

CITY

Wolfgang Kramer & Andreas Spottog



Spielregeln

3550



CITY

Kunden, Läden und Moneten

SPIELMATERIAL:

- 1 Spielplan
- 7 Spielfiguren
- 6 Konto-Anzeiger
- 72 Handelsmarken
- 1 Spezialwürfel
- 1 Spielanleitung

SPIELIDEE

Im Zentrum einer Großstadt herrscht emsiges und geschäftiges Treiben. Passanten drängeln durch die Straßen, betrachten Schaufenster und kaufen ein.

Da gibt es Boutiquen, Restaurants, Supermärkte, Kaufhäuser, Banken, Spielwarengeschäfte, Juweliers, Schuhgeschäfte usw., usw..

Mitten in diesem Einkaufszentrum sind auch Ihre Geschäfte. Jeder Spieler ist Boss einer eigenen Handelskette und besitzt mehrere Geschäfte in dieser City.

Mit verschiedenen Aktivitäten werden kaufkräftige Kunden in die Läden gelockt. Vom Gewinn der verkauften Ware können weitere Geschäfte eröffnet werden.

So wird das Unternehmen größer und größer. Wer wird der mächtigste Boss in der City?

Aber Vorsicht!

Ganz so einfach geht es nicht. Unter den Kunden gibt es auch einen Gauner und Betrüger, der 'rote Rocco'

Diese zwielichtige Gestalt bringt nur Unheil und verursacht großen Schaden. Man schickt sie am besten der Konkurrenz ins Haus und hält sie von den eigenen Geschäften fern.

2. SPIELZIEL

Sie versuchen, die Kunden in Ihre Geschäfte zu bringen, erzielen dadurch Gewinne und erhöhen Ihr Bankkonto. Das Bankkonto ist als eine Skala am Spielplanrand dargestellt. Ihr Konto-Anzeiger (=Halmakegel) zeigt Ihnen, ob auf Ihrem Konto 'Ebbe' herrscht bzw. wie hoch der Konto-Stand bereits geklettert ist.

Wer als erster mit seinem Konto-Anzeiger das grüne Zielfeld erreicht oder überschreitet, wird Sieger.

3. SPIELVORBEREITUNGEN

Jeder Spieler erhält 12 Handelsmarken in einer Farbe und legt sie vor sich auf den Tisch. Der dazugehörige Konto-Anzeiger wird auf das große rote Feld (=Startfeld) des Bankkontos gestellt.

Aufstellen der 7 Kunden

Bevor die Kunden (=7 große Figuren) auf den Spielplan gestellt werden, müssen Sie wissen, welche Bedeutung die Kunden haben.

Da wären einmal:

– 'Bonzo' (die schwarze Figur). Dies ist der wichtigste Kunde, er ist schwerreich und kauft am meisten ein.

Sein Wert beträgt 3 Punkte.

– die beiden blauen Figuren. Sie symbolisieren den gehobenen Mittelstand, ihr Wert beträgt je 2 Punkte.
– die drei braunen Figuren. Sie stellen die große Masse dar, ihr Wert beträgt je 1 Punkt. Aber Sie wissen ja, Kleinvieh macht bekanntlich auch Mist.
– der 'rote Rocco' Er ist ein hinterlistiger Gauner und wo er hinkommt richtet er nur Schaden an. Sein Wert beträgt minus 2 Punkte.

So, und jetzt werden diese Kunden aufgestellt. Der älteste Spieler beginnt. Er nimmt sich einen beliebigen Kunden und stellt ihn auf ein beliebiges Straßefeld (grau oder rot). Danach stellt der nächste Spieler (nach Uhrzeigersinn) den zweiten Kunden auf, usw. bis alle 7 Kunden aufgestellt sind.

Die Nasen der Kunden geben die Richtung an, in die sie gehen. Deshalb ist beim Aufstellen darauf zu achten, daß die Nasen eindeutig in eine Richtung zeigen.

Aufbau der Handelskette

Jeder Spieler besitzt bei Spielbeginn **4 Geschäfte**, die er wie folgt markiert:

Wer nach dem Aufstellen der Kunden als nächster an die Reihe kommt, legt eine seiner Handelsmarken auf ein beliebiges Haus. Dies bedeutet

Das Geschäft in diesem Haus gehört zu seiner Handelskette.

Danach legt der nächste Spieler eine Handelsmarke auf ein anderes Haus usw. Dies geht solange reihum bis jeder Spieler 4 Häuser markiert hat.

Alle Häuser sind gleichwertig bis auf die acht Häuser, die an einem roten Straßefeld liegen. Hier handelt es sich um große Kaufhäuser. Beim Aufbau der Handelskette darf jeder Spieler nur ein Kaufhaus belegen.

So, damit sind die Spielvorbereitungen beendet und jetzt kann es richtig losgehen.

4. SPIELABLAUF

Der Spieler der als nächster an die Reihe kommt, beginnt das Spiel, das immer in drei Phasen mit folgender Reihenfolge abläuft:

- 1 Würfeln und Ziehen der Kunden
2. Einkauf der Kunden und Ziehen des Konto-Anzeigers
3. Ausbau der Handelskette
d.h. Eröffnen von neuen Geschäften bzw. erweitern vorhandener Geschäfte

Danach kommt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an die Reihe.

4.1 WÜRFELN UND ZIEHEN DER KUNDEN

Die gewürfelte Augenzahl zeigt, um wieviel Felder ein Kunde vorwärts gerückt werden muß. Wird 1/3 gewürfelt, haben Sie die Wahl, einen Kunden ein Feld, zwei oder drei Felder zu ziehen.

Nach dem Würfeln wählen Sie einen der sieben Kunden aus und ziehen ihn die entsprechende Augenzahl vorwärts. Sie versuchen dabei, den Kunden – wenn möglich den reichen 'Bonzo' – in eines Ihrer Geschäfte zu bringen. Dies ist gelungen, wenn der Kunde auf ein Feld gezogen wird, das direkt **vor** einem Ihrer

Geschäfte liegt.

Beim Ziehen müssen Sie folgende Punkte beachten:

– Die Kunden dürfen nur vorwärts gezogen werden. Die Nase zeigt immer die Richtung an. Wenden ist nicht zulässig.

– An Einmündungen und Kreuzungen darf abgebogen werden. Kommt ein Kunde auf einer Einmündung zum Stehen, dürfen Sie sofort die neue Richtung bestimmen. Sie wenden den Kunden so, daß die Nase die neue Zugrichtung angibt. Eine Kehrtwendung ist jedoch nicht zulässig.

– Auf einem Feld darf immer nur ein Kunde stehen.

– Kunden dürfen sich überholen und können einander entgegenkommen.

– Es besteht Zugzwang, d.h. Sie müssen einen Kunden ziehen, auch wenn dies zu Ihrem Nachteil ist. Nur dann, wenn das Ziehen unmöglich sein sollte, dürfen Sie passen.

4.2 Einkauf der Kunden

Ein Kunde kauft immer in dem Geschäft ein, vor das er soeben gezogen wurde. Dabei ist es gleichgültig, wem das Geschäft gehört.

Der Punktwert des Kunden (schwarz drei Punkte, blau = zwei Punkte, braun = ein Punkt, rot = minus zwei Punkte) bestimmt die Einkaufsmenge, und damit die Punkte, die der jeweilige Konto-Anzeiger auf dem Bankkonto vorwärts gerückt bzw. beim Gauner zurückgesetzt wird.

Eine Sonderstellung nehmen die Kaufhäuser ein (rote Felder). Hier gilt zunächst dasselbe wie bei den anderen Geschäften auch: 'Eingekauft wird, wenn ein Kunde vor das Geschäft zieht.' Zusätzlich gilt aber noch: 'Steht bereits ein Kunde auf einem roten Feld, wenn der Besitzer des Kaufhauses an die Reihe kommt und dieser zieht den Kunden nicht weg, kauft der Kunde weiterhin ein.'

Bleibt also ein Kunde auf einem roten Feld stehen, kauft er immer ein, wenn der Besitzer des Kaufhauses an der Reihe ist und einen Kunden gezogen hat.

Dies gilt natürlich auch für den Gauner! Er richtet jedesmal einen Schaden an. Der Konto-Anzeiger kann allerdings nur bis zum Startfeld zurückgesetzt werden, weitere Minuspunkte verfallen.

Ein Kunde, der in der Aufstellphase auf ein rotes Feld gestellt wurde, kauft dort erst ab der zweiten Würfelrunde ein.

Beispiele für das Einkaufen:

– Sie ziehen einen blauen Kunden vor ein eigenes Geschäft. Ihr Konto-Anzeiger wird zwei Felder vorgerückt.

– Sie ziehen mit einem braunen Kunden vor ein Geschäft eines Mitspielers. Der Konto-Anzeiger des Mitspielers wird 1 Feld vorgerückt.

– Sie ziehen mit dem roten Rocco vor ein Geschäft eines Mitspielers. Außerdem steht immer noch ein blauer Kunde auf dem roten Feld Ihres Kaufhauses. Ihr Konto-Anzeiger wird 2 Felder vorgerückt und der des Mitspielers, dem Sie den Gauner auf den Hals

gehetzt haben, muß zwei Felder zurück.

– Sie ziehen den schwarzen Kunden vor ein eigenes Geschäft. Außerdem besitzen Sie zwei Kaufhäuser, vor denen jeweils ein brauner Kunde steht. Sie dürfen Ihren Konto-Anzeiger 5 Felder vorrücken.

Ein Hinweis noch zu den beiden Häusergruppen im Innern des Spielplanes. Auch hier kauft ein Kunde nur dann ein, wenn er **vor** der Frontseite des Hauses steht.

4.3 Eröffnen von Geschäften

Sie können jederzeit, wenn Sie an der Reihe sind und Ihr Bankkonto dies zuläßt, neue Geschäfte eröffnen.

Die Eröffnung eines Geschäftes kostet **3 Punkte**, wollen Sie ein Kaufhaus eröffnen, müssen Sie **5 Punkte** bezahlen. Ihr Konto-Anzeiger auf dem Bankkonto wird entsprechend viele Felder zurückgesetzt.

Mit einer Ihrer Handelsmarken kennzeichnen Sie das Haus, in dem sich Ihr neues Geschäft befindet.

Wichtig:

Auf einem Haus dürfen immer nur die Marken eines Spielers liegen.

Pro Runde dürfen Sie beliebig viele Geschäfte, aber nur ein Kaufhaus eröffnen.

4.4 Erweitern von Geschäften

Sie können jederzeit auch Ihre eigenen Geschäfte weiter ausbauen, indem Sie auf das entsprechende Haus eine weitere Handelsmarke legen und den Erweiterungspreis bezahlen.

Eine Erweiterung eines Geschäftes kostet **2 Punkte**, die Erweiterung eines Kaufhauses kostet **3 Punkte**.

Sie können ein Geschäft und ein Kaufhaus mehrmals erweitern – auch in einem Zug. Maximal dürfen 5 Marken auf einem Haus liegen.

Sie können in einem Zug beliebig viele Handelsmarken zum Eröffnen und Erweitern einsetzen, soweit Ihr Kontostand dies zuläßt.

Sie können im Verlauf des Spiels natürlich nicht mehr als Ihre 12 Handelsmarken einsetzen.

Einmal gesetzte Handelsmarken dürfen nicht umgelegt oder zurückgenommen werden.

Eine Erweiterung steigert die Einkünfte um das Doppelte, mehrere Erweiterungen um das Mehrfache.

Beispiel:

Sie ziehen einen blauen Kunden vor Ihr Geschäft, auf dem zwei Ihrer Marken liegen. Ihr Konto-Anzeiger wird um 4 Felder vorgerückt. Würden auf dem Haus 4 Handelsmarken liegen, könnten Sie 8 Felder vorrücken. Kommt allerdings der Gauner auf dieses Feld, müssen Sie 8 Felder zurück.

4.5 Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler mit seinem Konto-Anzeiger das grüne Feld (Ziel) erreicht oder überschreitet. Er ist damit Sieger. Die Plätze der übrigen Spieler ergeben sich aus dem Stand ihrer

Konto-Anzeiger. Die Anzahl Geschäfte, die ein Spieler besitzt, spielt keine Rolle.

5. TAKTISCHE TIPS

– Sie sollten Ihre Geschäfte nicht wahllos in der City verstreuen, sondern an zwei bis drei Stellen konzentriert aufbauen. Mehrere Geschäfte hintereinander oder dicht beieinander haben eine starke Machtposition.

– Lenken Sie die Kunden immer so, daß sie auf Ihre Geschäfte zusteuern.

– Bringen Sie einen braunen Kunden zu Ihrem Kaufhaus. Die Wahrscheinlichkeit, daß er von den Mitspielern weitergezogen wird, ist geringer als bei Bonzo oder den blauen Kunden.

– Je mehr Geschäfte Sie besitzen, um so größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß die Kunden bei Ihnen einkaufen. Bauen Sie deshalb Ihre Handelskette weiter aus. Bedenken Sie aber auch, daß nicht der gewinnt, der alle seine Handelsmarken eingesetzt hat. Jeder Ausbau bedeutet zunächst, daß Sie sich vom Ziel weiter entfernen.

CITY ALS 'PROFI-VERSION'

Wenn Sie die Grundversion von City bereits mehrmals gespielt haben und ein ausgesprochener Spiele-Freak sind, wird Ihnen die Profi-Version noch mehr zusagen. Sie sollten allerdings dann auch 2-3 Stunden Zeit für ein Spiel haben.

Die Regeln der Grundversion sind voll gültig bis auf nachfolgend beschriebene Änderungen und Erweiterungen.

Spieldauer

Das Spiel endet nach zwei Konto-Runden. Sie können natürlich auch drei oder vier Runden spielen.

Zwangsverkauf

Wer den Schaden des Gauners nicht bezahlen kann, ist zum Zwangsverkauf gezwungen. Der Spieler muß Handelsmarken vom Spielplan zurücknehmen und erhält dafür jeweils die Hälfte des ursprünglichen Preises; halbe Punkte werden dabei aufgerundet.

Ein Spieler darf aber immer 4 Geschäfte behalten, die mit je einer Marke belegt sind.

Ladenstraße

Wer fünf direkt hintereinander liegende Geschäfte hat, besitzt eine Ladenstraße. Bei fünf und sechs Spielern besteht eine Ladenstraße bereits aus vier direkt hintereinander liegenden Geschäften.

Immer wenn ein Kunde in einem Geschäft einkauft, das zu einer Ladenstraße gehört, erhält der Spieler einen Zusatzpunkt.

Verkauf von Geschäften an Mitspieler

Der Kaufpreis wird in Form von Punkten ausgehandelt. Der Verkäufer rückt seinen Konto-Anzeiger entsprechend vorwärts und nimmt seine Handelsmarke vom Spielplan. Der Käufer zieht seinen Konto-Anzeiger rückwärts und legt seine Marke auf das gekaufte Haus.

Werbeaktion

Wer eine Werbeaktion durchführen will, muß dies **vor** dem Würfeln sagen. Er darf dann zweimal würfeln und sich den besseren Wurf auswählen. Eine Werbeaktion kostet zwei Punkte.