

STONEMAIER GAMES PRÄSENTIERT

BETWEEN TWO CITIES

Design: Ben Rosset & Matthew O'Malley

Graphik: Beth Sobel & Spencer Epps

3-7 Spieler (mit Varianten für 1 & 2 Spieler) – 25 Minuten – Ab 8 Jahren

Das frühe 18. Jahrhundert war eine Zeit immenser Bautätigkeit und Urbanisierung. Ihr seid weltbekannte Architekten, die von zwei unterschiedlichen Städten angefragt wurden ihre Stadtzentren neu zu gestalten. Projekte solcher Tragweite erfordern die Expertise mehr als einer Person, also wirst du für jede Aufgabe mit einem anderen Architekten zusammen arbeiten, um eure grandiosen Pläne umzusetzen. Werden eure planerischen und kollaborativen Fähigkeiten ausreichen, um die beeindruckendsten Städte der Welt zu entwerfen?

ÜBERSICHT

In **Zwischen zwei Städten** werden Gebäude in Form von Plättchen gezogen und ausgespielt. Du arbeitest mit dem Spieler zu deiner Linken daran ein Stadtzentrum zu bauen. Gleichzeitig baust du ein zweites Stadtzentrum mit dem Spieler zu deiner Rechten. Während jeder Runde wählst du zwei der Gebäude von deiner Hand aus und entscheidest dann gemeinsam mit deinen Nachbarn, welches der Plättchen du in welcher Stadt platzierst.

ZIEL

Am Ende des Spiels wird jede Stadt nach ihrer architektonischen Grandiosität bewertet. Dein Endpunktestand ist der niedrigere Punktestand der beiden Städte, die du mit aufgebaut hast. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Um zu gewinnen musst du deine Aufmerksamkeit gleichmäßig **zwischen zwei Städten** teilen.

108 GEBÄUDEPLÄTTCHEN



24 DOPPELPLÄTTCHEN



14 STADTMARKER



1 PUNKTEÜBERSICHT



1 REGELHEFT

7 REFERENZKARTEN



15 KARTEN ZUR BESTIMMUNG DER SITZREIHENFOLGE (ZUFALLSKARTEN)



AUFBAU

1. Mischt die Zufallskarten und zieht eine. Nun setzt euch im Uhrzeigersinn gemäß der Anweisung auf der Karte. Wenn auf der Karte z.B. „Alphabetisch nach Geburtsort“ steht, würde ein in Berlin geborener Spieler links von einem in Augsburg geborenen Spieler sitzen.

Hinweis: Solltet ihr eine komplett zufällige Reihenfolge vorziehen, könnt ihr auch jedem Spieler eine Karte austeilen, richtet euch dann nach der Zahl in der linken oberen Ecke. Setzt euch in aufsteigender Reihenfolge im Uhrzeigersinn an den Tisch (von niedrigstem zum höchsten Wert).

Achtet darauf, dass ihr ausreichend Platz zwischen den Spielern frei lasst, um dort eine Stadt zu errichten.

Platziert die Punkteübersicht in der Tischmitte. Nehmt nun jeweils zwei zueinander passende **Stadtmarker** und stellt einen davon jeweils zwischen 2 Spieler (dort wo die Städte entstehen werden entstehen werden), den anderen stellt ihr neben die Punkteübersicht. Jeder Spieler erhält eine **Referenzkarte**, die er vor sich ablegt.

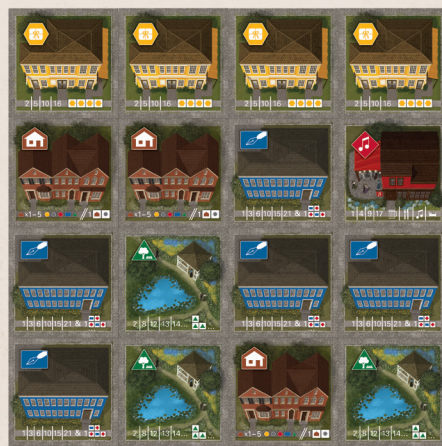
2. Mischt die **Doppelplättchen** (rechteckig) und legt sie als verdeckten Stapel neben die Punkteübersicht.
3. Nun stellt die Box mit allen **Gebäudeplättchen** (quadratisch) in die Mitte des Tisches und mischt diese verdeckt in der Box.

SPIELABLAUF - ÜBERSICHT

Das Spiel dauert 3 Runden. Zu Beginn jeder Runde, ziehst du zufällig neue Gebäudeplättchen. Während jedes Zuges suchst du dir geheim zwei Plättchen aus und legst diese verdeckt vor dir ab. Wenn du mehr als ein Plättchen übrig hast, gib sie an den nächsten Spieler weiter. Nun decken alle Spieler gleichzeitig die vor sich liegenden Plättchen auf und legen jeweils eines davon in jede ihrer Städte.

Die Position der Gebäude zueinander und das Gebäudeplättchen selbst sind ausschlaggebend dafür, wie viele Punkte du am Ende des Spiels für diese Stadt erhältst. Eine genaue Übersicht, wie jeder Gebäudetyp gewertet wird, findest du im Abschnitt Wertung (Seite 4).

Am Ende des Spiels muss jede deiner Städte ein **4x4 Raster** aus 16 Gebäudeteilen ergeben - 12 Gebäudeplättchen und 2 Doppelplättchen. Du darfst niemals ein Plättchen so platzieren, dass am Ende kein 4x4 Raster entsteht.



$\frac{1}{8}$ scale



SPIELBLAUF - DETAIL

Alle Spieler führen die folgenden Schritte gleichzeitig aus.

Runde Eins

Ziehe sieben Gebäudeplättchen aus der Box und nimm sie auf die Hand. Führe anschließend die folgenden Schritte in nachstehender Reihenfolge aus:

AUSWÄHLEN: Wähle aus deiner Hand zwei Plättchen zum Spielen aus. Lege die restlichen Plättchen verdeckt über die Stadt zu deiner **Linken** auf den Tisch und stelle den Stadtmarker auf diesen Stapel. Damit signalisierst du den übrigen Spielern, dass du deine zwei Plättchen gewählt hast. Du darfst dich nun weder umentscheiden, noch darfst du dir die gerade abgelegten Plättchen noch einmal anschauen.

AUFDECKEN: Sobald alle Stadtmarker einen Stapel unter sich haben, decken alle Spieler ihre beiden zuvor gewählten Gebäudeplättchen auf und legen diese offen vor sich aus.

PLATZIEREN: Nun darfst du offen mit deinen Partnern darüber diskutieren, wie ihr eure Plättchen am besten platzieren wollt. Du musst eines deiner beiden Plättchen in die Stadt zu deiner Linken und eines in die Stadt zu deiner Rechten legen. Du entscheidest aber nach der Diskussion mit deinen Partnern welches Plättchen du wohin legst. Alle Plättchen müssen so ausgerichtet sein, dass du und dein Partner den Punkteschlüssel lesen könnt. Außerdem muss jedes Plättchen an mindestens ein anderes Plättchen angrenzen (eine gemeinsame Kante).

HINWEIS 1: Alle Plättchen müssen am Ende in einem 4x4 Raster liegen. Wenn ein Plättchen einmal in einer Stadt liegt, darf es nicht mehr bewegt werden.

HINWEIS 2: In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass ein Spieler sein Plättchen erst spielen will, nachdem ein anderer Spieler sein Plättchen gespielt hat (bei dem partnerschaftlichen Gedanken raten wir zwar davon ab, aber es kann passieren). Wenn dies der Fall ist, muss der Spieler mit dem niedrigeren Rang auf der Zufallskarte zuerst spielen.

WIEDERHOLEN: Solange noch mehr als ein Plättchen unter dem Stadtmarker zu deiner **Rechten** liegt, nimm diese auf die Hand und führe die oben beschriebenen Schritte **Auswählen**, **Aufdecken** und **Platzieren** erneut aus. Sollte dort nur noch ein Plättchen vorhanden sein, lege dieses verdeckt in die Mitte der Punkteübersicht (lege es nicht zurück in die Box zu den übrigen Plättchen). Nun beginnt Runde Zwei.

Am Ende von Runde Eins besteht jede Stadt aus 6 Plättchen.



Grösser als 4x4
seitwärts



Runde Zwei

Ziehe 3 Doppelpättchen und nimm sie in die Hand. **Wähle** geheim 2 Plättchen aus, die du anschließend in deine Städte legen willst. Das verbleibende Plättchen legst du verdeckt über der Stadt zu deiner Linken ab und stellst den Stadtmarker darauf, um zu signalisieren, dass du deine Entscheidung getroffen hast. Nun deckst du die Plättchen auf und **platzierst** jeweils eines in jede deiner Städte. Genauso wie in Runde Eins darfst du auch hier wieder offen mit deinen Partnern diskutieren, um die beste Stadt und den besten Platz für deine Plättchen zu wählen. Da während dieser Runde jeder Spieler ein Doppelpättchen in jede seiner Städte legt, müssen am Ende der Runde zwei Doppelpättchen in jeder Stadt liegen.

Behandelt Doppelpättchen wie zwei benachbarte Gebäudeplättchen – ein Gebäude muss angrenzend an mindestens ein anderes Gebäude gelegt werden. Außerdem müssen sie so platziert werden, dass am Ende eine Stadt im 4x4 Raster entstehen kann. Doppelpättchen müssen auch der generellen Orientierung der Stadt entsprechen (d.h. du und deine Partner müssen die Punkteschlüssel normal lesen können).

Am Ende von Runde Zwei werden die übrigen Doppelpättchen wieder verdeckt in die Mitte zur Punkteübersicht gelegt und es beginnt Runde Drei.

Runde Drei

Runde Drei folgt denselben Regeln wie Runde Eins, nur dass ihr die übrigen Plättchen unter den Stadtmarker zu eurer Rechten legt, und die Plättchen von links aufnehmt. Am Ende von Runde Drei muss jede eurer Städte ein vollständiges 4x4 Raster ergeben.

SPIELLENDE

Nachdem Runde Drei abgeschlossen ist, räumt alle Plättchen, die auf der Punkteübersicht liegen, beiseite und faltet die Punkteübersicht auf. Ein Spieler ruft nun nacheinander die Gebäudetypen, in der Reihenfolge wie auf der Referenzkarte angegeben (von oben nach unten), auf. Reihum nennt nun jeder Spieler das Ergebnis für diesen Gebäudetyp in der Stadt zu seiner Linken und setzt den passenden Stadtmarker auf der Punkteübersicht entsprechend weiter vor. Wertet alle Städte nacheinander für einen Gebäudetyp aus, bevor ihr mit dem nächsten Typ anfangt.

Dein Endpunkttestand ist der **niedrigere** Wert deiner beiden Städte. Der Spieler mit dem **höchsten** Endpunkttestand gewinnt.

Bei **Gleichstand** vergleicht ihr den Wert eurer Stadt mit dem höheren Punktwert.

Besteht nun **immer noch Gleichstand**, vergleichen die Spieler die Anzahl an Gebäuden entsprechend der Gebäudetypen, angefangen beim obersten auf der Referenzkarte, bis ein Spieler mehr Gebäude von einem Typ hat. Zählt also zuerst die Anzahl der Läden in euren beiden Städten zusammen. Der Spieler mit den meisten Läden gewinnt. Wenn immer noch Gleichstand besteht macht das gleiche zuerst mit den Fabriken gefolgt von den Gaststätten, den Büros, den Parks und schlussendlich mit den Häusern.

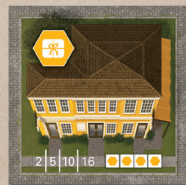
Beispiel: Ben und Emily haben für beide ihrer Städte gleiche Punktezahlen, Ben hat jedoch fünf Läden während Emily nur vier Läden hat. Dadurch ist der Gleichstand gebrochen und Ben gewinnt das Spiel.

WERTUNG

// = oder & = und ■ ■ = benachbart

Läden (16 Gebäude + 8 Doppel)

Ein Set ist 2|5|10|16 Punkte wert

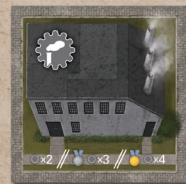


Läden geben nur Punkte, wenn sie in einer geraden Linie (Reihe oder Spalte) verbunden sind: 2 Punkte für ein Ladenplättchen, 5 Punkte für zwei verbundene Ladenplättchen, 10 Punkte für drei in gerader Linie liegende Ladenplättchen oder 16 Punkte für vier in gerader Linie liegende Ladenplättchen. Wenn sich Ladenreihen kreuzen (in einer T-, L- oder +-Form), kann jedes Plättchen nur für ein Set gewertet werden.

Wertet jedes Set von Läden einzeln. Das Beispiel rechts gibt 16 Punkte für eine Reihe aus vier Läden, plus 2 Punkte für einen einzelnen Laden und 5 Punkte für die beiden anderen Läden in der Spalte. Insgesamt sind die Läden also 23 Punkte wert.

Fabriken (16 Gebäude + 8 Doppel)

Ein Plättchen ist 4, 3 oder 2 Punkte wert, je nachdem wer die Mehrheit hat.



In der Stadt (oder den Städten bei Gleichstand) mit den meisten Fabriken, im Vergleich zu den übrigen Städten, ist jedes Fabrikplättchen 4 Punkte wert. In der Stadt oder den Städten mit den zweitmeisten Fabriken ist jedes Plättchen 3 Punkte wert. In allen anderen Städten ist jedes Plättchen 2 Punkte wert.

Städte A und B haben jeweils fünf Fabriken (4 Punkte pro Fabrik), Stadt C hat drei Fabriken (3 Punkte pro Fabrik), Stadt D hat zwei und Stadt E eine Fabrik (beide erhalten 2 Punkte pro Fabrik) und Stadt F hat keine Fabrik (0 Punkte).

BEISPIELWERTUNG

Im unten gezeigten Spiel zu sechst hat Ben 56, Matthew 56, Margaux 52, Anna Grace 57, Peter 52 und Emily 62 Punkte. Emily gewinnt!



Läden sind in einem Einkaufsviertel am effektivsten, denn dort finden die Kunden alles an einem Ort.



Die am stärksten industrialisierten Städte sind bekannt für ihre Arbeit, und ziehen somit noch mehr Industrie an.

Gaststätten (20 Gebäude + 8 Doppel; 7 von jeder Sorte)

Ein Set ist 1|4|9|17 Punkte wert



Es gibt vier unterschiedliche Gaststättenplättchen, erkennbar an den Symbolen in dem roten Karo. Eine einzelne Gaststätte in einer Stadt ist 1 Punkt wert, 4 Punkte für zwei unterschiedliche Gaststätten, 9

Punkte für drei unterschiedliche und 17 Punkte für alle vier unterschiedlichen Gaststätten in einer Stadt (egal wo

sie in der Stadt liegen, sie müssen nicht benachbart sein). Eine Stadt kann denselben Gaststättentyp auch mehrfach aufweisen, jedes Set wird einzeln bewertet.

Wenn eine Stadt Gaststätten mit folgenden Ausrichtungen besitzt (1 x Musik, 2 x Cocktails und 2 x Essen), bekommt diese Stadt für ihre Gaststätten 13 Punkte: 9 für das erste Set bestehend aus Musik, Cocktails und Essen und weitere 4 Punkte für das zweite Set (Cocktail und Essen).

Ihre Einwohner besuchen die unterschiedlichsten Gaststätten: Einige haben das beste Essen, einige die besten Cocktails, andere die beste Musik oder die bequemsten Betten.

Büros (20 Gebäude + 8 Doppel)

Ein Set ist 1|3|6|10|15|21 Punkte wert, zusätzlich gibt jedes Plättchen, das mindestens zu einer Gaststätte benachbart ist +1 Punkt



Eine Stadt erhält für ein Büro 1 Punkt, 3 für zwei Büroplättchen, 6 Punkte für drei, 10 Punkte für vier, 15 Punkte für fünf oder 21 Punkte für 6 Büroplättchen (egal wo sie in der Stadt liegen, sie müssen auch nicht benachbart sein).

Hat eine Stadt sieben oder mehr Büroplättchen, beginnt das siebte Plättchen ein neues Set. Dieses wird, wie das erste Set, beginnend bei 1 Punkt bewertet.

Hat eine Stadt 7 Büroplättchen gibt es dafür 22 Punkte (21+1).

Zusätzlich ist jedes Büroplättchen 1 weiteren Punkt wert, wenn es zu mindestens einer Gaststätte benachbart ist. Jedes Büro kann nur 1 Bonuspunkt erhalten, jedoch können mehrere Büros den Bonuspunkt für dieselbe Gaststätte erhalten.

Ein einzelnes Büro, das zu einer Gaststätte benachbart ist, ist also 2 Punkte (1 + 1) wert. Ein einzelnes Büro, welches zu vier Gaststätten benachbart ist, ist immer noch 2 Punkte wert.

Professionelle Dienstleistungen (Anwälte, Buchhalter, Ärzte, etc.) erzeugen eine höhere Nachfrage an weiteren Dienstleistungen. Büroräume neben Gaststätten sind besonders gefragt.

Parks (16 Gebäude + 8 Doppel)

Eine Gruppe von einem oder mehreren verbundenen Parks ist 2|8|12|13|14... Punkte wert



Parks werden in Gruppen von einem oder mehreren verbundenen Parks gewertet. Ein einzelner Park ist 2 Punkte wert. Zwei verbundene Parks sind 8 Punkte wert. Drei verbundene Parks geben 12 Punkte. Jeder weitere

verbundene Park nach dem Dritten gibt 1 zusätzlichen Punkt. Du darfst mehrere nicht miteinander verbundene Parks haben. Bewerte jede Gruppe einzeln.

Um als verbunden zu gelten, müssen die Parks eine gemeinsame Kante haben. Sie müssen jedoch keine gerade Linie bilden.

Eine Stadt mit 4 nicht verbundenen Parks erhält 8 Punkte (2 für jeden Park). Drei verbundene und ein alleinstehender Park sind 14 Punkte (12 + 2) wert. Vier verbundene Parks sind 13 Punkte wert. Zwei einzelne Gruppen von jeweils zwei Parks sind jeweils 8 Punkte (zusammen also 16 Punkte) wert.

Große Parks können von mehr Bewohnern bewundert werden, wenn sie sich durch das Stadtzentrum verteilen.



Häuser (20 Gebäude + 8 Doppel)

Jedes Hausplättchen ist 1 Punkt pro anderem Gebäudetyp (außer Häusern) in der Stadt wert, sollte es jedoch an eine Fabrik angrenzen, ist es nur 1 Punkt wert.



Jedes Hausplättchen ist 1 Punkt pro anderem Gebäudetyp (außer Häusern) in der Stadt wert (egal wo sie in der Stadt liegen, sie müssen auch nicht benachbart sein). Gibt es in der Stadt nur einen anderen Gebäudetyp ist jedes Haus 1

Punkt wert, gibt es aber fünf unterschiedliche Gebäudetypen, ist jedes Haus 5 Punkte wert. Alle Gaststätten zählen als ein Gebäudetyp. Ist das Hausplättchen jedoch direkt zu einer Fabrik benachbart, ist es nur 1 Punkt wert (niemand will direkt neben einer Fabrik wohnen).

Die meisten Leute wollen dort leben, wo sie Zugang zu den unterschiedlichsten Dienstleistungen und Arbeitsplätzen haben, die wenigsten wollen jedoch direkt neben einer Fabrik wohnen.

WERTUNGSBEISPIELE



56 PUNKTE

16 für Läden

10 für Parks
(8 + 2, zwei
Parkgruppen)

0 für Fabriken

1 für Gaststätten

12 für Häuser
(je 4, 1 Punkt pro
Gebäudetyp)

17 für Büros
(15 + 2, zwei mit
benachbarter
Gaststätte)



52 PUNKTE

5 für Läden

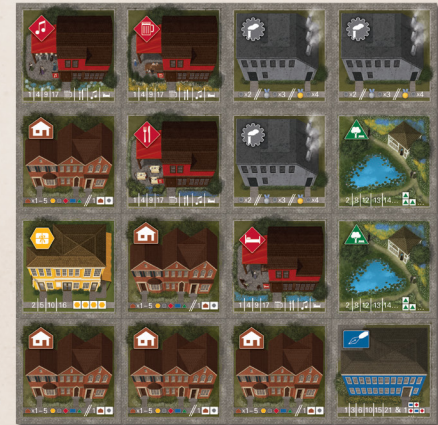
16 für Parks
(8 + 8, 2 Parkgruppen)

20 für Fabriken
(je 4, meisten Fabriken)

9 für Häuser
(8 + 1, je 4 aber eins neben
einer Fabrik)

2 für Gaststätten
(beide gleicher Typ)

0 für Büros



62 PUNKTE

2 für Läden

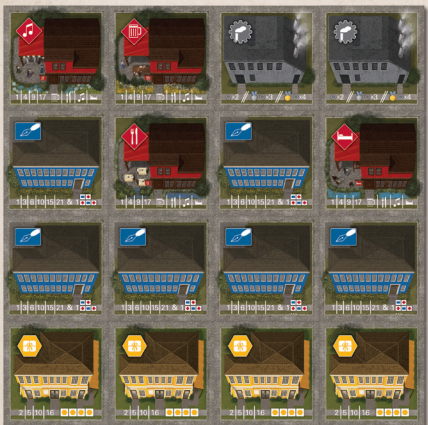
8 für Parks
(eine Parkgruppe)

9 für Fabriken
(je 3, zweit meisten)

25 für Häuser
(je 5)

17 für Gaststätten

1 für Büros



62 PUNKTE

16 für Läden

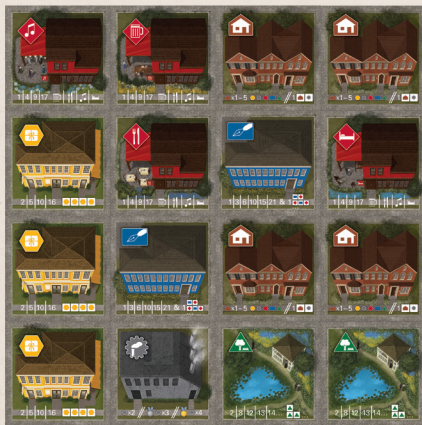
25 für Büros
(21 + 4, vier mit
benachbarter Gaststätte)

4 für Fabriken
(je 2)

0 für Parks

17 für Gaststätten

0 für Häuser



62 PUNKTE

10 für Läden

8 für Parks
(eine Parkgruppe)

2 für Fabriken
(je 2)

20 für Häuser
(je 5)

17 für Gaststätten

5 für Büros
(3 + 2, beide mit
benachbarter Gaststätte)



57 PUNKTE

2 für Läden

0 für Büros

20 für Fabriken
(je 4, meisten Fabriken)

22 für Parks
(12 + 8 + 2, 3 Parkgruppen)

1 für Gaststätten

12 für Häuser
(je 4)

ZWEI-SPIELER VARIANTE

In einem 2-Spieler Spiel, baut ihr jeweils 2 eigene Städte (also insgesamt 4): eine zu eurer Linken und eine zu eurer Rechten. Während jeder Runde wählt ihr 2 Plättchen aus und legt eines davon in jede eurer Städte. Jede Runde aus dem 3 - 7 Spieler Spiel wird zweimal gespielt (siehe unten):

Runde 1a: Zieht 7 Gebäudeplättchen, anschließend wählt ihr 2 davon aus, deckt sie auf und platziert sie. Die Übrigen gebt ihr an euren Gegner weiter, solange bis nur noch 1 Plättchen übrig ist.

Runde 1b: Genau wie Runde 1a

Runde 2a: Zieht 3 Doppelpättchen, wählt und platziert 2

Runde 2b: Genau wie Runde 2a

Runde 3a: Genau wie Runde 1a

Runde 3b: Genau wie Runde 1a

Am Ende des Spiels bewertet ihr jede Stadt genau wie im 3-7 Personen Spiel, aber anstatt den niedrigsten Wert eurer zwei Städte als Endpunktestand zu nehmen, addiert ihr die Punktwertungen beider Städte zusammen, um euren finalen Punktestand zu ermitteln. Bei Gleichstand gilt die zweite Gleichstandsregel wie oben im 3-7 Personen Spiel beschrieben.

Notiz: Ohne das partnerschaftliche Bauen kann die 2-Spieler Variante gegenüber der 3-7 Spieler Variante deutlich aggressiver sein. Außerdem hast du natürlich größeren Einfluss auf die Stadt deines Gegners indem du entscheidest, welche Plättchen du weiter gibst.

SPIELETESTER:

Katy Adams, Noah Adelman, Phil Alberg & Family, Seth Auman, Abby Auman, Levi Baer, John Baker, Suzie Baker, Steven Banas, Kevin Barefoot, Rayn Barnhill, Michael Barth, Jennifer Barth, Steve Bass, Jason Beamish, Tara Beamish, Mike Beaumier, Ben Begeal, Aaron Belmer, Marc Bennett, Murray Bennett, Michael Bernhardt, Ameya Bhandarkar, John Blackburn, Istanbul Boardgamer, Brad Boileau, Trey Brakefield, Jarle Brattespe, Will Brennan, James Buster, Jacob Cain, Julie Campbell, Graham Campbell, Erin Carlson, Raymond Chan, Helen Christie, Jasmin Chua, Jonathan Clark, Zane Clifford, Raschelle Coblentz, Adam Coffman, Shayna Conant, Jacob Coon, Steve Corush, Mara Corush, John Coveyou, Gary Dahl, Chris Darden, Dserah Darling, Cal Davidson, Joseph Davis, Jake Davis, Jessie Davis, Neila Davis, Andrew DeGroot, Sean DePass, Alwin Dijkstra, Chris Dolphy, Miles Dormuth, Scot Duvall, Philip Duvall, Keith Dvorkin, David Eddington, Chris Eichharr, Jeff Eiseman, Nabeta Family, Nick Ferris, Josh Fields, John Flood, Amanda Foulk, Brian Frahm, Vitali Francesca, Jack Francisco, Charlotte Frei, Andi Frei, Rainer Frickanisce, Danyel Gaddis, Michael Gaddis, Noah Gadea, Brad Genz, Jennifer Glinzak, Jan Grabert, Heather Grabert, Matthew Grosso, Michael Hale, Kurtis Hammel, Ben Harding, Casey Harmon, Mike Hatke, Charles Hayes, Rachel Heilmeier, Cory Heistad, Sean Hennessy, Kevin Hodges, Joshua Hogue, Eric Hogue, Daniel Hogue, Cheryl Hogue, Sarah Hogue, Samantha Hogue, Eric Hogue, Jill Holroyd, Jelaina Holroyd, Peter Homeier, Zachary Homrighaus, Dennis Hoyle, Albert Huebner, JD Huntington, Vincent Incarvite, Gabe Ivan, Chris Jackson, Craig Jakobsen, Marshall Jansen, Edric Jazmin, Chris Johnson, Roslyn M. Jordan, Jessica Kimes, Chad Kimes, Daiaunne king-bey, Barry Klaasen Bos, Lauren Kologe Barefoot, Matias Korman, Lon Lademann, Tim Lang, Elizabeth LaRocca, Guillaume Leclerc, Michael Lee, Richard Lee, Kevin Lessard, William Lessard, Steve Lesser, Doug Levandowski, David Lipman, John Liszka, Lynn Liszka, Jeremy Loscheider, Darrell Louder, Pooja Louis, Melissa Lueking, Lori MacKenzie, Jim MacKenzie, Fred MacKenzie, Tyrone Mackey, Ben Maddox, Samir Mahmalat, Matthew Majeika, Cullen Marshall, Chris Matthew, Zintis May-Krumins, Lukas McKinley, Wes McKinley, Reed McKinley, Aaron McKinley, Nolan McLaughlin, David Mehring, Kathleen Mercury, Melissa Merrell, Ryan Metzler, Rob Miller, Scott Minkoff, Adam Mitz, Chris Morse, Inessa Mukha, Andrew Mulbrook, Brandon-Shea Mutala, Tam Myaing, Nathan Nabeta, Cathryn Napora, Daniel Nayeri, Scott Nichols, Nersi Nikakhtar, Ruby O'Malley, Teia O'Malley, Lurana O'Malley, Sean O'Malley, Margaux O'Malley, Anna Grace O'Malley, Peter O'Malley, Pat Odenthal, Dan Oliver, Sarah Oliver, Allen Pick, Andy Pickard, Vasco Pinto, Riccardo Previdi, Gary J. Przybocki, Jonathan Radliff, Annick Ranger, Lori Reeder, Amy Reid, André van Renssen, Previdi Riccardo, Marcel Roeloffzen, Marc Rosset, Todd Roth, Danny Sag, Matthew Sandlin, Nathan Sanfilippo, Nafmi Sanichar - van Herwijnen, Tilly Sanichar - van Herwijnen, Bobby Schafer, Barry Schmaling, Owen Schmaling, Dana Schmaling, Connor Schmaling, Will Schneeberger, Karl Schultz, Abi Scott, Mark Sellmeyer, Matt Sims, John Slater, Brad Smoley, Chris Stavaas, Andrew Stegmaier, Jess Straatmann, David Studley, Allard Swart, Mike Swiryn, Josh Tempkin, Steve Thomas, Alex Tran, Rosemary Upham, Ashley Valenzuela, Vince Vaughan, Jannet Vegter, Erik Vegter, Peter Vegter, Craig Vivian, Anne Walek, Josh Walker, Matt Warhover, Shelby Watts, Beth West, David Whitehead, Jeff Wienstock, Allen Wiggs, Nate Wildermuth, Carey Willis, Phil Wills, Erwin Winkelman, David Witsaman, Chris Wray, Eric Yorkston, Chris Zinsli

KORREKTURLESER (ENGLISCHE VERSION):

Phil Alberg, David Armstrong, Roberta Burnes, Scot Duvall, Anna Eubanks, Elias Gannage, Matthew J. Gravelyn, Scott Halvorson, Casey Harmon, Dan Jensen, Josh Jones, Melissa Kerr, Rebecca Keulan, Fr. Ryan Lozano, Siddhant "Sid" Mohalanobish, Craig Moore, Cameron O'Reilly, John Parker, Bethany Rowland, Robert Schafer, Dexter Thompson, Roel van der Hoorn, Tyler van Mulligen, Andrew Watson, Ross Willows, Julia Ziobro

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG:

Jonas Runkel & Jens Hüttenrauch

KORREKTURLESER (DEUTSCHE VERSION):

Uwe Elsholz, Gerwin Brunner und Katarzyna Potocka



ÜBERSICHT

RUNDENÜBERSICHT

	RUNDE 1	RUNDE 2	RUNDE 3
AUFBAU	Ziehe 7 quadratische Gebäudeplättchen.	Ziehe 3 rechteckige Doppelplättchen.	Ziehe 7 quadratische Gebäudeplättchen.
AUSWÄHLEN	Wähle geheim 2 Plättchen aus; gib die übrigen nach links weiter und stelle den Stadtmarker darauf.	Wähle geheim 2 Plättchen aus; lege das übrige in die Mitte.	Wähle geheim 2 Plättchen aus; gib die übrigen nach rechts weiter und stelle den Stadtmarker darauf.
AUFDECKEN/ PLATZIEREN	Deckt alle Plättchen gleichzeitig auf; legt eines in jede eurer Städte.	Deckt alle Plättchen gleichzeitig auf; legt eines in jede eurer Städte.	Deckt alle Plättchen gleichzeitig auf; legt eines in jede eurer Städte.
ZIEHEN	Nehmt die Plättchen zu eurer Rechten . Wenn nur noch ein Plättchen übrig ist, legt dieses verdeckt in die Mitte und beginnt Runde 2.	Kein Ziehen. Beginnt Runde 3.	Nehmt die Plättchen zu eurer Linken . Wenn nur noch ein Plättchen übrig ist, legt dieses verdeckt in die Mitte und rechnet die Punkte zusammen.

REGELN ZUM PLATZIEREN VON PLÄTTCHEN:

Nach dem ersten, müssen alle weiteren Plättchen an mindestens 1 anderes Plättchen angrenzen

Alle Plättchen müssen richtig orientiert sein

Alle Plättchen müssen in ein 4x4 Raster passen

Ein einmal platziertes Plättchen darf nicht mehr verschoben werden



LÄDEN*: 2|5|10|16 Punkte für jedes Set aus 1|2|3|4 in einer Linie (horizontal oder vertikal).



FABRIKEN: In der Stadt (den Städten) mit den meisten ist jede 4 Punkte, 3 Punkte in der/den mit den zweit meisten, und 2 in allen anderen, wert.



GASTSTÄTTEN*: 1|4|9|17 Punkte für jedes Set aus 1|2|3|4 unterschiedlichen Gaststätten irgendwo in der Stadt.



BÜROS: 1|3|6|10|15|21 Punkte für 1|2|3|4|5|6 irgendwo in der Stadt, +1 für jedes , dass an mindestens 1 angrenzt.



PARKS: 2|8|12|13|14... Punkte für aneinander angrenzende . Du darfst mehr als eine Parkgruppe in deiner Stadt haben.



HÄUSER: Jedes gibt pro jedem anderen Gebäudetyp in der Stadt 1 Punkt, aber nur 1 Punkt wenn es an eine angrenzt.

*Jedes Plättchen darf nur in einem Set gewertet werden

ENDPUNKTESTAND

Dein Endpunktestand ist das niedrigere Ergebnis deiner Städte. Der Sieger ist der Spieler mit dem höchsten Wert.

Bei Gleichstand vergleicht zuerst den Wert der anderen Stadt (höhere Punktwertung), dann die Anzahl der , danach , , , , .