



Anleitung für die Erweiterungen

	Blaupause	4		Doomsday	14
	Klassischer Spielplan neu illustriert	4		Alieninvasion	16
	Eiersuche	6		Zombie-Apokalypse	18
	Eiswagen	8		Die verlorenen Entlein	22
	Halloween	10		American Dream	24
	Weihnachtsglanz	12		Karten von Gleis 9 ^{3/4}	27
				Profi-Variante	28

A

B

C

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

Material für die Erweiterungen



30 abwischbare, doppelseitige Spielpläne
(je 6 für jede Erweiterung)



40 Vorgabekarten C

(je 5 für die Erweiterungen Eiersuche, Eiswagen, Halloween, Weihnachtsglanz, Doomsday, Alieninvasion, Zombie-Apokalypse, Die verlorenen Entlein)



9 Vorgabekarten A, B, C
(für die Erweiterung American Dream)



3 Karten von Gleis 9^{3/4}



3 Zombiekarten
(für die Erweiterung Zombie-Apokalypse)

Alternative Spielpläne für das Klassische Spiel



6 abwischbare Spielpläne mit neuen
individuellen Illustrationen
(auf der Rückseite des klassischen Spielplans)



6 abwischbare Spielpläne Blaupause
(auf der Rückseite des Spielplans
American Dream)

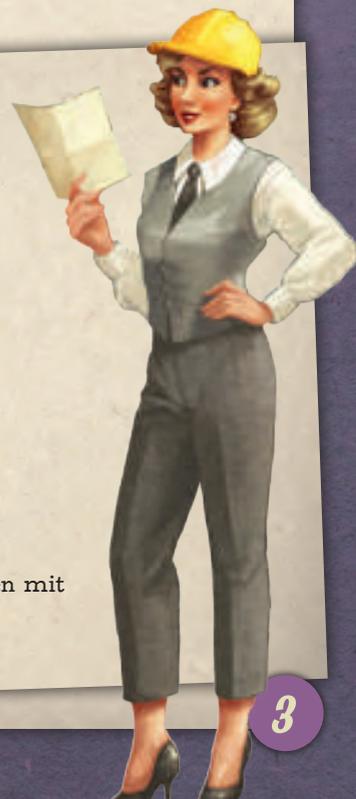
Zusatzmaterial



1 Urkunde
um Erfolge festzuhalten



6 Postkarten
um das Flair der neuen Illustrationen mit
anderen Personen zu teilen



Der Spielplan Blaupause

Anstatt des klassischen Spielplans dürft ihr den Spielplan Blaupause verwenden (auch in der Solo-Variante, Fortgeschrittenen-Variante und Profi-Variante).

Achtet beim Spielaufbau darauf, dass alle mit dem gleichen Spielplan spielen.

Es gibt **keine neuen Regeln**. Beachtet aber, dass sich die **Werte in den Wertungsbereichen** von denen im Klassischen Spiel unterscheiden.



Der klassische Spielplan neu illustriert

Ihr habt schon viele Partien gespielt und wünscht euch eine buntere Nachbarschaft? Dann dreht den Klassischen Spielplan einfach mal um! Auf der Rückseite haben 6 Illustrator*innen den Spielplan von Anne Heidsieck neu interpretiert. Es gibt **keine neuen Regeln**.

Die Spielpläne wurden illustriert von:



Christine Alcouffe



Maud Chalmel



Anne Heidsieck



Vincent Dutrait



Ryan Goldsberry



Weberson Santiago



Beth Sobel

Die Erweiterungen

Ihr könnt alle Erweiterungen mit dem Klassischen Spiel, der Fortgeschrittenen-Variante, der Profi-Variante und der Solo-Variante spielen. Die Regeln für die Profi-Variante findet ihr auf der Rückseite dieser Anleitung.

Ausnahme: Den Spielplan American Dream könnt ihr nicht mit der Fortgeschrittenen-Variante spielen.

Es gelten die üblichen Regeln mit den Änderungen, die für die jeweilige Erweiterung angegeben sind.

Für die Spielvorbereitung aller Erweiterungen gilt zusätzlich:

Legt alle Vorgabekarten C aus dem Klassischen Spiel in die Schachtel zurück und verwendet stattdessen die Vorgabekarten C der entsprechenden Erweiterung.



ÜBERBLICK ÜBER DIE ERWEITERUNGEN

sortiert nach Schwierigkeit

NIEDRIGERE KOMPLEXITÄT ☆

Eiersuche (Seite 6)

Weihnachtsglanz (Seite 12)

American Dream (Seite 24)

MITTLERE KOMPLEXITÄT ☆ ☆

Doomsday (Seite 14)

Alieninvasion (Seite 16)

Die verlorenen Entlein (Seite 22)

HOHE KOMPLEXITÄT ☆ ☆ ☆

Eiswagen (Seite 8)

Halloween (Seite 10)

Zombie-Apokalypse (Seite 18)

sortiert nach Thema

VIER JAHRESZEITEN

Eiersuche (Seite 6)

Eiswagen (Seite 8)

Halloween (Seite 10)

Weihnachtsglanz (Seite 12)

KATASTROPHEN

Doomsday (Seite 14)

Alieninvasion (Seite 16)

Zombie-Apokalypse (Seite 18)

GESCHICHTEN

Die verlorenen Entlein (Seite 22)

American Dream (Seite 24)

Hinweis: Die Erweiterung *Karten vom Gleis 9^{3/4}* hat keine neuen Regeln. Ihr könnt diese Karten in jeder eurer Partien verwenden. Sie machen das Spiel etwas einfacher. Beachtet die Hinweise auf Seite 27.



Eiersuche

Der Osterhase war da und hat in der gesamten Nachbarschaft bunte Eier versteckt. Die Eiersuche ist eröffnet!

★ SPIELABLAUF

Phase 3 - Hausnummer eintragen:

Auf einigen Bauplätzen sind 1 oder 2 Eier eingezeichnet. Diese Eier sammelst du ein, indem du bestimmte Hausnummern dort einträgst und die Eier dadurch einkreist:

- Mit den Nummern **6, 9, und 16** kreist du je **1 Ei** ein.
- Mit den Nummern **0, 8 und 10** kreist du je **2 Eier** ein.

Eingekreiste Eier gelten als gesammelt.



Trägst du eine andere Hausnummer auf einem Bauplatz mit Ei ein, hast du das Ei nicht gesammelt. Trägst du eine 6, 9 oder 16 auf einem Bauplatz mit 2 Eiern ein, sammelst du nur 1 davon.

Zur Erinnerung: Die Hausnummern 0 und 16 darfst du mithilfe der Aktion **Zeit- arbeit**  eintragen.

Phase 4 - Aktion ausführen:



Anbau: Mit der kopierten Hausnummer darfst du Eier sammeln wie üblich. Mit dem Buchstaben B (oder anderen Buchstaben) darfst du Eier aber nicht sammeln.

★ SPIELENDE

Zähle deine gesammelten Eier und notiere, wie viele Punkte du dafür erhältst.



Hast du 6 bis 9 Eier gesammelt, erhältst du dafür 5 Punkte.

Hast du 10 bis 13 Eier gesammelt, erhältst du dafür 10 Punkte.

Hast du 14 bis 17 Eier gesammelt, erhältst du dafür 20 Punkte.

Hast du 18 Eier gesammelt, erhältst du dafür 35 Punkte.

★ VORGABEKARTEN C



Baue 2 vollständige Wohnanlagen der Größe 3. Sammle in jeder dieser Wohnanlagen mindestens 3 Eier.



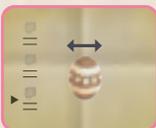
Baue 1 vollständige Wohnanlage der Größe 2, 1 vollständige Wohnanlage der Größe 3 und 1 vollständige Wohnanlage der Größe 4. Sammle in keiner dieser Wohnanlagen Eier.



Sammle alle orangen und alle pinken Eier.



Sammle in jeder Straße mindestens 3 Eier unterschiedlicher Farbe.



Sammle in der untersten Straße alle 7 Eier.

★ SOLO-VARIANTE



Bei **Spielende** sammelt die AAA (ab Schwierigkeit 1) je 1 Ei für jede 6 und jede 9 in ihrem Stapel und je 2 Eier für jede 8 und jede 10 in ihrem Stapel. Sie erhält für ihre gesammelten Eier die angegebenen Punkte.

Beispiel: Die AAA hat 12 Eier gesammelt und erhält somit 10 Punkte.

	2	
	+ 1	
	+ 1	
	+ 2	
	+ 2	
	+ 2	
	+ 1	
	+ 1	
<hr/>		
	12	

	→	5
	→	10
	→	20
	→	35
<hr/>		
	+	10



Eiswagen

Die Sommersonne steht hoch über deinem Neubaugebiet. Zum Glück ist in jeder deiner Straßen ein Eiswagen unterwegs. Verkaufe so viel Eis wie möglich.

★ SPIELABLAUF

Phase 3 - Hausnummer eintragen:

In jeder Straße befindet sich ein Eiswagen  und Bonus Bestellschluss . Trägst du eine Hausnummer auf einem Bauplatz ein, an dem der Eiswagen noch nicht vorbei gefahren ist, fährt der Eiswagen in dieser Straße sofort zu diesem Haus. Zeichne einen Pfeil auf der Straße ein, der vom Eiswagen (bzw. vom Ende des letzten Pfeils) bis zu diesem Haus führt.

Der Eiswagen auf der obersten und untersten Straße beginnt seine Fahrt auf der linken Seite und fährt nach rechts. Der Eiswagen auf der mittleren Straße beginnt seine Fahrt auf der rechten Seite und fährt nach links. Der Eiswagen fährt niemals zurück. Trägst du also eine Hausnummer auf einem Bauplatz ein, an dem der Eiswagen bereits vorbei gefahren ist (unter dem bereits ein Pfeil eingezeichnet ist), passiert nichts.

Der Eiswagen hält an dem Haus, für das du gerade die Hausnummer eingetragen hast. Ist hier eine Eistüte abgebildet, kreise sie ein. Streiche außerdem alle Eistüten durch, an denen der Eiswagen vorbei gefahren ist, ohne anzuhalten. Du darfst diese Eistüten nicht mehr einkreisen, auch nicht, wenn du hier später eine Hausnummer einträgst.

Beispiel: In Runde ① trägst du Hausnummer 3 auf dem zweiten Bauplatz ein. Der Eiswagen fährt daraufhin zu diesem Haus, was du mit einem Pfeil anzeigst.

Da hier keine Eistüte abgebildet ist, darfst du keine Eistüte einkreisen. Allerdings bist du am ersten Haus vorbei gefahren und musst die Eistüte dort durchstreichen.

In Runde ② trägst du die Hausnummer 8 ein. Der Eiswagen fährt dorthin und du darfst sofort die Eistüte einkreisen. Die Eistüte auf dem Bauplatz an dem du vorbeigefahren bist, musst du durchstreichen.

In Runde ③ trägst du die Hausnummer 6 ein. Der Eiswagen bleibt stehen, da er hier bereits vorbeigefahren ist. Die Eistüte bleibt durchgestrichen.



Phase 4 - Aktion ausführen:

 **Anbau:** Wenn möglich, bewege den Eiswagen zu dem Haus mit der kopierten Hausnummer und kreise die Eistüte dort ein. Denk daran, dass der Eiswagen niemals zurück fährt.

Phase 5 - Vorgabekarten werten:

 Hast du in einer Straße alle Eistüten eingekreist und/oder durchgestrichen, darfst du in dieser Phase

zusätzlich den Bonus Bestellschluss an dieser Straße einkreisen. Haben mehrere Personen den Bonus in der gleichen Runde erreicht, dürfen sie ihn alle einkreisen. Alle anderen Personen streichen den Bonus Bestellschluss in dieser Straße durch.

★ SPIELENDE

Du erhältst in jeder Straße Punkte für jede eingekreiste Eistüte. Eine Eistüte mit 1 Kugel ist 1 Punkt wert, eine Eistüte mit 2 Kugeln ist 2 Punkte wert, eine Eistüte mit 3 Kugeln ist 3 Punkte wert.

Für jede Straße, in der du den Bonus Bestellschluss eingekreist hast, ist jede Eistüte zusätzlich 1 Punkt wert (unabhängig davon, wie viele Kugeln darin sind).



★ VORGABEKARTEN C



Baue 3 vollständige Wohnanlagen der Größe 3. Kreise in jeder dieser Wohnanlagen mindestens 2 Eistüten ein.



Baue 2 vollständige Wohnanlagen der Größe 3. Kreise in keiner dieser Wohnanlagen Eistüten ein.



Baue 3 vollständige Wohnanlagen der Größe 1. Kreise in jeder dieser Wohnanlagen mindestens 1 Eistüte und 1 Pool ein.



Kreise mindestens 5 Eistüten mit 3 Kugeln ein.



Kreise in 1 Straße alle Eistüten ein.

★ SOLO-VARIANTE



Ziehst du einen Projektabschluss, musst du sofort den Bonus Bestellschluss in 1 Straße deiner Wahl durchstreichen, in der du den Bonus noch nicht eingekreist hast. Hast du bereits alle Boni Bestellschluss durchgestrichen und/oder eingekreist, überspringe diesen Schritt. Werte dann die Vorgabekarte wie üblich.

Bei **Spielende** erhält die AAA (ab Schwierigkeit 1) 1 Punkt für jede Karte im Stapel, außer für Karten der Aktion Zaun. Zusätzlich erhält die AAA 10 Punkte für jeden Bonus Bestellschluss, den du durchgestrichen hast. Trage diese Punkte im Wertungsbereich *Eis* ein.



Welcome

Halloween

An Halloween ziehen die Kinder durch jede Straße und fragen mit dem berühmten „Süßes oder Saures!“ nach Naschkram. Was ist deine Wahl?



★ SPIELABLAUF

Phase 3 - Hausnummer eintragen:

Sobald du eine Hausnummer auf einem Bauplatz mit Geist und Bonbon einträgst, musst du 1 von beiden auswählen und einkreisen.



Hinweis: Das gilt auch, wenn du eine Hausnummer mithilfe der Aktion Anbau einträgst.

Phase 5 - Vorgabekarten werten:

Hast du **exakt** 4, 6 oder 9 gleiche Symbole eingekreist, darfst du einen verfügbaren Bonus oben auf dem Spielplan auswählen und einkreisen.

Du darfst in jedem Spiel genau 1 Geist-Bonus und 1 Bonbon-Bonus einkreisen.



Hast du 4 gleiche Symbole, darfst du den Bonus für 4 Symbole einkreisen. Hast du 6 gleiche Symbole darfst du den Bonus für 4 oder 6 Symbole einkreisen. Hast du 9 gleiche Symbole, darfst du den Bonus für 4, 6 oder 9 Symbole einkreisen.

Wählen mehrere Personen denselben Bonus in der gleichen Runde aus, dürfen sie ihn alle einkreisen. Alle anderen Personen streichen diesen Bonus durch.

Wichtig: Hast du nicht **exakt** 4, 6 oder 9 Symbole, darfst du keinen Bonus auswählen - auch nicht, wenn du mehr Symbole hast, als du für einen Bonus benötigst.

Beispiel: Am Ende einer Runde hat Anne 9 Geister eingekreist. Sie wählt den Bonus für 9 Geister aus und kreist ihn ein. Alexis hat in dieser Runde 4 Geister eingekreist, entscheidet sich aber dagegen, den entsprechenden Bonus zu wählen, weil er den Bonus für 6 Geister erreichen will. Benoit hat 8 Geister eingekreist und darf daher keinen Bonus wählen. Alexis und Benoit müssen den Bonus für 9 Geister durchstreichen, weil Anne ihn bereits eingekreist hat.

In einer späteren Runde hat Alexis 6 Geister, wählt den entsprechenden Bonus und kreist ihn ein. Benoit muss nun auch diesen Bonus durchstreichen.

In einer späteren Runde hat Benoit schließlich 9 Geister eingekreist und darf einen Bonus wählen. Da er die Boni für 9 und 6 Geister bereits durchstreichen musste, darf er nur noch den Bonus für 4 Geister einkreisen.



Geist-Bonus: Kreist du 1 Geist-Bonus ein, darfst du sofort 1 der beiden angegebenen Sonderaktionen wählen und so oft ausführen, wie angegeben:

- Geist-Bonus für 4 Geister: 1 Sonderaktion Pool **ODER** 1 Sonderaktion Park
- Geist-Bonus für 6 Geister: 2 Sonderaktionen Pool **ODER** 1 Sonderaktion Anbau
- Geist-Bonus für 9 Geister: 3 Sonderaktionen Park **ODER** 2 Sonderaktionen Anbau

Sonderaktion Pool: Kreise sofort 1 Pool ein (unabhängig davon, ob du bei diesem Haus bereits eine Hausnummer eingetragen hast). Streiche dann wie üblich das niedrigste sichtbare Feld im Wertungsbereich *Pools* durch.

Sonderaktion Park: Streiche das niedrigste sichtbare Parkfeld in 1 Straße deiner Wahl durch.

Sonderaktion Anbau: Führe sofort 1 Anbau durch, ohne ein Feld im Wertungsbereich *Anbau* durchzustreichen. (Hast du nach dieser Aktion 4, 6 oder 9 Bonbons eingekreist, darfst du danach sofort 1 Bonbon-Bonus wählen und einkreisen.)

Bonbon-Bonus: Kreist du 1 Bonbon-Bonus ein, erhältst du bei Spielende die angegebenen Punkte. Kreise die Punkte im entsprechenden Wertungsbereich ein.



★ SPIELENDE

Addiere die Punkte im Wertungsbereich *Bonbon-Bonus* zu deinen Punkten hinzu.



★ VORGABEKARTEN C



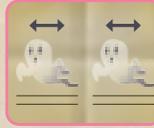
Kreise 7 oder mehr Bonbons ein.



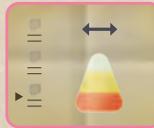
Kreise mindestens 4 Geister und 4 Bonbons ein.



Trage auf allen 13 Bauplätzen mit Geist oder Bonbon eine Hausnummer ein.



Kreise in 2 Straßen alle Geister ein.



Kreise in der untersten Straße alle Bonbons ein.

★ SOLO-VARIANTE



Ziehst du einen Projektabschluss, musst du sofort die beiden angegebenen Boni durchstreichen, sofern du sie noch nicht eingekreist hast. Werte dann die Vorgabekarte wie üblich.

- Projektabschluss A: Streiche die Boni für 4 Geister und 4 Bonbons durch.
- Projektabschluss B: Streiche die Boni für 6 Geister und 6 Bonbons durch.
- Projektabschluss C: Streiche die Boni für 9 Geister und 9 Bonbons durch.

Bei **Spielende** erhält die AAA (ab Schwierigkeit 1) je 4 Punkte für jeden Bonus, den du durchgestrichen hast. Trage diese Punkte im Wertungsbereich *Bonbon-Bonus* ein.



Weihnachtsglanz

Bei Schnee und Kälte erstrahlt deine Nachbarschaft im Glanz unzähliger Lichterketten.

★ SPIELABLAUF

Phase 3 - Hausnummer eintragen:

Sobald du eine Hausnummer auf einem Bauplatz einträgst, die direkt an die Hausnummer im Haus links und/oder rechts davon angrenzt, zeichne eine Lichterkette zwischen diesen Häusern. Als angrenzende Hausnummer gilt eine Nummer, die genau 1 größer oder kleiner ist, als die eingetragene Hausnummer.



Hinweis: Ein Anbau grenzt immer an das Haus an, an das er angebaut wurde. Ein Anbau grenzt wie üblich an die nächste angrenzende Hausnummer an, unabhängig von dem Zusatz B.



★ SPIELENDEN

Prüfe für jede deiner Straßen, welches deine längste Lichterkette ist. Für diese Lichterkette erhältst du 1 Punkt für jedes verbundene Haus. Notiere die Punkte für jede Straße im Wertungsbereich *Lichterketten*.



★ VORGABEKARTEN C



Baue 3 vollständige Wohnanlagen der Größe 3. Alle Häuser in diesen Wohnanlagen müssen mit 1 Lichterkette verbunden sein.



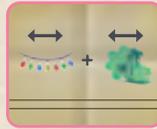
Baue 1 vollständige Wohnanlage der Größe 4 und 1 vollständige Wohnanlage der Größe 5. Alle Häuser in diesen Wohnanlagen müssen mit 1 Lichterkette verbunden sein.



Baue 2 vollständige Wohnanlagen der Größe 3. Das mittlere Haus in jeder dieser Wohnanlagen darf nicht durch eine Lichterkette mit einem anderen Haus verbunden sein.



Verbinde in der untersten Straße alle Häuser mit einer Lichterkette.

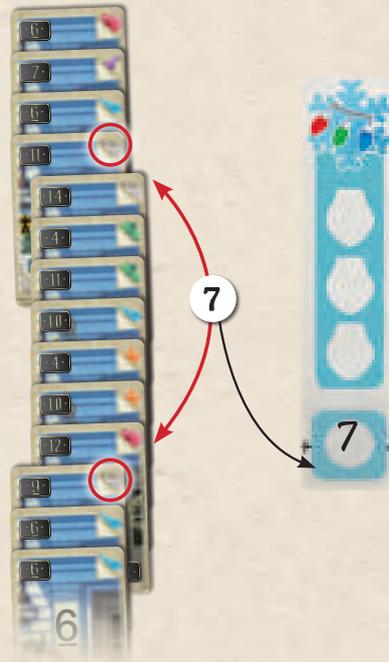


Verbinde in 1 Straße deiner Wahl alle Häuser mit einer Lichterkette. Streiche in der gleichen Straße alle Parkfelder durch.

★ SOLO-VARIANTE



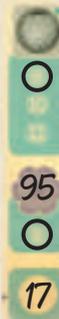
Bei **Spielende** erhält die AAA (ab Schwierigkeit 1) je 1 Punkt für jede Karte, die sich zwischen der ersten und letzten Karte Zaun im Stapel befindet. Trage diese Punkte im Wertungsbereich *Lichterketten* ein.





Doomsday

Die gesamte Bevölkerung muss sofort in Sicherheit gebracht werden. Zum Glück hast du die vorgeschriebenen Bunker gebaut. Oder etwa nicht?



★ SPIELABLAUF

Phase 3 - Hausnummer eintragen:

Sobald du eine Hausnummer auf einem Bauplatz mit Bunker einträgst, trage die gleiche Nummer auf dem Bunker ein. Der Bunker gilt jetzt als gebaut.



Hinweis: Baust du einen Anbau, trage die entsprechende Zahl auf dem Bunker wie üblich ein, unabhängig von dem Zusatz B.



★ SPIELENDEN

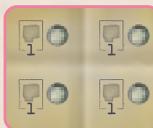
Punkte für Bunker: Addiere bei Spielende in jeder Straße die Nummern auf gebauten Bunkern.



Die Person mit der höchsten Zahl darf für diese Straße die Punkte im Wertungsbereich *Bunker* einkreisen. Bei Gleichstand kreisen alle beteiligten Personen die Punkte ein.

Punkte für Optimismus: Addiere danach die Nummern von allen gebauten Bunkern und notiere das Ergebnis auf der Blume im Wertungsbereich *Bunker*. Die Person mit der niedrigsten Zahl darf die 9 Punkte unterhalb der Blume einkreisen. Bei Gleichstand kreisen alle beteiligten Personen die Punkte ein.

★ VORGABEKARTEN C



Baue 4 vollständige Wohnanlagen der Größe 1. Baue in jeder dieser Wohnanlagen 1 Bunker.



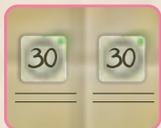
Baue 3 vollständige Wohnanlagen der Größe 3. Baue in jeder dieser Wohnanlagen **genau** 1 Bunker.



Baue alle Bunker.



Baue Bunker, deren Nummern in Summe insgesamt mindestens 50 ergeben.



Baue in 2 Straßen deiner Wahl Bunker, deren Nummern in Summe insgesamt je 30 ergeben.

★ SOLO-VARIANTE



Trage bei der **Spielvorbereitung** auf dem Spielplan der AAA jeweils folgende Nummern in den ersten Bunker jeder Straße ein:

20 in der obersten Straße



30 in der mittleren Straße



30 in der untersten Straße



Ziehst du einen Projektabschluss, schau dir sofort die letzten 3 Karten an, die du der AAA gegeben hast. Trage die höchste Hausnummer von diesen 3 Karten auf dem Spielplan der AAA in den zweiten Bunker der entsprechenden Straße ein. Werte dann die Vorgabekarte wie üblich.

- Projektabschluss A: In der obersten Straße
- Projektabschluss B: In der mittleren Straße
- Projektabschluss C: In der untersten Straße.

Beispiel: Du ziehst Aufgabenkarte A. Von den letzten 3 Karten der AAA ist die höchste Hausnummer 11. Trage die 11 in den zweiten Bunker der obersten Straße auf dem Spielplan der AAA ein.



Addiere bei **Spielende** die Bunker der AAA wie üblich und vergleiche sie mit deinen Bunkern. Du und die AAA erhaltet Punkte für Bunker und Optimismus wie üblich. Trage diese Punkte im Wertungsbereich *Bunker* ein.

Hinweis: Spielst du mit Schwierigkeit 0, lege in der Spielvorbereitung einen Spielplan für die AAA bereit. Die AAA erhält zwar wie üblich keine Punkte, du vergleichst aber deine gebauten Bunker mit denen der AAA, um deine Punkte für Bunker und Optimismus zu bestimmen.

Nur in der Fortgeschrittenen-Variante:

Baust du einen Kreisverkehr, baut die AAA auf ihrem Spielplan sofort 1 Bunker mit der Nummer 10 in derselben Straße.



Alieninvasion

„Zoorgs! Wir haben die Erde erreicht und bereit, die Menschheit zu unterwandern! Zieht in ihre Häuser, lernt ihre Gewohnheiten ... untersuchen“

Verzeihung. Ich hatte vergessen, dass ihr schon menschliche Form angenommen habt und ich rückwärts mit euch sprechen muss. Wie auch immer: Die Zeit der Zoorgs beginnt heute!“

Ihr seid Zoorgs und es ist eure Aufgabe, eine bestimmte Anzahl Wohnanlagen zu infiltrieren.

★ SPIELVORBEREITUNG

Wählt nach der üblichen Spielvorbereitung jeweils 1 Infiltrationsziel aus. Schirmt den Wertungsbereich *Infiltration* dafür mit der Hand ab, sodass die anderen Personen ihn nicht sehen können und umkreist je 1 Infiltrationsziel eurer Wahl. Habt ihr euch alle entschieden, dürft ihr euer Ziel offen zeigen.



Euer Ziel gibt an, wie viele Wohnanlagen ihr infiltrieren wollt. Je höher das Ziel, desto schwieriger ist es - aber desto mehr Punkte gibt es auch dafür.

★ SPIELABLAUF

Phase 4 - Aktion ausführen:

Nachdem du wie üblich die Hausnummer eingetragen hast, entscheide dich für 1 Möglichkeit:

Führe die zugehörige Aktion aus, wie es ein normaler Mensch tun würde (bzw. tue nichts - Menschen sind seltsam).

ODER

Falls sich ein UFO über dem Haus befindet, dessen Hausnummer du eingetragen hast, kreise das UFO ein. Du darfst dann nicht die Aktion deiner Kombination ausführen. Befindet sich dieses Haus in einer vollständigen Wohnanlage, gilt diese Wohnanlage nun als infiltriert. Male das Cockpit des UFOs aus, um dies anzuzeigen.



Hinweis: Eine Wohnanlage gilt als infiltriert, sobald sich 1 eingekreistes UFO darin befindet. Du darfst mehr als 1 eingekreistes UFO in 1 Wohnanlage haben, dies hat aber keinen Effekt.

★ SPIELENDEN

Überprüfe bei Spielende, wie viele deiner vollständigen Wohnanlagen du infiltriert hast. Notiere diese Zahl bei deinem Infiltrationsziel im entsprechenden Wertungsbereich.

Hast du dein Infiltrationsziel genau erfüllt, kreise daneben die höhere Zahl ein. Multipliziere die Anzahl deiner vollständigen infiltrierten Wohnanlagen mit dieser Zahl.



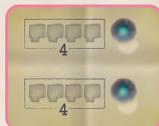
48

Hast du dein Infiltrationsziel nicht erfüllt (du hast mehr oder weniger Wohnanlagen infiltriert), kreise daneben „x2“ ein. Multipliziere die Anzahl deiner vollständigen infiltrierten Wohnanlagen mit 2.



12

★ VORGABEKARTEN C



Baue 2 vollständige Wohnanlagen der Größe 4. Kreise in jeder dieser Wohnanlagen mindestens 1 UFO ein.



Baue 1 vollständige Wohnanlage der Größe 3 und 1 vollständige Wohnanlage der Größe 4. Kreise in jeder dieser Wohnanlagen mindestens 2 UFOs ein.



Baue 2 vollständige Wohnanlagen der Größe 5. Du darfst in keiner dieser Wohnanlagen UFOs einkreisen.



Kreise in 1 Straße deiner Wahl alle UFOs ein (unabhängig davon, ob sie sich in vollständigen Wohnanlagen befinden).



Kreise je mindestens 2 UFOs in 3 Spalten aus vertikal untereinander stehenden Häusern ein.

★ SOLO-VARIANTE



Drehe die erste Karte, die du der AAA gibst, auf die Rückseite, sodass die Seite mit der Aktion sichtbar ist. Gibst du der AAA eine Karte Zaun, drehe die darauf folgende Karte in der nächsten Runde ebenfalls auf die Rückseite.



Karten auf der Rückseite repräsentieren bei **Spielende** infiltrierte Häuser. Die AAA erhält 5 Punkte für jedes infiltrierte Haus. Trage diese Punkte im Wertungsbereich *Infiltration* ein.

Für die Wertung der Wohnanlagen gilt jede Karte auf der Rückseite als 1 Haus (unabhängig von der abgebildeten Aktion). Ignoriere die abgebildete Aktion auf diesen Karten für alle anderen Wertungen.

Hinweis: Spielst du mit Schwierigkeit 0, musst du keine neuen Regeln beachten.

Zombie-Apokalypse

„Notrufzentrale. Welchen Notfall möchten Sie melden?“

„Sie sind hier! Direkt an der Tür!“ BANG! CRACK! „Schnell! Schicken Sie Hilfe!“ BOOM! RUMMS! „Oh nein! Es sind zu ... AAAAARGH!“ WHOOOM!

Tuut, tuut, tuut ...

★ SPIELVORBEREITUNG

Für die Spielvorbereitung der Zombie-Apokalypse benötigt ihr zusätzlich die 3 Zombiekarten.



Anstatt der üblichen 3 Stapel bildet ihr für diese Erweiterung nur 2 Stapel aus den Baukarten. Mischt dafür zunächst alle Baukarten.

Zieht dann 3×10 Bauarten. Mischt in jedes Päckchen aus 10 Karten je 1 Zombiekarte. Legt die Päckchen dann aufeinander. Sie bilden den 1. Stapel.

Alle übrigen Karten bilden den 2. Stapel. Beide Stapel bestehen aus 33 Karten.



★ SPIELABLAUF

Phase 1 - Baukarten aufdecken:

Decke wie üblich in jeder Runde 1 Baukarte von jedem Stapel auf. Da es nur 2 Stapel gibt, entstehen dadurch 2 anstatt 3 Kombinationen. Wird dabei 1 Zombiekarte sichtbar, handle sofort die darauf angezeigte Zombiebewegung ab. Lege die Karte danach ab, sodass die darunterliegende Karte sichtbar wird, und fahre mit dem Spiel fort.

Hinweis: Ist der 1. Stapel leer, bilde keine neuen Stapel. Das Spiel endet sofort (siehe Seite 20).

Zombiebewegung abhandeln: Auf jeder deiner Straßen befinden sich rechts und links je 1 Zombiehorde. Ziehst du eine Zombiekarte, prüfe zunächst, welche Zombiehorden sich bewegen:

➔ Ist auf der Zombiekarte ein Pfeil nach rechts abgebildet, bewegen sich alle Zombiehorden auf der linken Seite um einen Pfeil nach rechts.

➔ Ist auf der Zombiekarte ein Pfeil nach links abgebildet, bewegen sich alle Zombiehorden auf der rechten Seite um einen Pfeil nach links.

➡ ➡ Ist auf der Zombiekarte je ein Pfeil in beide Richtungen abgebildet, bewegen sich alle Zombiehorden auf der linken Seite um einen Pfeil nach rechts und alle Zombiehorden auf der rechten Seite um einen Pfeil nach links.

Zeichne die Bewegung der Zombiehorde ein, indem du einen Pfeil über den gelben Pfeil auf der Straße zeichnest.



Munition: Anstatt einen Pfeil zu zeichnen, darfst du die Bewegung der Zombiehorde durch Munition stoppen.

Streiche dafür 1 eingekreiste Munition oben auf deinem Spielplan durch. Hast du keine Munition eingekreist, darfst du diese Option nicht wählen. Du hast zu Beginn des Spiels bereits 1 eingekreiste Munition.

✗ Zeichne für jede durchgestrichene Munition ein Kreuz anstelle des Pfeils ein. Diese Zombiehorde bleibt stehen.

Hinweis: Bewegt sich die Zombiehorde erneut in diese Richtung, darfst du erneut entscheiden, die Bewegung einzuzeichnen oder mit Munition zu stoppen.



Beispiel: Bei der 1. Zombiekarte entscheiden sich Carol und Daryl, die Zombiehorde in der obersten Straße zu stoppen. Dafür streichen sie jeweils 1 eingekreiste Munition durch. Bei der 2. Zombiekarte, streicht Carol erneut 1 Munition durch und stoppt die Zombiehorde. Daryl setzt keine Munition ein und zeichnet die Bewegung ein.

Carol :



Daryl :



Hast du einen Pfeil für die Bewegung der Zombiehorde eingezeichnet, prüfe nun, welches Haus sie erreicht hat.

Hat das Haus eine Barrikade (siehe Seite 20), passiert nichts.

Hat das Haus keine Barrikade, stürmt die Zombiehorde das Haus. Trage ein Z in dieses Haus ein (falls du bereits eine Hausnummer eingetragen hattest, streiche sie durch). Zeichne sofort ohne Aktion je 1 Zaun links und rechts von diesem Haus ein.



NACHRICHT EINER VERÄRGERTEN BÜRGERIN

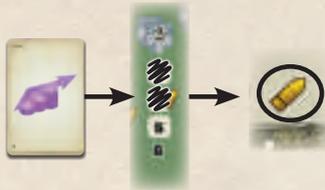
Wir prangern an, dass die Stadtplanung Zombiebewegungen bewusst zulässt, um kostenlos Zäune errichten zu dürfen! Diese FURCHTBARE Methode, profitable Wohnanlagen zu schaffen, ist INAKZEPTABEL!

Phase 4 - Aktion ausführen:

Zaun/Barrikade: Wählst du eine Kombination mit der Aktion Zaun und trägst die Hausnummer in ein Haus ohne Barrikade ein, darfst du darauf verzichten, 1 Zaun zu bauen und stattdessen 1 Barrikade vor dem Haus errichten, in das du gerade eine Hausnummer eingetragen hast. Zeichne dafür eine Zickzacklinie vor diesem Haus ein.



Marketingmaßnahme/Munition: Wenn du im Bereich *Marketing* ein Feld mit einem Munitionssymbol durchstreichst, darfst du zusätzlich 1 Munition oben auf deinem Spielplan einkreisen. Sie steht dir jetzt zur Verfügung, um die Bewegung einer Zombiehorde zu stoppen.



Klarstellungen:

- Ein Haus mit Z gilt nicht als vollständige Wohnanlage.
- Stürmen Zombies ein Haus, kann dies dazu führen, dass eine vollständige Wohnanlage verkleinert oder geteilt wird. Hast du mit der vollständigen Wohnanlage bereits eine Vorgabekarte gewertet, behältst du die Punkte.

Wurde 1 gewertete Wohnanlage in 2 kleinere Wohnanlagen unterteilt, gelten beide als gewertet.

- Stürmen die Zombies ein Haus mit Pool, bleibt der Pool gebaut.
- Stürmen die Zombies ein Haus, das mit der Aktion Anbau gebaut wurde, bleibt das entsprechende Feld im Wertungsbereich angekreuzt.
- Auf das Eintragen von Nummern mithilfe der Aktion Anbau hat ein Haus mit Z keinen Effekt. Die beiden Häuser neben dem Haus mit Z gelten als benachbart.

Beispiele für erlaubte Zahlenfolgen:
5B-Z-5, 5B-Z-5C

★ SPIELENDEN

Das Spiel endet nach den üblichen Bedingungen oder sobald der 1. Stapel mit Baukarten leer ist. Erstellt keinen neuen Stapel, indem ihr die Karten mischt.

★ VORGABEKARTEN C



Baue 2 vollständige Wohnanlagen der Größe 3. Baue in jeder dieser Wohnanlagen mindestens 1 Barrikade.



Baue 5 Barrikaden.



Baue in 1 Straße deiner Wahl alle Barrikaden.



Setze mindestens 4 Munition ein.



Habe mindestens 5 Häuser, die von Zombies gestürmt wurden.

★ SOLO-VARIANTE



Mische zur **Spielvorbereitung** die Baukarten, ziehe 3 davon und lege sie unbesehen in die Schachtel zurück. Teile die übrigen 60 Karten in 3 Päckchen mit je 20 Karten auf. Mische dann die folgenden Karten ein:

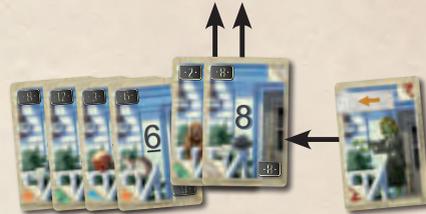
- 1. Päckchen: 1 zufällige Zombiekarte
- 2. Päckchen: 1 zufällige Zombiekarte und 1 zufällige Karte Projektabschluss
- 3. Päckchen: 1 zufällige Zombiekarte und die beiden übrigen Karten Projektabschluss.



Lege die Päckchen aufeinander (1. oben, 3. unten), um den Stapel für diese Partie zu bilden.

Ziehe in **Phase 1 - Baukarten aufdecken** jeweils 2 Karten vom Stapel (anstatt 3) und verwende diese Karten für deine Kombination. Gib in **Phase 5 - Karte an die AAA weitergeben** 1 der beiden Karten deiner Wahl an die AAA.

Ziehst du eine **Zombiekarte**, führe auf deinem Spielplan wie üblich die angezeigte Zombiebewegung aus. Wirf dann die letzten beiden Karten ab, die du der AAA gegeben hast und gib der AAA stattdessen die Zombiekarte. Ziehe dann 1 neue Karte, um deine Kombination zu bilden.



Bei **Spielende** gilt (ab Schwierigkeit 1) jede Zombiekarte im Stapel der AAA als Zaun.

Hinweis: Spielst du mit Schwierigkeit 0 haben die Zombiekarten im Stapel der AAA keine Bedeutung. Du darfst sie einfach ablegen.

Welcome

Die verlorenen Entlein

Oh nein, einige Entenküken haben sich in deinen Straßen verirrt.
Würdest du sie zurück zu ihren Eltern bringen?

★ SPIELABLAUF

Phase 3 - Hausnummer eintragen:

Sobald du die gewählte Hausnummer auf einem Bauplatz einträgst, neben dem sich ein Entlein befindet: Überprüfe, ob du bereits eine Hausnummer auf der anderen Seite des Entleins eingetragen hast.

Hast du auf beiden Seiten des Entleins eine Hausnummer eingetragen, kreise das Entlein ein.

Hinweis: Je nach Position des Entleins musst du entweder die Hausnummern auf den Bauplätzen links und rechts davon eingetragen haben oder auf den Bauplätze oberhalb und unterhalb davon.



Hinweis: Steht ein Entlein zwischen 2 Häusern, darfst du dort trotzdem einen Zaun bauen.

Phase 5 - Vorgabekarten werten:

Überprüft in dieser Phase zusätzlich, ob 1 oder mehrere Personen alle Entlein von einer oder beiden Farben (gelb und/oder schwarz) eingekreist haben. Jede Person wertet dann die Entlein dieser Farbe, die mit einem Elternteil verbunden sind.

Ein Entlein ist mit einem Elternteil verbunden, sobald sich zwischen ihm und seinem Elternteil nur nummerierte Häuser befinden. Die nummerierten Häuser dürfen horizontal nebeneinander oder senkrecht übereinander stehen.



Gelbe Entlein: In der Runde, in der mindestens 1 Person alle gelben Entlein eingekreist hat, trage hier 1 Punkt für jedes eingekreiste gelbe Entlein ein, das du mit einem Elternteil verbunden hast.



Schwarze Entlein: In der Runde, in der mindestens 1 Person alle schwarzen Entlein eingekreist hat, trage hier 1 Punkt für jedes eingekreiste schwarze Entlein ein, das du mit einem Elternteil verbunden hast.



Alle Entlein: In der Runde, in der mindestens 1 Person alle Entlein (gelbe und schwarze) eingekreist hat, trage hier 1 Punkt für jedes eingekreiste Entlein ein, das du mit einem Elternteil verbunden hast (unabhängig davon, ob du dieses Entlein bereits gewertet hast).

Hinweis: Sind mehrere Bedingungen in der gleichen Runde erfüllt, führt alle entsprechenden Wertungen durch.

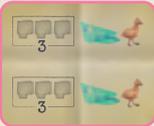
★ SPIELLENDE

Endet das Spiel, bevor ihr alle 3 Wertungen für die Entlein durchgeführt habt, führt die übrigen Wertungen durch, bevor ihr eure Punkte addiert.

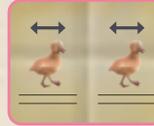
★ VORGABEKARTEN C



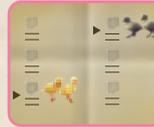
Baue 2 vollständige Wohnanlagen der Größe 3. In jeder dieser Wohnanlagen muss sich mindestens 1 Pool und 1 Entlein befinden. Das Entlein darf sich nicht am Rand der Wohnanlage befinden und muss sich zwischen 2 Häusern der gleichen Straße befinden.



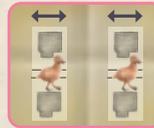
Kreise mindestens 5 gelbe und mindestens 5 schwarze Entlein ein.



Kreise in 2 Straßen deiner Wahl alle Entlein ein. Für diese Vorgabekarte zählen nur Entlein, die sich zwischen 2 Häusern der gleichen Straße befinden.



Kreise die 2 gelben Entlein in der untersten Straße und die 2 schwarzen Entlein in der obersten Straße ein.



Kreise die 2 gelben und 3 schwarzen Entlein ein, die sich zwischen Häusern befinden, die senkrecht übereinander stehen.

★ SOLO-VARIANTE



Ziehst du einen Projektabschluss, musst du sofort die entsprechenden Entlein werten, sofern du nicht bereits selbst diese Wertung ausgelöst hast. Werte dann die Vorgabekarte wie üblich.

- Projektabschluss A: Werte die gelben Entlein. Hast du vorher bereits Projektabschluss B gezogen, werte zusätzlich alle Entlein.
- Projektabschluss B: Werte die schwarzen Entlein. Hast du vorher bereits Projektabschluss A gezogen, werte zusätzlich alle Entlein.
- Projektabschluss C: keine Wertung für Entlein.

Bei **Spielende** erhält die AAA (ab Schwierigkeit 1) 1 Punkt für je 2 Karten in ihrem Stapel. Trage diese Punkte im Wertungsbereich *Entlein* ein.



American Dream

Teller waschen oder Millionen verdienen - gelingt es dir, den American Dream zu verwirklichen?

★ SPIELVORBEREITUNG

Verwende für die Spielvorbereitung vom American Dream ausschließlich die Vorgabekarten dieser Erweiterung. Es gibt Vorgabekarten für **A**, **B** und **C**.

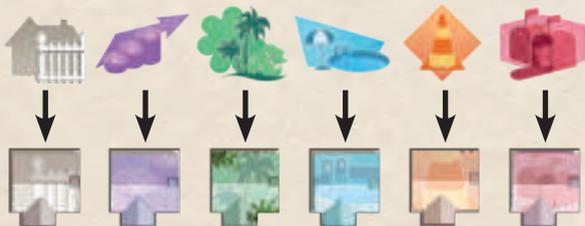
★ SPIELABLAUF

Phase 3 - Hausnummer eintragen:

Beachte, dass jedes Haus eine Farbe hat. Stimmt die Aktion deiner Kombination mit der Farbe des Hauses überein, in das du die Hausnummer einträgst, erhältst du zusätzliche Punkte.

Phase 4 - Aktion ausführen:

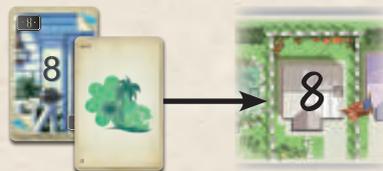
In diesem Spiel führst du niemals Aktionen aus. Überprüfe stattdessen ob das Aktionssymbol deiner Kombination mit der Farbe des Hauses übereinstimmt, in das du gerade eine Hausnummer eingetragen hast.



- **Aktion und Farbe stimmen überein:** Du hast ein **perfektes Haus** gebaut. Kreise es ein.



- **Aktion und Farbe stimmen nicht überein:** Du hast ein normales Haus gebaut. Du darfst es **nicht** einkreisen.



Phase 5 - Vorgabekarte werten:

Hast du auf allen Bauplätzen in dieser Straße oder Allee eine Hausnummer eingetragen, erhältst du dafür einen Bonus.

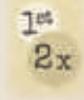
Zu einer Allee gehören alle Häuser, die vertikal übereinander stehen.

Hinweis: Dieser Bonus ist unabhängig davon, ob es sich um perfekte Häuser (eingekreist) handelt oder nicht.

Hast du als erste Person in alle Bauplätze einer Straße Hausnummern eingetragen, kreise den Bonus rechts neben dieser Straße ein.



Hast du als erste Person in alle Bauplätze einer Allee Hausnummern eingetragen, kreise den Bonus unterhalb dieser Allee ein.



Haben mehrere Personen den gleichen Bonus in der gleichen Runde erreicht, dürfen sie ihn alle einkreisen. Alle anderen Personen streichen diesen Bonus durch.

★ SPIELENDEN

Zähle bei Spielende deine Punkte für Vorgabekarten, Straßen und Alleen zusammen. Ziehe davon Punkte im Wertungsbereich *Streik* ab.

Punkte für Straßen: Addiere alle Boni, die du für vollständige Straßen erhalten hast.

Punkte für Alleen: Werte für jede Allee, bei der du auf jedem Bauplatz eine Hausnummer eingetragen hast, die Häuser in dieser Allee.

Jedes normale Haus ist 1 Punkt wert, jedes perfekte Haus ist 3 Punkte wert. Hast du den Bonus für eine Allee eingekreist, verdopple für diese Allee die Punkte.

Hinweis: Sind in einer Allee noch 1 oder mehr Bauplätze frei, erhältst du für die Häuser in dieser Allee keine Punkte, unabhängig davon, ob sie perfekt sind oder nicht.

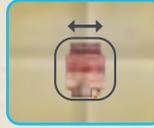
★ VORGABEKARTEN



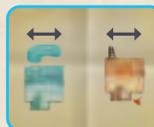
Vorgabekarten A



Baue auf allen grünen Bauplätzen perfekte Häuser.

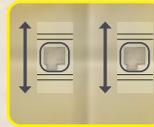


Baue auf allen roten Bauplätzen perfekte Häuser.

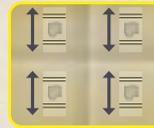


Trage auf allen blauen und orangen Bauplätzen eine Hausnummer ein (unabhängig davon, ob du ein perfektes oder normales Haus baust).

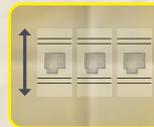
Vorgabekarten B



Trage in 2 Alleen alle Hausnummern ein. Baue dabei ausschließlich perfekte Häuser.



Trage in 4 Alleen alle Hausnummern ein (unabhängig davon, ob du dabei perfekte oder normale Häuser baust).



Trage in 3 Alleen, die aneinander angrenzen, alle Hausnummern ein (unabhängig davon, ob du dabei perfekte oder normale Häuser baust).

Vorgabekarten C



Trage in 1 Straße deiner Wahl alle Hausnummern ein. Baue dabei ausschließlich perfekte Häuser.



Trage in 2 Straßen deiner Wahl alle Hausnummern ein (unabhängig davon, ob du darin perfekte oder normale Häuser baust).



Baue 9 perfekte Häuser, die sich in einem 3x3-Raster befinden.

★ SOLO-VARIANTE



Ziehst du einen Projektabschluss, musst du sofort die Boni von 1 Straße und 2 Alleen deiner Wahl durchstreichen, die du noch nicht eingekreist hast. Hast du bereits alle Boni eingekreist und/oder durchgestrichen, überspringe diesen Schritt. Werte dann die Vorgabekarte wie üblich.

Bei **Spielende** erhält die AAA (ab Schwierigkeit 1) für jede Karte in ihrem Stapel so viele Punkte, wie für diese Aktion auf der Bauleitung angegeben sind. Zähle für alle 6 Aktionen, wie viele Karten diese Aktion zeigen und multipliziere das Ergebnis mit der Zahl auf der Bauleitung. Trage die Ergebnisse in den Wertungsbereich *Alleen* ein.

Zusätzlich erhält die AAA 10 Punkte für jeden Bonus einer Straße, den du durchgestrichen hast. Trage diese Punkte im Wertungsbereich *Straße* ein.

Beispiel: Du hast der AAA 3 Karten mit der Aktion Anbau gegeben. Sam erhält für jede dieser Karten 2 Punkte, also insgesamt 6 Punkte für Karten mit der Aktion Anbau.



9^{3/4}

Karten vom Gleis 9^{3/4}

9^{3/4}

Am 17. Februar 2020 wurde Daniel Radcliffe, berühmt für seine Rolle als Harry Potter, vom People Magazine interviewt. Dort sagte er, dass er zuletzt Welcome to your perfect home gespielt habe und bezeichnete es als ein Spiel mit Suchtpotenzial:

"Last game I played: This addictive board game called Welcome to Your Perfect Home, based around the idea of town planning. I'm not really competitive. I don't win a lot, so I can't afford to be."

Inspiziert von der Geschichte um Harry Potter hat das Welcome to-Team daraufhin diese Karten von Gleis 9^{3/4} entwickelt.

Für das Spiel mit den Karten von Gleis 9^{3/4} gelten die folgenden Änderungen:



Spielvorbereitung:

Mischt die Karten von Gleis 9^{3/4} in den Stapel mit den Baukarten, bevor ihr die Stapel bildet. Jeder Stapel enthält jetzt 22 anstatt 21 Karten.

Spielablauf:

Eine Kombination mit 9^{3/4} darfst du wählen und eintragen wie üblich. Sie ist größer als 9 und kleiner als 10. Beachte die folgenden Hinweise:



Zeitarbeit: Mit dieser Aktion darfst du die 9^{3/4} zu 7^{3/4}, 8^{3/4}, 10^{3/4} oder 11^{3/4} ändern.



Anbau: Mit dieser Aktion darfst du neben der Hausnummer 9^{3/4} die Hausnummer 9^{3/4} B eintragen (und danach 9^{3/4} C etc).

Eiersuche: Mit der 9 von 9^{3/4} darfst du wie üblich 1 Ei sammeln.

Weihnachtsglanz: Die Hausnummern 9 - 9^{3/4} - 10 gelten als angrenzend. Verbinde sie mit einer Lichterkette. Gleiches gilt für 8 - 9^{3/4} - 10.

Doomsday: Trägst du die Hausnummer 9^{3/4} in auf einem Bauplatz mit Bunker ein, trage eine 9 in den Bunker ein.



Profi-Variante

Mit der Profi-Variante erhöht ihr die Interaktion untereinander. Ihr könnt die Variante im Klassischen Spiel und mit allen Erweiterungen verwenden. Du kannst die Profi-Variante nicht zusammen mit der Solo-Variante verwenden.

★ SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Baukarten zu 1 Stapel und legt ihn mit der Rückseite nach oben (Aktion nach oben) in die Mitte der Spielfläche. Lasst daneben Platz für einen offenen Ablagestapel. Zieht reihum je 1 Karte. Nehmt sie so auf die Hand, dass keine andere Person die Hausnummer darauf sieht.

★ SPIELABLAUF

Phase 1 - Baukarten aufdecken:

Ziehe 2 Baukarten vom Stapel und nimm sie so auf die Hand, dass keine andere Person die Hausnummern darauf sieht. Du hast nun 3 Karten auf der Hand.

Phase 2 - Kombination wählen:

Wähle 1 Karte, von der du die Hausnummer verwenden willst und 1 andere Karte von der du die Aktion verwenden willst. Lege diese beiden Karten vor dir aus. Die dritte Karte bleibt verdeckt.

Phase 3 - Hausnummer eintragen:

- keine Änderung -

Phase 4 - Aktion ausführen:

Führe deine Aktion aus wie üblich. Lege dann deine beiden verwendeten Karten in die Mitte auf den Ablagestapel. Gib die dritte verdeckte Karte nach links an die nächste Person weiter und nimm die Karte auf die Hand, die du von der Person rechts neben dir bekommst.

Phase 5 - Vorgabekarten werten:

- keine Änderung -

★ BESONDERHEITEN FÜR DIE ERWEITERUNG ZOMBIE-APOKALYPSE

Spielvorbereitung:

Mischt den Stapel mit den Baukarten und zieht jeweils 1 davon. Zieht dann 10 Karten pro mitspielender Person. Legt die übrigen Karten auf den Ablagestapel (im Spiel mit 6 Personen sind keine Karten übrig).

Mischt 1 zufällige Zombiekarte zu den gezogenen Baukarten und legt den Stapel dann in die Mitte der Spielfläche neben den Ablagestapel. Legt die beiden anderen Zombiekarten verdeckt zur Seite.

Beispiel: Im Spiel mit 4 Personen besteht der Stapel aus 40 Baukarten und 1 Zombiekarte.

Spielablauf:

Ziehe in jeder Runde nur 1 Karte und wähle dann eine Kombination. Trage die Hausnummer ein und führe die Aktion aus wie üblich. Lege dann 1 der beiden Karten deiner Wahl auf den Ablagestapel und gib die andere Karte im Uhrzeigersinn weiter.

Ausnahme: Zieht eine Person die Zombiekarte, legt diese Person die Karte sofort in die Mitte. Jede Person handelt die Karte wie üblich ab. Die Person, die die Karte gezogen hat, zieht danach 1 neue Karte. Fahrt dann mit dem Spiel fort.

Spielende:

Ist der Stapel aufgebraucht, mischt den Ablagestapel und bildet einen neuen Stapel aus 10 Karten pro Architekt und 1 Zombiekarte. Ist der Stapel **zum dritten Mal** aufgebraucht, endet das Spiel.