jeweils nur 1× werten.

Du darfst mehrere Vorgabekarten in einer Runde werten.

Du darfst dich entscheiden, eine Vorgabekarte erst in einer späteren Runde zu werten.

Beispiel: Du erfüllst diese Vorgabe, wenn du 1 vollständige Wohnanlage der Größe 4 und 3 Wohnanlagen der Größe 1 hast. Ziehe einen waagerechten Strich oberhalb der entsprechenden Wohnanlagen und notiere die Punkte. Warst du die erste Person, die diese Vorgabekarte abgeschlossen hat, drehe die Karte um.

Spielende

Ein Spiel endet am Ende der Runde, in der

- ★ jemand das dritte Feld im Wertungsbereich *Streik* durchgestrichen hat,
  UND/ODER
- ★ jemand alle 3 Vorgabekarten gewertet hat,
  UND/ODER
- ★ jemand auf allen Bauplätzen (in allen 3 Straßen) Häuser gebaut hat.

Notiert nun in jedem Wertungsbereich, wie viele Punkte ihr für diese Wertung erhaltet.

Vorgaben: Addiere die Punkte für alle Vorgabekarten, die du gewertet hast.

Parks: Notiere für alle 3 Straßen die niedrigste sichtbare Zahl auf den jeweiligen Parkfeldern und addiere sie.

Pools: Du erhältst die niedrigste sichtbare Punktzahl.

Zeitarbeit: Hast du am meisten Zeitarbeit eingesetzt, erhalte 7 Punkte. Hast du am zweitmeisten eingesetzt, erhalte 3 Punkte. Hast du am drittmeisten eingesetzt, erhalte 1 Punkt. Im Falle eines Gleichstandes erhalten alle Beteiligten die entsprechenden Punkte. Hast du keine Zeitarbeit eingesetzt, erhältst du keine Punkte.

Vollständige Wohnanlagen: Du erhältst Punkte für jede vollständige Wohnanlage (unabhängig davon, ob du sie für die Wertung einer Vorgabekarte genutzt hast).

Zähle dafür zunächst, wie viele Wohnanlagen der Größe 1 du gebaut hast. Für jede dieser Wohnanlagen bekommst du so viele Punkte, wie die kleinste sichtbare Zahl in der ersten Spalte angibt. Wiederhole dies in den anderen 5 Spalten für alle Wohnanlagen der Größen 2 bis 6.

Anbauten: Du erhältst die kleinste sichtbare Zahl in diesem Wertungsbereich als Minuspunkte.

Streiks: Du erhältst die kleinste sichtbare Zahl in diesem Wertungsbereich als Minuspunkte.

Rechne alle Punkte zusammen und ziehe etwaige Minuspunkte ab. Es gewinnt, wer die höchste Gesamtpunktzahl hat. Im Falle eines Gleichstandes liegt von den Beteiligten vorne, wer mehr vollständige Wohnanlagen hat. Im Falle eines erneuten Gleichstandes teilen sich die Beteiligten die Platzierung.

Übersicht: Hausnummern und Aktionen

In dieser Verteilung kommen die Hausnummern und Aktionen vor:

·1·	·2·	·3·	·4·	·5·	·6·	·7·	·8·	·9·	·10·	·11·	·12·	·13·	·14·	·15·
×2	×2	×3	×4	×5	×6	×6	×7	×6	×6	×5	×4	×3	×2	×2

1 ZAUN (×14)

Baue einen Zaun (senkrechte Linie) zwischen 2 Bauplätzen und/oder Häusern

Befinden sich 6 oder weniger Bauplätze zwischen 2 Zäunen, bilden sie eine Wohnanlage. Vollständige Wohnanlagen (auf jedem Bauplatz ist ein Haus gebaut) geben bei Spielende Punkte. Du darfst zudem mit ihnen Vorgaben werten.

2 MARKETING-MAßNAHME (×14)

Streiche das oberste freie Feld bei 1 Wohnanlagengröße deiner Wahl durch.
Für alle Wohnanlagen dieser Größe erhältst du bei Spielende mehr Punkte.

3 PARK (×14)

Streiche 1 Parkfeld in der Straße durch, in der du das Haus gebaut hast.

In jeder Straße erhältst du bei Spielende so viele Punkte, wie die niedrigste sichtbare Zahl in einem Parkfeld angibt.

4 POOL (×7)

Hast du die Hausnummer in ein Haus mit Pool eingetragen, umkreise den Pool und streiche 1 Feld im Wertungsbereich *Pools* durch.

Bei Spielende erhältst du Punkte für die kleinste sichtbare Zahl in diesem Wertungsbereich.

5 ZEITARBEIT (×7)

Wichtig: Führe die Aktion aus, bevor du die Hausnummer einträgst.

Erhöhe oder senke die Hausnummer um -2, -1, ±0, +1 oder +2 und streiche 1 Feld im Wertungsbereich *Zeitarbeit* durch.

Bei Spielende erhält die Person mit den meisten/zweitmeisten/drittmeisten durchgestrichenen Feldern in diesem Bereich 7/4/1 Punkte.

6 ANBAU (×7)

Trage die Hausnummer eines bestehenden Hauses auch in ein nebenstehendes Haus ein und streiche 1 Feld im Wertungsbereich *Anbau* durch.

Bei Spielende erhältst du die kleinste sichtbare Zahl in diesem Bereich als Minuspunkte.

Beispiel
A
4
4
3
B
2
5
3
C
2
3
4
6
Welcome
to
★Luon Estates★
1
1
5
8
9
10
11
12
14
0 2 4 10
3
2 4 6 14
4
2
2B
4
6
8
9
10
12
15
17
5
18
5
0
1
3
4
7
8
9B
9
9B
10
13
15
6
A 6
B 3
C 11
3
0
2
18
4
9
13 17
21 26
31 36
5
7 4 1
2
3
2
3
4
3
4
5
6
4
5
6
7
8
5
6
7
8
10
6
6
7
8
10
12
1
2
3
4
5
6
7
8
x2 x2 x1 x3 x1 x0
6
6
9 12
16 20
24 28
0
3
8
0
3
5
20 + 20 + 9 + 1 + 6 4 3 21 5 0 - 6 - 0 = 83

Fortgeschrittenen-Variante ★

In der Fortgeschrittenen-Variante kommen schwere Vorgabekarten und die Regeln für Kreisverkehre ins Spiel. Wir empfehlen zunächst einige Klassische Spiele zu spielen, bevor ihr diese zusätzlichen Regeln verwendet.

★ KREISVERKEHRE

Bevor oder nachdem du in Phase 3 eine Hausnummer einträgst, darfst du **bis zu 2 Mal im Spiel je 1 Kreisverkehr bauen.**

Um einen Kreisverkehr zu bauen, zeichne den Kreisverkehr auf einen leeren Bauplatz in einer Straße deiner Wahl ein und baue links und rechts davon je 1 Zaun. Streiche außerdem das oberste freie Feld im Wertungsbereich *Kreisverkehre* (die obere Box ganz rechts) durch.

Der Kreisverkehr teilt die Straße, in der er sich befindet, in 2 Abschnitte. In jeder Straße mit Kreisverkehr gilt folgende abweichende Regel: Die Hausnummern in **jedem Abschnitt** müssen von links nach rechts stets größer werden. Der Kreisverkehr erlaubt es also, in einer Straße rechts des Kreisverkehrs kleinere Hausnummern zu bauen als links davon.

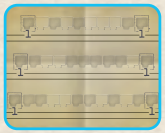
Bei Spielende erhältst du die kleinste sichtbare Zahl im Wertungsbereich *Kreisverkehre* als Minuspunkte. Notiert die Minuspunkte für Kreisverkehre zusammen mit den Minuspunkten für Streiks.

★ SCHWERE VORGABENKARTEN

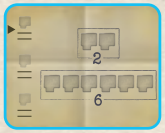
Fügt die Vorgabekarten mit ★ bei der Spielvorbereitung zu den anderen Vorgabekarten hinzu. Denkt daran, dass ihr je 1 Karte von jedem Stapel A, B und C zieht. Um diese Vorgaben zu werten, musst du besondere Voraussetzungen erfüllen, wie nachfolgend beschrieben.

Zur Erinnerung: Markiere eine gewertete Wohnanlage mit einem Längsstrich. Du darfst diese Wohnanlage für keine andere Vorgabekarte verwenden und keine Zäune darin bauen.

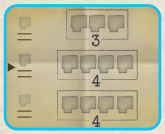
Vorgabekarten A



Baue am Anfang und Ende jeder Straße eine vollständige Wohnanlage der Größe 1.

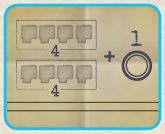


Baue in der obersten Straße 1 vollständige Wohnanlage der Größe 2 und 1 vollständige Wohnanlage der Größe 6.

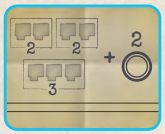


Baue in der mittleren Straße 1 vollständige Wohnanlage der Größe 3 und 2 vollständige Wohnanlagen der Größe 4.

Baue in der untersten Straße 2 vollständige Wohnanlagen der Größe 3 und 1 vollständige Wohnanlage der Größe 6.

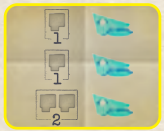


Baue in 1 Straße sowohl 2 vollständige Wohnanlagen der Größe 4 als auch 1 Kreisverkehr.

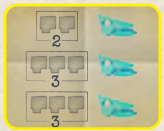


Baue in 1 Straße 2 vollständige Wohnanlagen der Größe 2 und 1 vollständige Wohnanlage der Größe 3 sowie 2 Kreisverkehre.

Vorgabekarten B

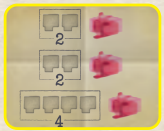


Baue 2 vollständige Wohnanlagen der Größe 1 und 1 vollständige Wohnanlage der Größe 2. In jeder dieser Wohnanlagen musst du 1 Pool gebaut haben.

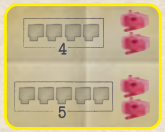


Baue 1 vollständige Wohnanlage der Größe 2 und 2 vollständige Wohnanlagen der Größe 3. In jeder dieser Wohnanlagen musst du 1 Pool gebaut haben.

Baue 1 vollständige Wohnanlage der Größe 5 und 1 vollständige Wohnanlage der Größe 6. In jeder dieser Wohnanlagen musst du 1 Pool und 1 Anbau gebaut haben.



Baue 2 vollständige Wohnanlagen der Größe 2 und 1 vollständige Wohnanlage der Größe 4. In jeder dieser Wohnanlagen musst du 1 Anbau gebaut haben.



Baue 1 vollständige Wohnanlage der Größe 4 und 1 vollständige Wohnanlage der Größe 5. In jeder dieser Wohnanlagen musst du 1 Anbau gebaut haben.

Vorgabekarten C

Streiche mindestens 7 Parkfelder durch.

Streiche in jeder Straße mindestens 2 Parkfelder durch.

Streiche in 2 Straßen alle Parkfelder durch.

Streiche mindestens 5 Felder im Wertungsbereich *Zeitarbeit* durch.

Streiche mindestens 6 Felder im Wertungsbereich *Marketing* durch.

Streiche im Wertungsbereich *Marketing* für mindestens 3 unterschiedliche Wohnanlagengrößen alle Felder durch.

Solo-Variante

ALEXIS SOLO MODE

Du trittst solo gegen das renommierte Architektur-Büro der AAA (Alexis Architektur Agentur) an.
Dabei gibst du in jeder Runde 1 Karte an die AAA weiter. Beachte, dass es dafür eine zusätzliche Phase (Karte an die AAA weitergeben) gibt. Diese Karten sind für dich nicht mehr verfügbar und die AAA erhält bei Spielende Punkte dafür. Ziel ist es, bei Spielende mehr Punkte zu haben als die AAA.

Die Solo-Variante ist mit der Fortgeschrittenen-Variante kombinierbar. Für jede Partie wählst du zusätzlich einen Schwierigkeitsgrad aus.

★ ÄNDERUNGEN BEI DER SPIELVORBEREITUNG

1. Mische die Baukarten und ziehe 20 Baukarten ohne sie anzusehen.
   Mische dann verdeckt die 3 Karten Projektabschluss, ziehe 1 davon und mische sie ohne sie anzusehen zu den 20 Baukarten.
   Lege nun alle übrigen Baukarten auf den Stapel mit den 20 Baukarten und der Karte Projektabschluss. Lege diesen Stapel auf der Spielfläche bereit.
   Lege die beiden übrigen Karten Projektabschluss verdeckt auf den Ablagestapel. Baukarten, die du während des Spiels ablegst, legst du darauf.
2. Lege wie üblich 3 Vorgabekarten aus.
3. Nimm dir dein Material wie üblich. Lege für die AAA einen Spielplan bereit. Du benötigst ihn nur für die Wertung, um die Punkte der AAA zu notieren.

   Hinweis: Auf Schwierigkeit 0 erhält die AAA keine Punkte. Für diese Schwierigkeit musst du keinen zusätzlichen Spielplan bereitlegen.
4. Wähle 1 Bauleitung und lege die Karte gut sichtbar aus. Je höher die Zahl oben links, desto schwerer wird das Spiel.

★ ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

1 **Baukarten aufdecken:** Ziehe 3 Karten vom Stapel und schau dir jeweils beide Seiten an. Ziehst du einen Projektabschluss, lege die Karte zunächst zur Seite. Ziehe dann 1 weitere Karte, sodass du immer 3 Baukarten hast.

Ist der Stapel leer, musst du alle Karten auf dem Ablagestapel mischen und einen neuen Stapel erstellen. In dem neuen Stapel befinden sich nun auch die beiden Karten Projektabschluss, die du beim Spielaufbau auf den Ablagestapel gelegt hast. Karten, die du an die AAA gegeben hast, erhältst du nicht zurück.

❷ **Kombination wählen:** Wähle 1 Karte, deren Nummer du nutzen möchtest, und 1 andere Karte, deren Aktion du nutzen möchtest. Sie bilden deine Kombination für diese Runde.

Tipp: Wenn du die Karten nicht hin und her drehen möchtest, schau auf die Aktionssymbole in den Ecken.

❸ **Hausnummer eintragen:** -unverändert-

❹ **Aktion ausführen (freiwillig):** -unverändert-

❺ **Karte an die AAA weitergeben:** Lege die 2 Karten deiner Kombination auf den Ablagestapel. Gib die dritte, unbenutzte Baukarte an die AAA weiter. Lege sie dazu auf einen Stapel neben der Bauleitung. Lege weitere Karten in den nächsten Runden immer leicht versetzt über die vorherige Karte, sodass du jederzeit sehen kannst, welche Aktionen du der AAA weitergegeben hast. Du darfst alle Karten jederzeit ansehen, aber nicht ihre Reihenfolge verändern.

Hinweis: Falls du keine Kombination eintragen kannst, musst du dennoch eine Kombination wählen und die dritte Karte an die AAA weitergeben.

❻ **Vorgabekarte werten (freiwillig):** Werte die Vorgabekarten wie üblich. Hast du in *Phase 1 - Baukarten aufdecken* einen Projektabschluss gezogen, prüfe zusätzlich, ob die AAA eine Vorgabekarte wertet. Auf jedem Projektabschluss ist ein Buchstabe A, B oder C abgebildet. Schau auf der Bauleitung nach, welches Symbol sich neben diesem Buchstaben befindet.

⃠: Die AAA führt keine Wertung durch. Lege die Karte Projektabschluss ohne Effekt in die Schachtel zurück.

✓: Die AAA wertet sofort die Vorgabekarte mit dem gleichen Buchstaben. Hattest du die Karte bereits in einer früheren Runde gewertet, erhält die AAA die niedrige Punktzahl. Andernfalls erhält sie die höhere Punktzahl und dreht die Karte um. Notiere die Punktzahl im Wertungsbereich *Vorgaben* des Spielplans, den du für die AAA bereit gelegt hast. Lege die Karte Projektabschluss anschließend in die Schachtel zurück.

Beispiel: Im Spiel gegen Irene deckst du den Projektabschluss B auf. Da Irene die entsprechende Vorgabekarte nicht wertet, hat dies keinen Effekt. Später im Spiel deckst du Projektabschluss A auf. Irene wertet sofort die entsprechende Vorgabekarte. Da du diese noch nicht gewertet hast, erhält sie 8 Punkte und dreht die Karte um.

★ SPIELENDE - WERTUNG DER AAA

Das Spiel endet, sobald du mindestens 1 der 3 Bedingungen für das Spielende erfüllst. Die AAA beendet das Spiel nie, selbst wenn sie alle 3 Vorgabekarten gewertet hat.

Die AAA auf Schwierigkeit 0

Spielst du auf Level 0, erhält die AAA keine Punkte, führe daher keine Wertung für sie durch. Verwende dieses Level, wenn du deine Höchstpunktzahl erreichen (und übertreffen) willst.

Die AAA wertet auf diesem Level zwar alle **Vorgabekarten**, du musst dafür aber keine Punkte notieren. Drehe jedoch ggf. die Vorgabekarte um.

Hast du 1-2 Kreuze im Wertungsbereich *Zeitarbeit*, erhältst du dafür 1 Punkt (Platz 3). Für 3 Kreuze erhältst du 4 Punkte (Platz 2) und für 4 oder mehr Kreuze 7 Punkte (Platz 1).

Führe auf Schwierigkeit 1 bis 7 die Wertung für die AAA wie folgt durch. Denk daran, dass du dabei die Reihenfolge der Karten nicht verändern darfst.

Wichtig: Du addierst auf dem Spielplan der AAA ausschließlich ihre Punkte. Ignoriere alle Wertungsbereiche (außer *Vorgaben*). Stattdessen verwendest du für die AAA die Angaben auf der Bauleitung. Für jede Karte, die du der AAA gegeben hast, erhält sie die dort angegebenen Punkte.

Vorgabekarten: Addiere die Punkte für alle Vorgabekarten, die die AAA gewertet hat.

Parks: Die AAA erhält für jede Karte mit der Aktion Park die Anzahl Punkte, die auf der Bauleitung angegeben ist.

Beispiel: Auf der Bauleitung Sam (Schwierigkeit 1) ist 1 Punkt für jede Karte Park angegeben.

Im Stapel der AAA befinden sich 5 Karten mit der Aktion Park. Die AAA erhält also 5 Punkte im Wertungsbereich *Parks*.

Pools: Die AAA erhält für jede Karte mit der Aktion Pool die Anzahl Punkte, die auf der Bauleitung angegeben ist.

Zeitarbeit: Die AAA erhält für jede Karte mit der Aktion Zeitarbeit die Anzahl Punkte, die auf der Bauleitung angegeben ist.

Du und die AAA erhalten zusätzlich Punkte dafür, wer von euch mehr Zeitarbeit hat. Vergleiche dafür die Anzahl der Karten Zeitarbeit von der AAA mit den Feldern, die du in deinem Wertungsbereich *Zeitarbeit* angekreuzt hast. Verteile wie üblich 7 Punkte für Platz 1 und 4 Punkte für Platz 2. Zur Erinnerung: Hast du keine Zeitarbeit eingesetzt, erhältst du keine Punkte. Dasselbe gilt für AAA, wenn sie keine Karten Zeitarbeit hat.

Beispiel: Auf der Bauleitung Sam (Schwierigkeit 1) ist 1 Punkt für jede Karte Zeitarbeit angegeben. Im Stapel der AAA befinden sich 4 Karten Zeitarbeit. Dafür erhält die AAA zunächst 4 Punkte.
Zusätzlich vergleichst du die Anzahl der Karten mit der Anzahl der Felder, die du im Wertungbereich *Zeitarbeit* durchgestrichen hast. Die AAA hat 4 Karten, du hast 4 Felder durchgestrichen. Ihr habt also einen Gleichstand und erhaltet beide **7 Punkte** für Platz 1.

Die AAA erhält die Punkte für die Karten und die Punkte für die Platzierung. Das sind **4+7=11 Punkte**. (Du erhältst die üblichen 7 Punkte.)

Vollständige Wohnanlagen:

Die AAA erhält Punkte für Karten mit den Aktionen Zaun, Anbau und Marketingmaßnahme.

Zunächst erhält die AAA für jede Karte mit der Aktion **Zaun** die Anzahl Punkte, die auf der Bauleitung angegeben sind. Notiere diese Punkte im ersten Feld im Wertungsbereich *Marketing*.

Danach erhält die AAA Punkte für ihre 5 größten, vollständigen Wohnanlagen. Als Wohnanlage gelten alle Karten, die sich im Stapel zwischen 2 Karten Zaun befinden. Außerdem gilt, dass sich vor der ersten Karte im Stapel und hinter der letzten Karte im Stapel je 1 Zaun befindet. Es gibt keine Begrenzung dafür, wie viele Karten zwischen 2 Zäunen liegen dürfen (die Größe der Wohnanlagen von der AAA ist nicht begrenzt).

Um die Punkte für eine Wohnanlage der AAA zu berechnen, musst du zuerst ermitteln, wie viele Häuser sich in dieser Wohnanlage (zwischen den beiden Karten Zaun) befinden:

- Jede Karte Anbau steht für 0 Häuser.
- Jede Karte Marketingmaßnahme steht für so viele Häuser, wie auf der Bauleitung angegeben sind.
- Jede andere Karte steht für 1 Haus.

Falls sich keine Karte Anbau in der Wohnanlage befindet, ist jedes Haus 1 Punkt wert.

Falls sich mindestens 1 Karte Anbau in der Wohnanlage befinden, ist jedes Haus so viele Punkte wert, wie bei der Aktion Anbau auf der Karte der Bauleitung angegeben sind (weitere Karten Anbau haben keinen Effekt).

Trage die Punkte für die 5 größten, vollständigen Wohnanlagen der AAA im Wertungsbereich *Marketing* ein.

Beispiel: In der hier gezeigten Wohnanlage befinden sich 5 Häuser: Die Karte Anbau steht für 0 Häuser, die beiden Karten Marketingmaßnahme stehen für je 2 Häuser (da dieser Wert auf der Bauleitung angegeben ist). Die Karte Park steht für 1 Haus.

Da sich 1 Karte Anbau in der Wohnanlage befindet, musst du die Anzahl der Häuser mit der Zahl multiplizieren, die auf der Bauleitung bei Anbau angegeben ist, in diesem Fall also mit 2.

Diese Wohnanlage ist also **5x2=10 Punkte** wert.

Die AAA erhält keine Minuspunkte für Streiks, Anbauten oder Kreisverkehre.

Rechne alle Punkte zusammen. Du gewinnst, wenn du mehr Punkte als die AAA hast. Im Falle eines Gleichstandes liegt vorne, wer mehr vollständige Wohnanlagen hat.

Impressum

Autoren: Benoit Turpin, Alexis Allard
Illustration und Grafikdesign: Anne Heidsieck

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Jessy Töpfer
Übersetzung und Redaktion: Irina Siefert

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blue Cocker Games. © 2023 Blue Cocker. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.
v1.0. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Dank

Der blaue Hund schleckt herzlich ab: Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Christophe Hermier, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renaud Challiat, Lola Estève und seinem Team. Dazu ein Wau den „dice killers“ Fred und Didier.

Benoit dankt Virginie für ihre Unterstützung, Aurèle und Garance, Anne dafür, dass sie aus Welcome to ein so schönes Spiel gemacht hat, Alain für seine Unterstützung und sein Vertrauen und Alexis für seine fantastische Arbeit.

Alexis dankt Alain Balaÿ, Anne Heidsieck, Benoit Turpin für seine Einladung in dieses Projekt und Nicholas Bodart für die Inspiration.