Wilko Manz

Fifth Avenue

New York, in den 30-er Jahren. Der Bauboom befindet sich auf seinem Höhepunkt. Vor allem entlang der berühmten Fifth Avenue schießt ein Hochhaus nach dem anderen aus dem Boden. Doch welches hat die beste Lage? Wo befinden sich die edelsten Boutiquen und schicksten Galerien? Wer hat den nobelsten Juwelier in seiner Nachbarschaft?

SPIELIDEE

Jeder Spieler versucht, die meisten Siegpunkte zu erhalten. Dies gelingt nicht nur dadurch, dass man viele Hochhäuser errichtet, sondern diese sollten sich möglichst auch in der direkten Nachbarschaft mit vielen verschiedenen Geschäften befinden. Die geschickte Kombination von Hochhausbau und Geschäfteerrichten ist ein wesentlicher Schlüssel zum Erfolg.
Den Spielern stehen vier verschiedene Zugmöglichkeiten zur Verfügung, in denen sie beispielsweise Geschäfte errichten oder Stadtviertel werten können. Zudem erhalten sie hierdurch die wichtigen Baukarten. Nur wer diese Karten in ausreichendem Maße besitzt, wird bei den alles entscheidenden Versteigerungen erfolgreich sein. Denn nur durch die Versteigerungen erhalten die Spieler die Möglichkeit, weitere Hochhäuser bauen zu können...
Vorausplanung und Weitsicht sowie geschicktes Kooperieren mit den Mitspielern sind weitere wichtige Voraussetzungen für den Spielsieg.

Sieger ist schließlich, wer am Spielende die meisten Siegpunkte besitzt.

SPIELIDEE

Die Spieler versuchen möglichst viele Siegpunkte zu erzielen, indem sie Hochhäuser und Geschäfte errichten

Vier verschiedene Zugmöglichkeiten stehen zur Verfügung

Die Baukarten sind für die zahlreichen Versteigerungen wichtig

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Gewinner

SPIELMATERIAL

1 Spielplan	(zeigt Midtown Manhattan, mit einem Startfeld, einem Zielfeld und dazwischen 7 Stadtvierteln sowie eine Auslagereihe und eine Zählleiste)
60 farbige Baukarten	(je 5x die Zahl 4, 4x die 5, 3x die 6 in 5 Farben)
50 schwarze Baukarten	(20x die Zahl 4, 16x die 5, 14x die 6)
72 Hochhäuser	(18 pro Farbe)
36 Geschäftsplättchen	(je 9x Boutique, Juwelier, Galerie, Parfümerie)
4 Übersichtskarten	(eine pro Spieler)
2 Kommissionssteine	(zum Markieren der aktuellen Stadtviertel)
6 Kommissionsplättchen	(zum Markieren der begutachteten Stadtviertel)
2 Baustopp-Schilder	(zum Markieren der geschlossenen Stadtviertel)



SPIELVORBEREITUNG

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt 7 Stadtviertel, die aus jeweils 5 verschiedenfarbigen Bauplätzen bestehen, sowie links das „Startfeld" (mit 4 weißen und 4 beigefarbenen Feldern), von dem aus die zwei Kommissionen starten, und rechts deren „Zielfeld" (= Central Park).
(*Achtung:* Der Spielplan auf der Rückseite des Spielbrettes, der Stadtviertel mit jeweils *sechs* Bauplätzen zeigt, erfordert eine etwas andere Spielweise, die besonders mit vier Spielern reizvoll ist (siehe Sonderregeln am Ende dieses Heftes).)

Spielplan ausbreiten

Die Geschäftsplättchen werden verdeckt gemischt und anschließend verteilt: pro Stadtviertel wird *ein* beliebiges Geschäft *offen* auf einen beliebigen Bauplatz gelegt. Beim Verteilen dieser 7 Geschäfte ist lediglich zu beachten, dass keine Bauplatz-Farbe mehr als zweimal belegt wird.
20 weitere Geschäfte werden *offen* - in der Reihenfolge, wie sie aufgedeckt werden - von links nach rechts auf die 20 Felder der Auslagereihe am oberen Rand des Spielplans gelegt.
Die 9 übrigen Geschäfte werden nicht mehr benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

1 Geschäft pro Stadtviertel und 20 auf der Auslagereihe platzieren

Die farbigen Baukarten werden nach Farben getrennt und, Stapel für Stapel, gemischt. Jeder Spieler erhält von jeder Farbe *eine* Karte so auf die Hand, dass sie von den anderen Spielern nicht eingesehen werden kann.
Anschließend werden die restlichen farbigen Baukarten nebeneinander als 5 *offene* Stapel oberhalb des Spielplans bereitgelegt. Die Stapel sollten so liegen, dass immer nur die oberste Karte erkennbar ist.

Jeder Spieler erhält:

- **1 Baukarte pro Farbe**

Die schwarzen Baukarten werden ebenfalls gemischt. Jeder Spieler erhält vier schwarze Karten auf die Hand. Die restlichen schwarzen Karten werden als ein *verdeckter* Stapel neben den 5 farbigen Stapeln bereitgelegt.

- **4 schwarze Baukarten**

(restliche Karten in 6 Stapeln bereitlegen: farbige Karten offen; schwarze Karten verdeckt)

Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte, die er mit der Vorderseite nach oben vor sich ablegt. Darauf sind die einzelnen Spielzüge, die Siegpunkte bei den Wertungen bzw. einem Baustopp sowie ein Feld „eigener Vorrat" zu sehen.
(Auf der Rückseite befindet sich eine Erläuterung für das Bewegen der Kommissionssteine.)

- **eine Übersichtskarte**

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich:

- **1 Hochhaus**, das er als Zählstein auf das 0/80-Feld der Zählleiste stellt.
- **2 Hochhäuser**, die folgendermaßen auf den Spielplan gestellt werden: Der jüngste Spieler (= Startspieler) platziert zuerst *ein* Haus auf einem beliebigen *leeren* Bauplatz*. Anschließend platziert sein *rechter* Nachbar ein Haus auf einem *leeren* Bauplatz usw., bis alle Spieler je *ein* Haus platziert haben (es wird also zunächst *gegen* den Uhrzeigersinn platziert). Nun platziert jeder Spieler sein zweites Haus auf einem *leeren* Bauplatz, aber in *umgekehrter* Reihenfolge, beginnend mit dem Spieler, der gerade das letzte Haus platziert hat.
  Beispiel: *1. Setzrunde: Anna - Dieter - Carla - Bernd*
  2. Setzrunde: Bernd - Carla - Dieter - Anna
- **3 Hochhäuser**, die er auf seiner Übersichtskarte auf das Feld „eigener Vorrat" stellt. Dieser Vorrat ist stets so zu halten, dass alle Spieler sehen können, wie viele Hochhäuser sich darin befinden.

- **6 Hochhäuser**
  - eines als Zählstein
  - zwei reihum auf Spielplan
  - drei in eigenen Vorrat

(restliche Häuser in allgemeinen Vorrat)

* ***Kleiner Tipp am Rande:*** *Es macht Sinn, die 2 Hochhäuser auf direkt benachbarten Bauplätzen zu den Geschäften zu platzieren.*

Die restlichen Hochhäuser werden, nach Farben getrennt, unterhalb des Spielplans, im so genannten allgemeinen Vorrat, bereitgestellt.
(Nehmen weniger als 4 Spieler teil, werden die Hochhäuser der nicht gewählten Farben in der Schachtel belassen.)

Die 2 Kommissionssteine und die 2 x 3 Kommissionsplättchen werden auf den gleichfarbigen Feldern des Startfeldes platziert.

Kommissionssteine/-plättchen auf dem Startfeld platzieren

Die 2 Baustopp-Schilder werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Baustopp-Schilder bereitlegen

SPIELVERLAUF

(Die folgenden Regeln beschreiben das Spiel zu dritt und zu viert; die veränderten Regeln für das Spiel zu zweit finden Sie auf Seite 11.)

Der Startspieler beginnt, danach geht es *im Uhrzeigersinn* weiter. Wer an der Reihe ist, hat vier Spielzüge zur Auswahl (A, B, C oder D), von denen er genau *einen* vollständig durchführen *muss*, indem er zunächst die 1. Aktion, dann die 2. und schließlich die 3. Aktion dieses Spielzugs ausführt.

	A	B	C	D
1.	Der Spieler nimmt sich 3 Hochhäuser	Der Spieler platziert ein Geschäft	Der Spieler nimmt sich eine schwarze Karte und versetzt einen Kommissionsstein	Der Spieler wertet ein Stadtviertel
2.	Der Spieler nimmt sich 2 *farbige* Baukarten			Der Spieler nimmt sich 2 *schwarze* Karten
3.	Der Spieler versetzt einen Kommissionsstein			

Die 1. Aktion

► **A) 3 Hochhäuser nehmen**
Der Spieler nimmt sich 3 Hochhäuser seiner Farbe aus dem *allgemeinen* Vorrat und stellt sie vor sich in seinen *eigenen* Vorrat. Ein Spieler darf beliebig viele Häuser in seinem eigenen Vorrat stehen haben.

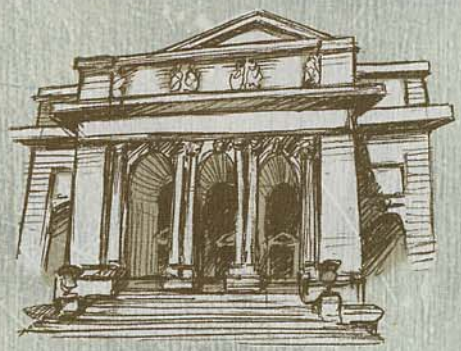
► **B) Ein Geschäft platzieren**
Der Spieler nimmt aus der Auslagereihe am oberen Rand des Spielplans *ein* Geschäft und platziert es auf einem Bauplatz seiner Wahl *(mehr dazu unter „Die Geschäfte").*

► **C) Eine schwarze Karte nehmen und einen Kommissionsstein versetzen**
Der Spieler nimmt sich die oberste Karte vom verdeckten schwarzen Stapel und steckt sie, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen, zu seinen anderen Handkarten. Anschließend versetzt er *einen* der beiden Kommissionssteine *(mehr dazu unter „Die 3. Aktion").*

► **D) Ein Stadtviertel werten**
Der Spieler wertet ein Stadtviertel *(mehr dazu unter „Wertung von Stadtvierteln").*

Die 2. Aktion

► **A/B/C) 2 *farbige* Baukarten aufnehmen**
Hat sich der Spieler als 1. Aktion entweder drei Häuser genommen, ein Geschäft platziert oder eine schwarze Karte genommen und einen Kommissionsstein versetzt, nimmt er sich als 2. Aktion zwei *farbige* Baukarten, d.h. er wählt aus den 5 farbigen Stapeln zwei beliebige oben liegende Karten aus und steckt sie zu seinen anderen Handkarten. Die beiden aufgenommenen Karten müssen *verschiedenfarbig* sein.



SPIELVERLAUF

Wer an der Reihe ist, führt einen von 4 verschiedenen Spielzügen (A, B, C oder D) aus

Jeder Spielzug besteht aus drei aufeinander folgenden Aktionen

Die 1. Aktion:

A) 3 Hochhäuser aus dem allgemeinen Vorrat in den eigenen stellen

B) Ein Geschäft aus der Auslagereihe nehmen und auf einen Bauplatz legen

C) Eine schwarze Karte aufnehmen und einen Kommissionsstein versetzen

D) Ein Stadtviertel werten

Die 2. Aktion:

A - C) 2 *farbige* Karten auswählen und auf die Hand nehmen

► **D) 2 *schwarze* Baukarten aufnehmen**
Hat der Spieler als 1. Aktion ein Stadtviertel gewertet, nimmt er sich als 2. Aktion zwei *schwarze* Baukarten, indem er die beiden obersten Karten vom verdeckten schwarzen Stapel nimmt und sie, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen, zu seinen anderen Handkarten steckt.
***Achtung:** Zusätzlich* nimmt sich nun *jeder* Spieler, der in dem gewerteten Viertel *kein* Hochhaus stehen hat, *eine* Karte vom verdeckten schwarzen Stapel.



Blau wertet dieses Viertel. Er erhält 2 schwarze Karten + eine dritte, da er kein Hochhaus in diesem Viertel stehen hat. Grün erhält ebenfalls 1 schwarze Karte. Abb.01

D) 2 *schwarze* Karten auf die Hand nehmen

***Alle* Spieler, die kein Hochhaus im gewerteten Stadtviertel stehen haben, erhalten 1 schwarze Karte**

***Übrigens:** Jeder Spieler darf beliebig viele farbige bzw. schwarze Karten auf der Hand haben.*

Die 3. Aktion

Die 3. Aktion:

► **A - D) Einen Kommissionsstein versetzen**
Die 3. Aktion ist bei allen vier Spielzügen gleich (und auch, bis auf das Nehmen der schwarzen Karte, identisch mit der 1. Aktion des Spielzugs C).
Der Spieler *muss einen* der beiden Kommissionssteine bewegen, indem er ihn in das Zentrum des von links nach rechts *nächsten* Stadtviertels bzw. in den Central Park oder *von dort* zurück auf das Startfeld versetzt. Gibt es zwei mögliche Zielfelder *(vom Startfeld, von der 34th Street East und West und vom Times Square)*, hat der Spieler die freie Wahl, in welches der beiden Viertel er den Kommissionsstein versetzt.
Ein soeben verlassenes Stadtviertel wird anschließend mit einem gleichfarbigen Kommissionsplättchen markiert (vom Startfeld nehmen), so dass nachvollzogen werden kann, welche Stadtviertel von dieser Kommission begutachtet wurden.
Anstatt einen Kommissionsstein in Richtung Central Park zu versetzen, kann ein Spieler auch einen Kommissionsstein, *der sich bereits im Central Park befindet* (und nur einen solchen!), wieder zurück auf das Startfeld stellen. Hierdurch wird der normale Spielablauf unterbrochen, und es kommt zu Versteigerungen von Bauplätzen und dem Bau von Hochhäusern *(mehr dazu unter „Die Versteigerungen").*



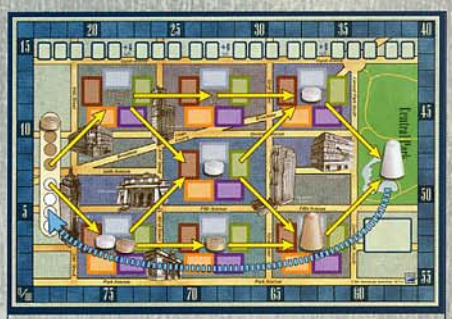
Abb.02

A - D) Einen der beiden Kommissionssteine
- **ins nächste Stadtviertel bzw. auf den Central Park oder**
- **vom Central Park zurück aufs Startfeld versetzen**

Die Kommissionen ziehen vom Startfeld los, dann über drei benachbarte Viertel, bis sie im Central Park enden

Ein Viertel, das eine Kommission verlässt, wird mit einem gleichfarbigen Kommissionsplättchen markiert

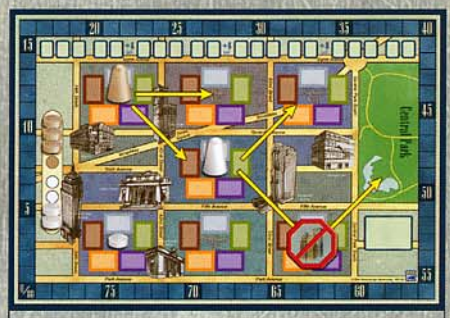
Eine Kommission kann jederzeit in ein Viertel versetzt werden, in dem sich auch die andere Kommission oder eines ihrer Plättchen befindet.
Mit anderen Worten:
Die Wege beider Kommissionen können vollkommen, zum Teil oder gar nicht gleich sein; wer wann welche Kommission wohin versetzt, ist allein den Überlegungen der Spieler überlassen.



Der Spieler am Zug kann entweder den weißen Kommissionsstein auf das Startfeld oder den beigefarbenen auf den Central Park versetzen. Abb.03

Wird eine Kommission vom Central Park zurück aufs Startfeld versetzt, kommt es zu Versteigerungen

Achtung:
Ein Stadtviertel, über das ein Baustopp verhängt wurde *(mehr dazu unter „Baustopp")*, wird beim Versetzen eines Kommissionssteins nicht beachtet und einfach übersprungen *(wodurch der Weg einer Kommission vom Start- zum Zielfeld auch mit nur noch 3 Zügen bewältigt werden kann).*



Der Spieler am Zug kann den weißen Kommissionsstein auf den Central Park oder ins Viertel "52nd St. West" versetzen. Oder er versetzt den beigefarbenen Stein ins Viertel "42nd St. West" oder "Times Square".
Abb.04

Ein Viertel, das mit einem Baustopp belegt ist, wird nicht mehr beachtet und von den Kommissionen übersprungen

Die Geschäfte

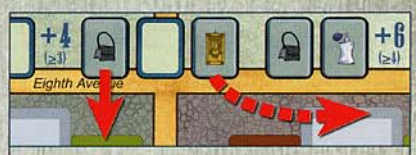
Die Geschäfte

Für das *Nehmen* eines Geschäftsplättchens aus der Auslagereihe gilt:
Die Auslagereihe zeigt 8 Blöcke, jeweils abwechselnd mit 3 bzw. 2 Feldern. Aus dem gerade *aktuellen* Block (das ist immer der Block, der am weitesten *links* in der Auslagereihe liegt und noch Geschäfte beinhaltet), darf ein *beliebiges* Geschäft genommen werden.
Sobald aus einem Block das *vorletzte* Geschäft genommen wird, wird umgehend das *letzte* Geschäft *offen* auf das Feld unterhalb des Central Parks gelegt - und der nächste Block wird damit zum aktuellen Block usw.

Nur Geschäfte aus dem *aktuellen* Block können auf dem Spielplan platziert werden

Wer das vorletzte Geschäft eines Blocks baut, legt umgehend das letzte Geschäft auf das Ablagefeld unterhalb des Central Parks

Mit anderen Worten:
Von einem 3-er Block werden immer nur 2, von einem 2-er Block wird immer nur 1 Geschäft auf einem Bauplatz platziert; das jeweils letzte Geschäft eines Blocks wandert immer automatisch auf das Feld unterhalb des Central Parks.



In dem Moment, in dem die Boutique auf einen Bauplatz gelegt wird, wandert die Galerie offen auf das Feld unterhalb des Central Parks. Oder umgekehrt.
Abb.05

Für das *Platzieren* eines Geschäftsplättchens auf einen Bauplatz gilt:
Ein Geschäft darf entweder auf jedem *beliebigen leeren* Bauplatz errichtet werden oder auf einem beliebigen Bauplatz, auf dem sich genau *ein* (auch identisches) Geschäft befindet.
Geschäfte dürfen *nie* auf Bauplätzen platziert werden, die bereits mit 2 Geschäften oder mit einem oder mehreren Hochhäusern bebaut sind.
Nachdem ein Geschäft platziert wurde, verbleibt es für den Rest des Spiels an Ort und Stelle *(Ausnahme: Baustopp).*



Eine neue Parfümerie könnte auf dem braunen oder dem grauen Bauplatz errichtet werden.
Abb.06

Ein Geschäft darf auf jeden beliebigen *leeren* Bauplatz oder jeden Bauplatz mit genau einem Geschäft gelegt werden

Sonderwertungen nach dem Platzieren bestimmter Geschäfte
Direkt nach dem Platzieren des 3., 6. und 9. Geschäftes auf dem Spielplan wird jeweils eine Sonderwertung durchgeführt *(wie auch auf dem Spielplan in der Auslagereihe angegeben):*

- Nach dem *dritten* platzierten Geschäft (d.h. die ersten zwei Blöcke sind vollständig geleert) erhält *jeder* Spieler, der in diesem Moment in wenigstens *drei* Stadtvierteln mindestens 1 Hochhaus besitzt, *4* Siegpunkte, d.h. er rückt seinen Zählstein um 4 Felder vor.

Sonderwertungen:

- **Block 1 + 2 geleert: 4 SP für jeden, der in 3 oder mehr Stadtvierteln Hochhäuser stehen hat**

- Nach dem *sechsten* platzierten Geschäft (Block 3 + 4 sind nun auch geleert) erhält *jeder* Spieler, der in wenigstens *vier* Stadtvierteln mindestens 1 Hochhaus besitzt, *6* Siegpunkte.

- Nach dem *neunten* platzierten Geschäft (Block 5 + 6 sind nun auch geleert) erhält *jeder* Spieler, der in wenigstens *fünf* Stadtvierteln mindestens 1 Hochhaus besitzt, *8* Siegpunkte.

- Nach dem *zwölften* platzierten Gebäude (Block 7 + 8 sind nun auch geleert) endet das Spiel. Hier gibt es keine Extra-Siegpunkte mehr.

Achtung: Der Central Park zählt nicht als Stadtviertel, d.h. Hochhäuser, die dort stehen, werden bei den drei Sonderwertungen ***nicht*** berücksichtigt.

- **Block 3 + 4 geleert: 6 SP für jeden, der in 4 oder mehr Stadtvierteln Hochhäuser stehen hat**

- **Block 5 + 6 geleert: 8 SP für jeden, der in 5 oder mehr Stadtvierteln Hochhäuser stehen hat**

Central Park zählt nicht als Stadtviertel!

Wertung von Stadtvierteln

Ein Spieler, der den Spielzug D ausführt, *muss* als seine 1. Aktion *ein* Stadtviertel werten. In diesem Viertel *muss* sich wenigstens einer der beiden Kommissionssteine befinden (die Kommissions*plättchen* werden hierbei nicht berücksichtigt!). Weder das Start- noch das Zielfeld gelten als Stadtviertel (obwohl auch am Central Park gebaut wird). Befindet sich also ein Kommissionsstein auf dem Start- oder dem Zielfeld, kann nur das Stadtviertel gewertet werden, in dem der andere Kommissionsstein steht. Befinden sich *beide* Kommissionssteine auf dem Start- bzw. dem Zielfeld, kann man sich nicht für den Spielzug D entscheiden.

Wertung von Stadtvierteln

Gewertet werden kann nur ein *Stadtviertel*, in dem ein Kommissionsstein steht

Stehen beide Kommissionssteine auf dem Start- bzw. Zielfeld, kann nicht gewertet werden

Beispiel: *In der Abb. 03 (S.4 unten) könnte nur das Viertel "52nd St. East", in der Abb. 04 (S.5 oben) entweder das Viertel "34th Street West" oder "Times Square" gewertet werden.*

Kleiner Tipp am Rande: *Es ist oft nicht möglich, so zu werten, dass man selbst mehr davon hat als die Mitspieler. Von daher sollte man „zuschnappen", wenn sich einem eine gute Gelegenheit bietet.*

Jedes Hochhaus in dem gewerteten Viertel bringt seinem Besitzer Siegpunkte ein. Die Höhe dieser Siegpunkte hängt von der Anzahl der *direkt* benachbarten *unterschiedlichen* Geschäfts*arten* ab. Ist eine Geschäftsart mehrfach vertreten, wird sie dementsprechend nur *einmal* gewertet.
Jeder Spieler, der Hochhäuser in dem gewerteten Stadtviertel stehen hat, ermittelt seine Siegpunkte und rückt mit seinem Zählstein entsprechend vor. Die Siegpunkte pro Hochhaus sind:

- 0 benachbarte Geschäfte: 1 SP
- 1 benachbarte Geschäftsart: 2 SP
- 2 benachbarte Geschäftsarten: 3 SP
- 3 benachbarte Geschäftsarten: 5 SP
- 4 benachbarte Geschäftsarten: 8 SP

Jedes Hochhaus in einem gewerteten Stadtviertel bringt seinem Besitzer, abhängig von den *unterschiedlichen* benachbarten Geschäften, Siegpunkte ein:

- **0 Geschäfte ▶ 1 SP**
- **1 Geschäft ▶ 2 SP**
- **2 Geschäfte ▶ 3 SP**
- **3 Geschäfte ▶ 5 SP**
- **4 Geschäfte ▶ 8 SP**



Abb.07

Blau erhält 2x 2 SP = 4 SP
Gelb erhält 1x 2 SP = 2 SP

Blau erhält 2x 2 SP = 4 SP
Gelb erhält 1x 3 SP = 3 SP
Rot erhält 2x 3 SP = 6 SP

Blau erhält 2x 5 SP = 10 SP
Gelb erhält 1x 8 SP = 8 SP

Die Versteigerungen

Versetzt ein Spieler einen Kommissionsstein vom Central Park zurück auf das Startfeld, wird das Spiel unterbrochen und es kommt zu Versteigerungen, in denen Bauplätze in den von *dieser* Kommission begutachteten Stadtvierteln und am Central Park versteigert werden. Hierbei wird Stadtviertel für Stadtviertel vorgegangen. Die erste Versteigerung findet in dem Viertel statt, das von der Kommission nach dem Startfeld als erstes begutachtet wurde (erkennbar am gleichfarbigen Kommissionsplättchen). Die zweite Versteigerung findet anschließend im nächsten begutachteten Viertel statt usw. Nach jeder Versteigerung wird das entsprechende Kommissionsplättchen wieder zurück auf das Startfeld gelegt, und es folgt die nächste Versteigerung. Nach der Versteigerung am Central Park ist die Versteigerungsrunde zu Ende, und das Spiel wird wie gewohnt fortgesetzt. Der Kommissionsstein und die 3 gleichfarbigen Plättchen stehen wieder am Startfeld zur Verfügung und können erneut eingesetzt werden.

Hinweis: *Versetzt ein Spieler als seine 1. Aktion von Zug C einen Kommissionsstein auf das Startfeld, wird damit sein Zug unterbrochen, d.h. er nimmt sich die 2 Farbkarten noch nicht. Erst, nachdem alle Versteigerungen durchgeführt wurden, setzt er seinen Zug mit seiner 2. und 3. Aktion fort (versetzt er hier den anderen Kommissionsstein ebenfalls vom Central Park auf das Startfeld, kommt es wieder zu einer Versteigerungsrunde).*

Die Versteigerungen

Wird ein Kommissionsstein vom Central Park aufs Startfeld versetzt, kommt es zu einer Versteigerungsrunde, in der Bauplätze in den von dieser Kommission begutachteten Vierteln und am Central Park versteigert werden

Die Versteigerungen erfolgen mittels der Baukarten, die drei Informationen enthalten:

(1) Farbe
Es gibt farbige und schwarze Baukarten. Jeder der 5 Farben ist ein gleichfarbiger Bauplatz in den 7 Stadtvierteln zugeordnet. Die schwarzen Karten sind neutral und können *immer* und von *jedem* in beliebiger Anzahl und Höhe den farbigen Baukarten beigefügt werden.

(2) Zahl
Die Zahl in den beiden oberen Ecken gibt den Wert der Baukarte bei einer Versteigerung an (4, 5 oder 6). Spielt ein Spieler mehrere Karten aus, werden deren Zahlen addiert, um den Gesamtwert seines Gebotes zu ermitteln.

(3) Hochhäuser
Jede Baukarte mit einer 6 zeigt ein Hochhaus, jede 5 zeigt zwei Hochhäuser, jede 4 zeigt drei Hochhäuser. Die Anzahl der Hochhäuser gibt an, wie viele Häuser der Gewinner der Versteigerung anschließend *maximal* bauen darf. Hierbei wird von *allen* seinen ausgespielten Karten immer nur *eine* Karte betrachtet, und zwar die mit den *wenigsten* Hochhäusern darauf. Die Hochhäuser auf den ausgespielten Karten werden also *nicht* addiert!
Mit anderen Worten: Spielt ein Spieler ausschließlich Vieren aus, darf er bis zu 3 Häuser bauen. Hat er wenigstens eine Fünf ausgespielt, darf er nur noch bis zu 2 Häuser bauen. Und hat er wenigstens eine Sechs ausgespielt, darf er höchstens 1 Haus bauen.

Die Baukarten enthalten drei Informationen:

- **Farbe**
  (entsprechend der Bauplätze plus Schwarz (= Joker))
- **Zahl**
  (alle ausgespielten Zahlen werden addiert)
- **Hochhäuser**
  (die ausgespielte Karte mit den wenigsten Hochhäusern gibt an, wie viele Häuser der Spieler maximal bauen darf)

Beispiele:
- *Blau hat mit 2 grauen und 2 schwarzen Vieren gewonnen: er darf bis zu 3 Hochhäuser auf dem grauen Bauplatz errichten.*
- *Gelb hat mit 2 violetten Vieren, 1 schwarzen Fünf und 2 schwarzen Sechsen gewonnen: er darf max. 1 Hochhaus auf dem violetten Bauplatz errichten.*

Möchte ein Spieler an einer Versteigerung teilnehmen, muss er sich entscheiden, mit welcher Baukarten-Farbe er bieten möchte. Mit der Wahl der Farbe entscheidet er sich für den Bauplatz gleicher Farbe in dem betroffenen Stadtviertel. Für die Wahl der Farbe gibt es drei Situationen:

Jeder Spieler darf pro Versteigerung nur *eine* Farbe (+ schwarze Karten) ausspielen

Der Bauplatz dieser Farbe ist...

(1) Der Spieler hat bereits wenigstens 1 Hochhaus in diesem Viertel stehen:
In diesem Fall darf er *nur* Karten in der Farbe des Bauplatzes, auf dem seine Hochhäuser stehen, und schwarze Karten ausspielen (unabhängig davon, ob es noch leere Bauplätze gibt oder nicht).

- **entweder mit wenigstens einem eigenen Hochhaus besetzt**

(2) Der Spieler hat in diesem Viertel noch kein Hochhaus stehen und es gibt noch wenigstens einen leeren Bauplatz:
In diesem Fall kann er nur *eine* der Farben, deren Bauplatz noch *leer* ist, und schwarze Karten ausspielen. Dies darf er auch, wenn in der Versteigerung bereits ein anderer Spieler dieselbe Farbe ausgespielt hat.

(3) Der Spieler hat in diesem Viertel noch kein Hochhaus stehen und es gibt keinen leeren Bauplatz mehr:
In diesem Fall spielt der Spieler automatisch auf „Baustopp" *(mehr dazu unter „Baustopp").* Jetzt darf er *ausnahmsweise* Karten *einer* Farbe (+ schwarze Karten) ausspielen, deren Bauplatz mit *Geschäften* belegt ist. Dies darf man sonst *nie*!
Er darf aber keine Farbe spielen, deren Bauplatz mit Hochhäusern besetzt ist.



Rot darf nur orangefarbene Karten spielen; Gelb nur grüne. Blau und Grün dürfen entweder nur graue oder nur braune Karten spielen (beide dürfen auch dieselbe Farbe spielen). Violette Karten darf niemand spielen. Zusätzlich kann jeder beliebig viele schwarze Karten spielen. Abb.08



Rot darf nur orangefarbene, Gelb nur grüne und Blau nur braune Karten spielen. Grün kann entweder nur violette oder nur graue Karten spielen. Zusätzlich darf jeder beliebig viele schwarze Karten spielen.

Abb.09

Ablauf der Versteigerungen
Es beginnt immer der Spieler, der den Kommissionsstein aufs Startfeld versetzt hat. Er spielt entweder *beliebig viele* Baukarten als Anfangsgebot aus, indem er sie offen vor sich legt - oder er passt und steigt damit aus dieser Versteigerung bereits aus.
Die erste Karte, die jeder Spieler ausspielt, muss *immer* eine passende *farbige* Baukarte sein; *alle* weiteren Karten, die dieser Spieler jetzt oder später zufügt, dürfen *eine beliebige Kombination* aus Baukarten *derselben* Farbe und schwarzer Karten sein. Der Gesamtwert seines Gebotes ergibt sich aus der Summe der Zahlen auf allen von ihm ausgespielten Karten.
Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter - durchaus auch über mehrere Bietrunden. Jeder Spieler muss entweder das Gebot seines Vorgängers überbieten, also einen *höheren* Gesamtwert auslegen, oder passen.
Kommt ein Spieler erneut an die Reihe, kann er sein ausliegendes Gebot erhöhen, indem er weitere passende Baukarten *zufügt* (bereits ausliegende Karten darf er hierbei *nicht* wieder auf die Hand nehmen). Oder er passt; in diesem Fall scheidet er aus der laufenden Versteigerung aus und nimmt *alle* Karten, die er bis dahin ausgespielt hat, wieder auf die Hand.
Die Versteigerung endet, wenn alle Spieler bis auf einen gepasst haben. Der Gewinner der Versteigerung gibt alle seine ausgespielten Karten ab, indem er sie *offen* unter die gleichfarbigen Stapel* schiebt. Er kann nun Hochhäuser in dem betroffenen Stadtviertel auf dem Bauplatz bauen, dessen Farbe er ausgespielt hat. Er darf allerdings maximal so viele Hochhäuser bauen, wie die von ihm ausgespielte Baukarte mit der geringsten Anzahl Hochhäuser anzeigt. Er nimmt die entsprechende Anzahl Häuser aus seinem *eigenen* Vorrat und stellt sie auf den entsprechenden Bauplatz, wo sie für den Rest des Spiels verbleiben *(Ausnahme: Baustopp).*
Achtung: Ein Spieler darf auch weniger Häuser bauen als ihm erlaubt sind (auch keines). Dies bedeutet auch, dass ein Spieler auch dann an Versteigerungen teilnehmen darf, wenn er kein einziges Hochhaus in seinem eigenen Vorrat hat.
Bietet in einer Versteigerung *kein* Spieler etwas, wird zur nächsten übergegangen.

- **oder leer**
  (wenn kein eigenes Hochhaus vorhanden ist)

- **oder mit Geschäften belegt**
  (wenn kein eigenes Hochhaus und kein leerer Bauplatz vorhanden sind)

Übrigens: *Jeder Spieler darf zwar pro Stadtviertel nur einen Bauplatz mit seinen Hochhäusern bebauen. Auf diesem Bauplatz darf er im Verlauf des Spiels aber beliebig viele Häuser errichten.*

Die Spieler passen entweder oder legen ein beliebiges Gebot offen vor sich, das aber stets höher als das des Vorgängers sein muss, so lange, bis nur noch ein Spieler übrig ist



Der Spieler bietet 19 auf den braunen Bauplatz. Der nächste Spieler muss mindestens 20 bieten.

Gewinner gibt seine ausgespielten Baukarten ab und...

... baut 0 - 3 Hochhäuser auf dem betreffenden Bauplatz

** Sobald im schwarzen Stapel eine offene Karte auftaucht, wird er gemischt und anschließend wieder verdeckt bereitgelegt. Die farbigen Stapel werden nicht mehr gemischt.*

Baustopp

Sind bereits *vor* einer Versteigerung *alle* Bauplätze eines Stadtviertels mit Hochhäusern oder Geschäften belegt, entscheidet der Gewinner dieser Versteigerung, ob er, wie gerade erklärt, Häuser auf seinem Bauplatz errichtet (auch hier darf er weniger als erlaubt bauen) oder ob er einen Baustopp über dieses Viertel verhängt.
Hat er keine Häuser in dem Viertel, *muss* er einen Baustopp verhängen.
Verhängt der Spieler einen Baustopp, geschieht Folgendes:

- Er erhält so viele Siegpunkte, wie insgesamt (eigene und fremde) Hochhäuser in dem Stadtviertel stehen.
- Die anderen Spieler erhalten die Hälfte der Siegpunkte (evtl. abrunden!), die sie erhielten, würde dieses Viertel gewertet werden (also wie bei der 1. Aktion des Spielzugs D).

Jeder Spieler rückt seinen Zählstein um die gewonnenen Siegpunkte auf der Zählleiste weiter.

Zur Verdeutlichung: *Der Spieler, der einen Baustopp verhängt, kann sich nicht aussuchen, welche Siegpunkte er bekommt: er erhält immer die Anzahl aller Hochhäuser und nie die halbe Wertung seiner Hochhäuser als Siegpunkte.*



Rot gewinnt die Versteigerung und verhängt einen Baustopp über das Viertel (er hätte auch Häuser bauen dürfen, wollte dies aus taktischen Gründen aber nicht).
Rot erhält 4 Siegpunkte; Gelb erhält 5:2 = 2 SP und Blau erhält 6:2 = 3 SP. Abb.10

... oder verhängt Baustopp

Der Spieler, der den Baustopp verhängt hat, erhält 1 Siegpunkt pro Hochhaus

Alle anderen erhalten die (abgerundete) Hälfte der Siegpunkte, die sie bei einer Wertung erhalten würden

Anschließend werden *alle* Häuser und Geschäfte in diesem Viertel vom Spielplan genommen und zurück in die Schachtel gelegt. Ein Baustopp-Schild wird offen auf das Stadtviertel gelegt. In diesem Viertel wird im weiteren Spielverlauf *nichts* mehr gemacht, gerade so, als ob es gar nicht mehr da wäre. Es wird ab jetzt von den Kommissionssteinen übersprungen, es werden dort keine Versteigerungen mehr durchgeführt und keine Häuser bzw. Geschäfte mehr gebaut.


Abb.11

Hinweis: *Sollte der andere Kommissionsstein in diesem Viertel stehen, wird nach seinem Versetzen kein Kommissionsplättchen hineingelegt bzw. ein bereits dort liegendes Plättchen dieser Kommission wird ohne Auswirkungen zurück aufs Startfeld gelegt.*

Nach Baustopp alle Häuser und Geschäfte aus diesem Viertel entfernen und Baustopp-Schild darauf legen; dieses Stadtviertel wird im weiteren Spielverlauf nicht mehr beachtet

Versteigerung am Central Park

Am Ende jeder Versteigerungsrunde werden noch Bauplätze am Central Park versteigert. Diese Versteigerung unterscheidet sich etwas von denen in den Stadtvierteln. Der Spieler, der den Kommissionsstein auf das Startfeld versetzt hat, beginnt auch diese Versteigerung. Durch Ausspielen einer *farbigen* Baukarte seiner Wahl (plus beliebig vieler weiterer Karten dieser Farbe + schwarzer Karten) bestimmt er, welche Farbe (+ schwarze Karten) nun auch *alle anderen* spielen müssen, wollen sie an der Versteigerung teilnehmen. Will der Spieler nichts ausspielen, kann der reihum nächste Spieler durch Ausspielen einer farbigen Karte die Farbe bestimmen usw.
Der Spieler, der schließlich, auch nach möglicherweise mehreren Bietrunden, die höchste Summe ausgespielt hat, gibt seine Karten ab und baut am Rande des Central Parks, auf der Central Park South Street, maximal so viele Hochhäuser aus seinem eigenen Vorrat, wie es seine ausgespielte Karte mit den wenigsten Hochhäusern anzeigt.



Abb.12

Für die Hochhäuser am Central Park erhalten die Spieler erst *am Spielende* Siegpunkte; im Laufe des Spieles werden sie bei *keiner* Wertung beachtet. Dafür können sie aber auch nicht von einem Baustopp betroffen sein.

Bei einer Versteigerung am Central Park müssen alle Spieler *dieselbe* Farbe ausspielen

Hochhäuser am Central Park bringen erst am Spielende Siegpunkte ein (2 - 5 SP)

Übrigens: *Am Central Park können im Verlauf des Spiels von jedem Spieler beliebig viele Hochhäuser errichtet werden; der Übersicht zuliebe sollten gleichfarbige Hochhäuser nebeneinander platziert werden.*

SPIELENDE

Tritt eine der beiden folgenden Spielsituationen ein, endet das Spiel:

1) Eines der beiden letzten Geschäfte wird aus der Auslage genommen und auf dem Spielplan platziert; damit wird das allerletzte Geschäft der Auslagereihe auf das Feld unterhalb des Central Parks gelegt. Danach endet das Spiel *sofort* (der Spieler führt die 2. + 3. Aktion seines Zuges *nicht mehr* aus).

2) Nach einer Versteigerung wird der *zweite* Baustopp verhängt. Der Baustopp wird noch *vollständig* ausgeführt (Siegpunkte ermitteln und markieren etc.), anschließend endet das Spiel *sofort* (es finden *keine* weiteren Versteigerungen mehr statt!).

In beiden Fällen wird anschließend eine Schlusswertung durchgeführt: *Jedes* Viertel, über das kein Baustopp verhängt wurde, wird noch einmal genau so abgerechnet, wie es unter „Wertung von Stadtvierteln" beschrieben ist. Abschließend werden noch die Hochhäuser auf der Central Park South Street gewertet. Dazu werden *alle* Geschäftsplättchen, die in dem Feld unterhalb des Central Parks liegen, *verdeckt* gemischt. Von diesen verdeckten Plättchen werden dann *drei* aufgedeckt. Genau wie bei einer Wertung eines Stadtviertels ergibt sich durch die Anzahl der *unterschiedlichen* Geschäftsarten die Höhe der Siegpunkte pro Hochhaus am Central Park (mindestens 2, höchstens 5).



= 2 SP = 3 SP = 5 SP

Gewonnen hat, wer nun die meisten Siegpunkte besitzt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der noch mehr Handkarten besitzt.



SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald die Auslagereihe geleert bzw. der *zweite* Baustopp verhängt wurde

Alle Hochhäuser in allen Stadtvierteln, über die kein Baustopp verhängt wurde, werden noch einmal gewertet

3 Geschäftsplättchen aufdecken: jedes Hochhaus am Central Park bringt entsprechend viele Siegpunkte ein

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Gewinner

Sonderregeln für das Spiel zu zweit

Spielen nur 2 Spieler, bleiben *alle* bisherigen Regeln bestehen; mit folgendem Unterschied: Es spielt noch ein **dritter, „imaginärer" Spieler** mit; nennen wir ihn einfach **Egon** (= „ein Gegner ohne Nase").

Die Spielvorbereitung für die zwei Spieler ist *identisch* mit der des Spiels mit 3 und 4 Spielern. Für Egon wird *nichts* vorbereitet, außer dass für ihn einige Hochhäuser in einer der nicht benutzten Farben neben dem Spielplan bereitgestellt werden.

Der Spielverlauf ist ebenfalls identisch; bis auf die Versteigerungen: *Immer nur hier* greift Egon ins Spielgeschehen ein - und zwar folgendermaßen:

1.) Zunächst macht der Spieler, der den Kommissionsstein vom Central Park aufs Startfeld versetzt hat, das erste Gebot - oder er passt bereits.
2.) Anschließend kommt der zweite Spieler an die Reihe und bietet entweder mehr oder passt.
3.) Immer als *Dritter* bietet dann Egon: für ihn werden so lange eine schwarze Karte nach der anderen vom verdeckten Stapel aufgedeckt, bis eine Zahl *ein zweites Mal* auftaucht. Der so erzielte Gesamtwert *(zwischen 8 und 21; siehe Abb. rechts)* ist Egons *endgültiges* Gebot für diese Versteigerung; er legt *nichts* mehr nach!

4.1) Ist Egons Gebot *niedriger* oder *gleich* dem bislang höchsten Gebot, steigt Egon aus. Die beiden Spieler spielen die Versteigerung entsprechend den bekannten Regeln zu Ende.

4.2) Ist Egons Gebot das bislang *höchste*, sind ab jetzt wieder die Spieler, die noch nicht gepasst haben, abwechselnd an der Reihe: entweder bieten sie mehr als Egon oder sie passen. Passen beide, gewinnt Egon.
Egons Karten werden am Ende jeder Versteigerung unter den schwarzen Stapel geschoben.

Gewinnt Egon eine Versteigerung im Central Park, baut er nichts. Gewinnt er eine Versteigerung in einem Stadtviertel, baut er dort nach folgenden Regeln:

- Egon baut, *unabhängig* von seinen ausgespielten Karten, immer nur *ein* Hochhaus pro Bauplatz.
- Egon baut immer nur auf einem *leeren* Bauplatz, *selbst dann*, wenn (aus früheren Versteigerungen) in dem Viertel bereits Hochhäuser von ihm stehen. *Im Gegensatz zu den Spielern ist es ihm also gestattet, verschiedene Bauplätze in einem Viertel zu bebauen.*
- Egon baut immer auf dem *„wertvollsten"* Bauplatz des Stadtviertels, also auf dem, auf dem Hochhäuser bei einer Wertung die meisten Siegpunkte einbrächten. Gibt es mehrere solche Bauplätze, bebaut er *jeden* davon mit je einem Hochhaus.

Beispiel: *Egon [rot] würde in diesen Stadtvierteln folgendermaßen bauen:*



Abb.13

- Gewinnt Egon eine Versteigerung in einem Stadtviertel, in dem es keinen leeren Bauplatz mehr gibt, verhängt er einen Baustopp - und die beiden Spieler erhalten für ihre Häuser dort wie gehabt die halben Siegpunkte.

Gewinnt ein Spieler eine Versteigerung, kann er in dem Viertel entsprechend der bekannten Bauregeln Hochhäuser bauen.
Verhängt ein Spieler über ein Viertel einen Baustopp, zählt er bei der Ermittlung seiner Siegpunkte Egons Hochhäuser dort mit.
Das Spiel endet wie gehabt dadurch, dass die Auslagereihe geleert oder der 2. Baustopp verhängt wurde.

Sonderregeln für 2 Spieler

Im Spiel zu zweit spielt noch ein dritter, imaginärer Spieler mit: Egon

Alles bleibt gleich, bis auf die Versteigerungen:
Egon bietet immer als Dritter, und zwar so viele schwarze Karten vom Stapel, bis eine Zahl ein zweites Mal auftaucht

Egons mögliche Kombinationen:



Gewinnt Egon eine Versteigerung in einem Stadtviertel, baut er

- **immer nur 1 Hochhaus pro Bauplatz**
- **immer auf einem leeren Bauplatz**
- **immer auf dem oder den wertvollsten leeren Bauplätzen**

Übrigens: *Für Egon werden nie Siegpunkte markiert, weder bei einer Wertung, einem Baustopp noch der Schlusswertung.*

Regeln für den Spielplan mit 6 Bauplätzen

Dieser Spielplan eignet sich vor allem für 4 Spieler. Man kann zwar auch zu dritt oder zu zweit mit diesem Spielplan spielen, allerdings bietet er dann nicht so viel Abwechslung zum gewohnten Spiel, wie es bei 4 Spielern der Fall ist.

Alle Regeln bleiben bestehen; mit einer Ausnahme: bei der Spielvorbereitung werden die 7 Geschäfte jeweils auf den sechsten, gestrichelten Bauplatz jedes Stadtviertels gelegt. Auch hierauf kann, wie gewohnt, später noch ein *zweites* Geschäft gelegt werden.



Der Spielplan auf der Rückseite des Spielbrettes ist besonders für das Spiel zu viert geeignet

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, besonders:
Christine + Peter Dürdoth, Ilka Dürkop, Uta Gruber-Balehr, Walburga Freudenstein, Dieter Habelitz, Markus Huber, Miriam + Peter Linner, Steffi Manz, Bernhard Manz, Karin + Albrecht Manz, Elisabeth Schiffer, Dominik Wagner, Britta + Volker Waßmuth sowie der Rosenheimer Spielegruppe.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea
Postfach 1150
83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720
Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

Distribution CH:
Carlit + Ravensburger
Grundstr. 9
CH - 5436 Würen

Besuchen Sie doch auch einmal unsere Website:
www.aleaspiele.de

© 2003 Wilko Manz
© 2004 Ravensburger Spieleverlag/alea

224119