

Kurzspielregeln

Aufbau

Jeder Spieler nimmt sich 1 Spielbogen und 1 Stift. Die Spielhilfen werden verteilt. 3 Stadtplankarten (je 1x Plan 1, Plan 2 und Plan 3) werden gezogen und mit der Projektseite nach oben ausgelegt. Baukarten mischen und in 3 Stapeln zu je 27 Karten mit den Hausnummern nach oben nebeneinander legen

Ablauf einer Runde

1). Neue Baukarte aufdecken

Die oberste Karte aller drei Stapel umdrehen und neben den entsprechenden Stapel legen.

2). 1 der 3 Baukarten einsetzen

Jeder Spieler muss nun 1 der 3 Hausnummern auf seinem Spielbogen eintragen. Optional darf auch 1 der 3 Bauarbeiten genutzt werden.

- Hausnummern darf man in ein beliebiges Haus einer seiner 3 Straßen eintragen, allerdings müssen diese von links nach rechts immer aufsteigend (von 0-17) eingetragen werden.
- Zwischen Häusern mit Hausnummern dürfen beliebig viele freie Felder liegen.
Die Hausnummern dürfen Lücken in der Nummernfolge aufweisen. Über "...bis"-Bauarbeiten können Hausnummern später doppelt vergeben werden.

3). Wenn alle Spieler fertig sind, endet die Runde. Eine neue Runde beginnt wieder bei Schritt 1).

Ich kann nichts eintragen?!

Man muss Hausnummern immer eintragen, wenn man kann. Geht es einmal nicht, so kreuzt man auf seinem Zettel 1x Ablehnung des Bauantrags - von oben beginnend - an. Es handelt sich um die Tabelle ganz rechts unten auf dem Spielbogen. Die optionale Bauarbeit darf auf Wunsch trotzdem genutzt werden!

Stadtplankarten

Stadtplankarten zeigen die von den Spielern erwünschten Vorgaben einer Stadt, ggf. über mehrere Straßen verteilt. Als fertige Siedlung gelten 1-6 lückenlos mit Hausnummern versehene Häuser zwischen 2 Zäunen.

Wird eine Stadtplankarte erfüllt, bekommen die sie erfüllenden Spieler sofort die höchste auf der Karte angegebene Punktzahl, tragen diese im zugehörigen Feld (No 1 - No 3) ein und drehen die Karte um. Alle weiteren Spieler bekommen nun nur noch den geringeren Punktwert für diese Karte. Jeder Spieler darf jede Karte nur 1x werten.

Sobald der allererste Plan gewertet wurde, darf der wertende Spieler die 81 Baukarten einmalig neu mischen und wieder auf 3 Stapel verteilen. Gewertete Siedlungen werden mit einem Strich auf dem weißen Rand über den Häusern markiert. Sie dürfen nicht mehr durch Zäune getrennt werden und auch nicht Gegenstand weiterer Bauaktionen sein.

Spielende

Das Spiel endet nach der Runde, in der ein Spieler zum 3. Mal eine Ablehnung des Bauantrags angekreuzt, ein Spieler alle Vorgaben der 3 Stadtplankarten erfüllt, oder ein Spieler alle Straßen lückenlos mit Häusern bebaut hat.

Bauarbeiten



Geometer

Ziehe einen **Zaun** zwischen zwei Häusern einer Straße, (fast) egal wo (nicht in bereits gewerteten Siedlungen und zwischen doppelten **Hausnummern**). **Zäune** begrenzen **Siedlungen**. Zu Beginn ist bereits ein Zaun an jedem Straßenende vorhanden.



Immobilienmakler

Streiche in irgendeiner der 6 Spalten, von oben beginnend, genau eine Zahl - egal, ob Du eine **Siedlung** dieser Größe bereits besitzt oder nicht. Am Spielende bringt jede einzelne **Siedlung** Punkte in Höhe der kleinsten hier für diese Größe angegebenen Punktzahl.



Landschaftsgärtner

Kreuze - links beginnend - einen **Park** am Ende derjenigen Straße an, in der Du gerade ein Haus gebaut hast. Die kleinste sichtbare Zahl jeder Straße wird zum Spielende auf die Siegpunkte addiert.



Pool

Hast Du die **Hausnummer** dieser Runde in ein Haus geschrieben, bei dem ein **Pool** sichtbar ist, dann (und nur dann) darfst Du diese **Bauarbeit** nutzen und die kleinste Zahl im Poolbereich des Spielbogens durchstreichen. Zum Spielende wird die kleinste noch sichtbare Zahl auf Deine Siegpunkte addiert.



Zeitarbeitsagentur

Diese **Bauarbeit** darf immer genutzt werden. Kreuze genau 1 Feld im orangenen Bereich an und trage die aktuelle **Hausnummer** mit einem **Auf- oder Abschlag** von 0, 1 oder 2 Zählern ein (eine 5 kann also als 3, 4, 5, 6

oder 7 eingetragen werden). Am Spielende erhält der Spieler mit den meisten Zeitarbeitern 7 Punkte, der Zweite 4 und der Dritte 1 Punkt. Bei **Gleichstand** bekommen die betreffenden Spieler die gleiche Punktzahl.



Hausnummer bis...

Nachdem Du die **Hausnummer** eingetragen hast, streichst Du (von oben nach unten) ein Feld im roséfarbenen Bereich Deines Spielbogens ab. Danach darfst Du eine beliebige auf Deinem Spielbogen eingetragene **Hausnummer verdoppeln** und links oder rechts der bestehenden **Hausnummer** eintragen, z.B. 10 - 10a oder 10a - 10. **Hausnummern** dürfen im Spielverlauf beliebig oft verdoppelt werden (z.B. kann dadurch aus einer 10b auch eine 10c werden). **Wichtig:** Dopplungen gelten als zusammengehörige Häuser und müssen innerhalb der gleichen **Siedlung** stehen. Es ist nicht möglich, Dopplungen durch **Zäune** zu trennen oder eine Dopplung in einem durch einen Zaun von der Hauptnummer getrennten Bereich einzutragen. Zum Spielende wird die kleinste sichtbare Zahl von den Siegpunkten **abgezogen**.

Kreisverkehr (freie Bauarbeit)

Diese **Bauarbeit** kann zu jeder Zeit in Deinem Zug **zusätzlich** zu den anderen Bauarbeiten genutzt werden. Streiche eines der zwei Kreisfelder (mit dem Sternchen markiert; rechts auf dem Spielbogen) ab, zeichne einen **Kreisverkehr** in ein Haus nach Wahl und ziehe sofort links und rechts davon einen **Zaun**. Der **Kreisverkehr** teilt die Straße in zwei Teile - die Bereiche links und rechts davon dürfen aufsteigend jeweils mit 0-17 nummeriert werden. Zum Spielende wird die kleinste sichtbare Zahl von den Siegpunkten **abgezogen**.