

# Cities

## Spielregel

Autor: Martyn F  
Für 1-4 Spieler  
Spieldauer: 15-30 Minuten

### Bauen Sie ihre Traumstadt

In Cities ist jeder Spieler als Tourist unterwegs. Als weitgereister Weltbürger haben Sie eine genaue Vorstellung Ihrer Traumstadt. Hier haben Sie die Möglichkeit eine Stadt ganz nach Ihren Wünschen zu gestalten. Sehenswürdigkeiten sind ein Muss und da Sightseeing bekanntlich hungrig und durstig macht, darf auch das Straßencafé nicht fehlen. Möglichst am Wasser gelegen, damit die erschöpften Füße dort gekühlt werden können. Und wenn der Spieler nach dem Ausruhen durch den nahe gelegenen Park spazieren kann, ist es die Stadt seiner Träume.

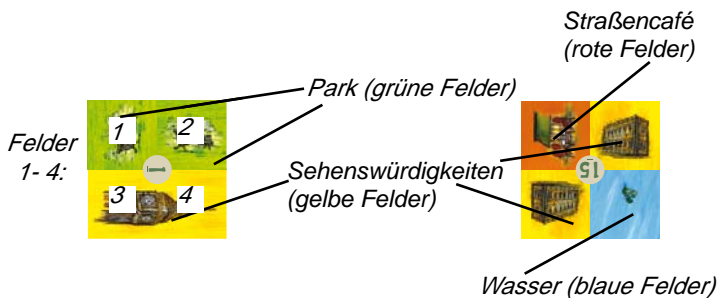
### Spielmaterial

28 Touristen in 4 Farben  
96 Stadtplättchen in 4 Sets. Jedes Set ist von 1-24 nummeriert.

Tourist:



Beispiel: Zwei Plättchen mit jeweils vier Feldern:



### Spielziel

Jeder Spieler versucht, die perfekte Stadt für Touristen zu bauen. Dafür legt er pro Zug eines seiner Stadtplättchen vor sich aus. Auf diesen platziert er seine Touristen. So entsteht eine Stadt aus Sehenswürdigkeiten, Straßencafés, Parks und Wasserflächen. Für Touristen, die in der Stadt aufgestellt werden, gibt es Punkte. Ziel ist es, mit den Touristen in der eigenen Stadt mehr Punkte zu erhalten als die Mitspieler in ihren Städten.

Jeder Spieler baut seine eigene Stadt, unabhängig von den anderen Spielern. Punkte erhält der Spieler vor allem durch das Bauen möglichst großer, zusammenhängender Flächen von Sehenswürdigkeiten oder Parks, in die er die Touristen stellt.

### Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält:  
7 Touristen einer Farbe  
24 Plättchen, nummeriert von 1-24

Der jüngste Spieler wird zum Meisterbauer ernannt und beginnt das Spiel. Er legt seine Plättchen mit den Nummern 1-24 verdeckt auf den Tisch und mischt diese gründlich. Er nimmt nun 8 Plättchen und legt sie verdeckt in die Schachtel zurück. Dabei achtet er darauf, dass niemand sieht, welche Plättchen das sind. In dieser Partie werden diese Plättchen nicht verwendet. Aus seinen restlichen Plättchen bildet der Meisterbauer einen verdeckten Stapel.

Die anderen Spieler bilden aus ihren Plättchen einen nach Nummern sortierten Stapel.

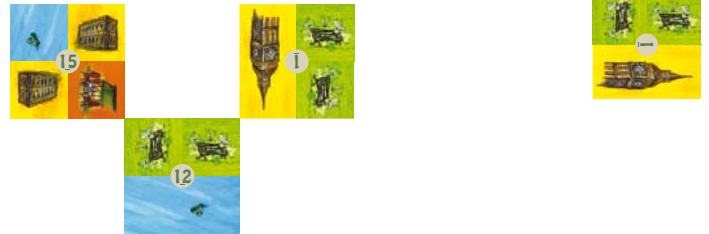
Der Meisterbauer nimmt 3 Plättchen von seinem Stapel, dreht sie um und liest die Nummern laut vor. Das sind die Startplättchen. Alle anderen Spieler nehmen nun ihrerseits die 3 Plättchen mit den entsprechenden Nummern aus ihrem Stapel.

Jetzt legt jeder Spieler seine drei Plättchen so vor sich, dass jedes Plättchen 1 oder 2 andere Plättchen mit einer Ecke berührt. Die Plättchen dürfen nicht seitlich aneinander grenzen.

Zum Beispiel so:



oder so:



Sobald jeder Spieler seine drei Startplättchen gelegt hat, beginnt der Meisterbauer die erste Runde.

Wichtig: Jeder Spieler spielt für sich selbst und baut seine eigene Stadt, unabhängig von den anderen Spielern.

### Spielverlauf

Zum schnellen Einstieg empfehlen wir in jedem Fall mit Stufe 1 anzufangen (siehe Spielstufen). Für diejenigen die erst ein Probespiel machen wollen ist eine Quickstart-Version mit vereinfachten Regeln beigefügt.

Cities kann man auch online ausprobieren:  
Auf [www.martynf.com](http://www.martynf.com).

In jeder Runde werden folgende Aktionen ausgeführt:

1. Der Meisterbauer zieht das aktuelle Plättchen.
2. Das aktuelle Plättchen wird an die eigene Stadt angelegt.
3. Ein Tourist kann in der eigenen Stadt aufgestellt oder verschoben werden.

Alle Spieler führen die Aktionen 2 und 3 gleichzeitig aus. Jeder Spieler entscheidet selbst, wo er sein Plättchen am besten anlegt bzw. seinen Touristen platziert.

Es ist natürlich nicht erlaubt zu schauen, wo der andere Spieler sein Plättchen anlegt und/oder seinen Touristen aufstellt, bevor man Aktion 3 für seine eigene Stadt ausgeführt hat.

### Aktion 1 - Plättchen nehmen

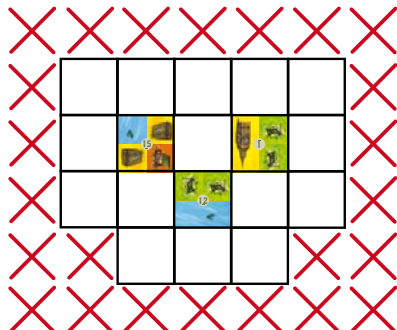
Zu Beginn jeder Runde nimmt der Meisterbauer das oberste Plättchen von seinem Stapel und liest die Nummer auf dem Plättchen den anderen Spielern vor. Diese suchen nun das Plättchen mit dieser Nummer aus ihrem Stapel.

## Aktion 2 - Aktuelle Plättchen anlegen

Die Spieler legen das aktuelle Plättchen nun an ein bereits ausliegendes Plättchen der eigenen Stadt an.

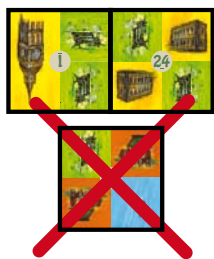
Das aktuelle Plättchen muss so platziert werden, das es ein anderes Plättchen mindestens mit einer Ecke oder mit einer ganzen Seite berührt.

*Beispiel: Bei folgender Startsituation darf das neue Plättchen an die folgenden Stellen angelegt werden:*



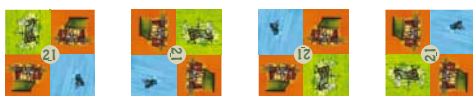
Plättchen dürfen nicht so angelegt werden, dass sie mit einer halben Seite an bereits liegende Plättchen anschließen.

*Beispiel:*



Die Plättchen dürfen vor dem Legen beliebig gedreht werden.

*Beispiel:*



## Fläche

Eine zusammenhängende Fläche besteht aus waagrecht und senkrecht aneinander anschließenden Sehenswürdigkeits- oder Parkfeldern. Felder die sich nur über eine Ecke berühren bilden keine zusammenhängende Fläche.

*Links: 3 Flächen mit Sehenswürdigkeiten (2 x 1 Feld, 1 x 2 Felder).*

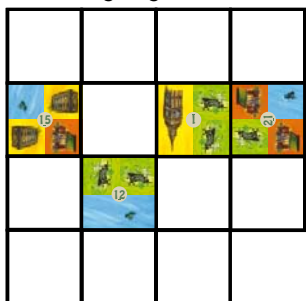
*Rechts: 2 Parkflächen (1 x 4 Felder, 1 x 2 Felder).*



## Größe der Stadt

Eine Stadt darf nicht größer werden als ein Quadrat von 4x4 (= 16) Plättchen. Jede Stadt darf somit höchstens 4 Plättchen breit bzw. hoch werden.

*Beispiel: Bei folgendem Spielaufbau dürfen neue Plättchen nur an den folgenden Stellen angelegt werden.*



## Aktion 3 - Tourist aufstellen oder verschieben

Nach dem Legen des aktuellen Plättchens kann der Spieler eine der folgenden Aktionen durchführen:

a) einen Touristen aus seinem Vorrat auf eines der Felder des gerade gelegten Plättchens stellen.

b) oder einen bereits in der Stadt stehenden Touristen auf eines der vier Felder des gerade angelegten Plättchens versetzen.

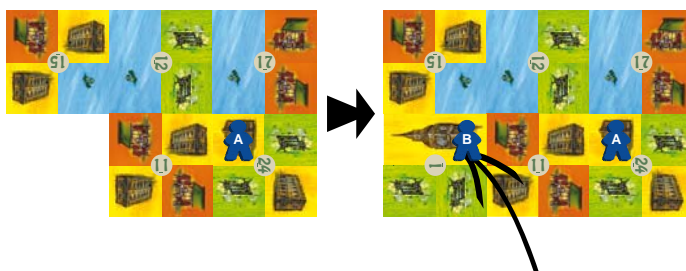
c) oder einen Touristen, der bereits in der Stadt steht, um ein Feld waagrecht, senkrecht oder diagonal verschieben.

Wichtig: Touristen können nicht auf einem Wasserfeld stehen und es können nie zwei Touristen auf einem Feld stehen.

Tipp: Stellen Sie, wenn möglich, immer einen Touristen auf. Sie können ihn später immer noch versetzen oder verschieben.

*Beispiel zu a)*

*Der blaue Spieler stellt einen Touristen auf das gerade gelegte Plättchen.*



*Beispiel zu b)*

*Der blaue Spieler versetzt einen Touristen auf eins der beiden gelben Felder des gerade angelegten Plättchens.*



*Beispiel zu c)*

*Der blaue Spieler verschiebt einen Touristen um ein Feld diagonal.*



## Neue Runde

Sobald jeder Spieler sein Plättchen angelegt hat und eventuell einen Touristen aufgestellt, verschoben oder versetzt hat, ist die Runde zu Ende. Der Meisterbauer beginnt mit Aktion 1 der neuen Runde.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler eine vollständige Stadt (4 x 4 Plättchen) vor sich liegen hat und Aktion 3 der Runde beendet ist.

## Wertung

Der Spieler erhält Punkte für zusammenhängende Flächen aus Park- oder Sehenswürdigkeitsfeldern, auf denen ein Tourist steht. Für Flächen ohne Touristen gibt es keine Punkte. Stehen mehrere Touristen in einer Fläche, erhält man nur für einen Touristen Punkte. Sehenswürdigkeiten die über 2 Felder gehen, zählen selbstverständlich auch für 2 Felder.

Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

## Unentschieden

Bei Punktgleichstand vergleichen die Spieler ihre Touristen. Es gewinnt der Spieler, der den Touristen mit der höchsten Einzelpunktzahl besitzt. Ist auch diese Punktzahl gleich, wird die Einzelpunktzahl der zweitbesten Touristen verglichen, usw.

## Spielstufen

Cities kann in drei Schwierigkeitsgraden, im folgenden „Stufe“ genannt, gespielt werden. Je höher die Stufe ist, desto mehr Möglichkeiten gibt es, Punkte zu erzielen. Dadurch wird das Spiel interessanter, aber auch schwieriger.

Wichtig: Die Stufen bauen aufeinander auf. Die Regeln für Stufe 1 haben auch für Stufe 2 und 3 Gültigkeit. Die Regeln von Stufe 2 gelten auch für Stufe 3.

Tipp: Spielen Sie Cities zuerst einmal auf Stufe 1, versuchen Sie dann Stufe 2 und dann erst Stufe 3.

### Stufe 1: Für Einsteiger

Die einfachste Variante von Cities. Diese ist auch mit Kindern spielbar.

- Für einen Tourist auf einer Sehenswürdigkeit erhält man einen Punkt für jedes Feld in derselben Fläche.
- Für einen Tourist in einem Park erhält man einen Punkt für jedes Feld in derselben Fläche.
- Für einen Tourist in einem Straßencafé erhält man keine Punkte.

Der blaue Spieler hat 5 Touristen auf 4 Flächen. Es stehen 2 Touristen auf zwei Flächen mit Parks. Es stehen auch 3 Touristen auf zwei Flächen mit Sehenswürdigkeiten.

Der blaue Spieler erhält  $1(A) + 6(B) + 0(C) = 7$  Punkte für die Sehenswürdigkeiten und  $5(D) + 2(E) = 7$  Punkte für die Parks. Für den Tourist in dem Straßencafé (F) erhält der blaue Spieler keine Punkte. Insgesamt:  $7 + 7 = 14$  Punkte.



In der Quickstart-Version unter Punktezahlung, findet man auch Beispiele, die diese Punktezahlung illustrieren.

### Stufe 2: Dilemma

Eine anspruchsvolle Stufe, bei der auch die Touristen in den Straßencafés mitmachen. Um zu gewinnen, muß man umsichtig planen.

- Für einen Tourist auf einer Sehenswürdigkeit erhält man einen Punkt für jedes Feld in derselben Fläche.
- Für einen Tourist in einem Park erhält man einen Punkt für jedes Feld in derselben Fläche.
- Für einen Tourist in einem Straßencafé erhält man einen Punkt für jedes Wasserfeld, das er vom Straßencafé aus sehen kann.

Ein Wasserfeld behindert nicht den Blick auf ein dahinter liegendes Wasserfeld. Alle Wasserfelder, die eine ununterbrochene, gerade Linie in waagerechter oder senkrechter Richtung zum Straßencafé bilden, werden vom dort stehenden Touristen gesehen und werden für die Punktezahlung berücksichtigt.

Wichtig: Wenn mehrere Touristen auf dieselben Wasserfelder schauen, bringen diese Wasserfelder für jeden dieser Touristen Punkte.

Der blaue Spieler erhält  $4(A) + 2(B) + 3(C) + 1(D) = 10$  Punkte für die Touristen in den Straßencafés.



Die Wasserfelder, auf die beide Touristen B und C schauen (gestrichelt umrandet), bringen für beide Touristen zwei Punkte.

### Stufe 3: Kopfnuss

Diese Stufe ist nur Spielern mit viel Ausdauer anzuraten! Man muss viele Aspekte berücksichtigen und weit voraus planen. Nur für die richtige Knobler!

Ein Tourist auf einer Sehenswürdigkeit erhält:

- einen Punkt für jedes Feld in derselben Fläche.
- einen Punkt für jedes Straßencafé, das waagrecht oder senkrecht ein Feld in derselben Fläche angrenzt. Egal ob ein Tourist in den Straßencafé steht oder nicht.

Wichtig: Ein Straßencafé kann an mehrere Flächen mit Sehenswürdigkeiten angrenzen. Dieses Straßencafé zählt für jede zusammenhängende Fläche mit Sehenswürdigkeiten einmal. Natürlich aber nur dann, wenn ein Tourist die Fläche mit Sehenswürdigkeiten besetzt.



Der blaue Spieler erhält  $3(A) + 11(B) + 0(C) + 2(D) = 16$  Punkte für die Flächen mit Sehenswürdigkeiten.



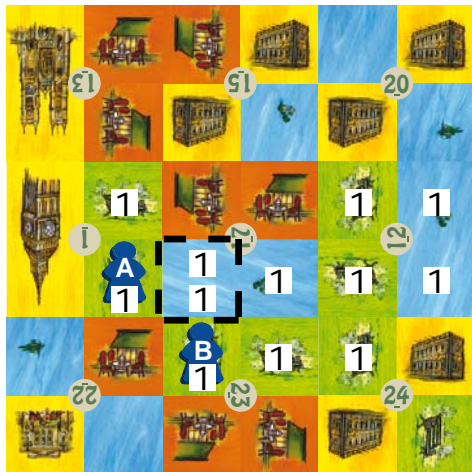
Das Straßencafé, das an die Flächen der Touristen A und D grenzt (gestrichelt umrandet) ergibt für jeden der beiden Touristen einen Punkt.

Ein Tourist in einem Park erhält:

- einen Punkt für jedes Feld in derselben Fläche.
- einen Punkt für jedes Wasserfeld, das waagrecht oder senkrecht an den Park angrenzt.

Wichtig: Ein Wasserfeld kann an mehrere Flächen von Parks angrenzen. Dieses Wasserfeld zählt für jede zusammenhängende Fläche mit Parks einmal. Natürlich aber nur dann, wenn ein Tourist die Fläche mit Parks besetzt.

Der blaue Spieler erhält  $3(A) + 9(B) = 12$  Punkte für die Touristen in den Parks.



Das Wasserfeld, das an die Flächen der Touristen A und B grenzt (gestrichelt umrandet) ergibt für jeden der beiden Touristen einen Punkt.

Ein Tourist in einem Straßencafé erhält:

- einen Punkt für jedes Wasserfeld, auf das er vom Straßencafé aus schauen kann.
- einen Punkt für jedes Parkfeld, das er vom Straßencafé aus sehen kann. Egal ob ein Tourist auf dem Parkfeld steht oder nicht.

Ein Tourist schaut auf jedes Parkfeld, das direkt waagrecht oder senkrecht an das Straßencafé grenzt, in dem sich der Tourist befindet. Auch ein Park, der auf der gegenüberliegenden Seite eines Wasserfeldes liegt, das vom Straßencafé aus zu sehen ist, wird vom Touristen gesehen.

Über Wasserfelder und durch Parks geht der Blick auch auf dahinter liegende Wasserfelder und Parks. Diese Felder bringen somit auch Punkte für den Touristen.

Der blaue Spieler erhält  $6(A) + 1(B) + 3(C) + 3(D) = 13$  Punkte für die Touristen in den Straßencafés.



Das Wasserfeld, auf das beide Touristen B und C schauen (gestrichelt umrandet), gibt für jeden der beiden Touristen einen Punkt.

Der Park, auf den die Touristen A und D schauen (gestrichelt umrandet), ergibt für jeden der beiden Touristen einen Punkt.

## Varianten

Wenn Sie Interesse an weiteren Regeln haben, finden Sie auf [www.martynf.com](http://www.martynf.com) einige Varianten zu Cities.

## Spielerzahl

Da alle Spieler für sich selbst spielen, kann man Cities im Prinzip mit jeder gewünschten Spieleranzahl spielen. Natürlich nur dann, wenn genug „Cities“-Spiele vorhanden sind.

Spielen Sie alleine, versuchen Sie bei jedem Spiel die Punktezahl des vorhergehenden Spiels zu übertreffen.

## Cities Online

Unter [www.martynf.com](http://www.martynf.com) kann Cities auch online gespielt werden.

©2008 Martyn F/Emma Games - Alle Rechte vorbehalten  
 Emma Games  
 Van der Duyn van Maasdamstraat 95  
 6535 VT Nijmegen  
[info@emmagames.nl](mailto:info@emmagames.nl)  
[www.emmagames.nl](http://www.emmagames.nl)

Autor: Martyn F  
 Grafik: Peter Hermans  
 Schachtel und Spielteile: hergestellt in Deutschland

Martyn F bedankt sich  
 Für dein Vertrauen: Maartje.  
 Für euren Beitrag zum Spiel und beim Testen von Cities: Anne, Axel, Bert, Birgit, Christoph, Det, Elles, Elmer, Erwin, Floris, Frau Findenegg, Fred, Gerrie, Harald, Inge, Jeanne, Jerfaas, Joop, Linda, Maaïke, Maartje, Marcel, Martin, Melanie, Nicoline, Niek, Oliver, Oma Bep, Paul, Peter, Petra, Rob, Roderik, Söhnke, Stefan, Steven, Tanya, Tobias

Erstickungsgefahr!  
 Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: Verschluckbare Kleinteile.