von Jung Je Ho

Spieler: 2 – 4 Personen Alter: ab 10 Jahren Dauer: ca. 45 Minuten

Inhalt

28 Hochhaussteine

je 7 in vier verschiedenen Farben



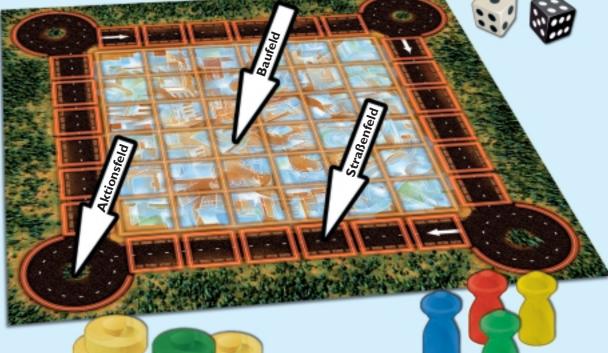
I Spielplan

Geldscheine mit den Werten

500 Tausend (12x),100 Tausend (40x), 50 Tausend (18x), 10 Tausend (30x)



2 Würfel



52 Etagensteine

je 13 in vier verschiedenen Farben



4 Spielfiguren in vier verschiedenen Farben



I Architekt

schwarze Figur mit einer Bohrung im Boden

Spielidee

Werden Sie der reichste Grundstücksbesitzer einer neuen Stadt! Als Großinvestor sind Sie an deren Entwicklung beteiligt. Dies kann für Sie zu einer Goldgrube werden, wenn Sie zur richtigen Zeit Hochhäuser bauen und Ihre Grundstücke vergrößern.

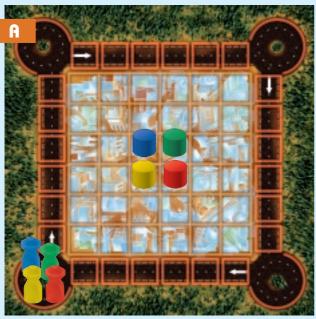
Mit Ihren Etagen- und Hochhaussteinen bauen Sie möglichst viele Gebäude. Die Gebäude sollten benachbart sein und an die Straße angrenzen. Denn je größer und wertvoller ein Grundstück ist, desto mehr Miete erhalten Sie von den Mitspielern. Zusätzlich können Sie schon gebaute fremde Gebäude abreißen. Vorsicht aber vor den Verschwörungen der Mitspieler, die gegen Ihre wertvollen Gebäude gerichtet sind.

Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur, alle Etagensteine und 5 bzw. 7 Hochhaussteine (bei 3-4 Spielern 5 Hochhaussteine, bei 2 Spielern 7 Hochhaussteine) in einer Farbe. Überzählige Steine und Figuren werden nicht weiter benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.
- Die Aktionskarten werden gemischt und als Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.
- Jeder Spieler erhält 700 Tausend (5 x 100 Tausend, 3 x 50 Tausend und 5 x 10 Tausend). Ein Spieler übernimmt die Bank. Er muss sein Bargeld und das Geld der Bank gut getrennt halten.
- Die Spielfiguren werden zusammen auf ein beliebiges rundes Aktionsfeld der Straße gestellt.
- Ein Startspieler wird ermittelt.

Startaufstellung

Bevor das Spiel beginnt, muss jeder Spieler reihum gegen den Uhrzeigersinn einen Hochhausstein und drei Etagensteine auf dem Spielplan ablegen. Der Startspieler beginnt. Er legt einen Hochhausstein auf eines der vier Baufelder im Zentrum des Spielplans. Danach folgen die Mitspieler. Nun legen die Spieler gegen den Uhrzeigersinn jeweils einen Etagenstein auf ein beliebiges freies Baufeld des Spielplans. Es beginnt immer der Startspieler. Dies geschieht so lange, bis jeder Spieler insgesamt drei Etagensteine auf dem Spielplan gelegt hat. Der Spieler, der als Letzter einen Etagenstein gelegt hat, setzt auf diesen Stein den Architekten und beginnt den ersten regulären Zug. Danach folgen die Spieler im Uhrzeigersinn.



Der Startspieler (Grün) hat seinen Hochhausstein auf ein Baufeld im Zentrum gelegt. Danach haben die Mitspieler ihre Hochhaussteine auf ein Feld ihrer Wahl im Zentrum gelegt.



Nachdem alle Spieler gegen den Uhrzeigersinn je dreimal einen Etagenstein auf einen Bauplatz gelegt haben, stellt der letzte Spieler (Rot) den Architekten auf seinen zuletzt gelegten Etagenstein.

Tipp: Die Spieler sollten ihre Steine möglichst benachbart auf dem Spielplan ablegen. Die Lage der Steine kann für den nun folgenden Spielablauf mitentscheidend sein.

Spielablauf

Wer am Zug ist, führt nacheinander die folgenden Aktionen durch:

- I.Würfeln
- 2. Spielfigur bewegen
- 3. Den Architekten bewegen und einen Etagenstein verbauen
- 4. Ein Gebäude bewegen und ein fremdes Gebäude abreißen

Danach ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler am Zug. Es kann passieren, dass der Zug eines Spielers schon nach der zweiten oder dritten Aktion beendet ist. Dazu mehr auf den folgenden Seiten.

1. Würfeln

Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln gleichzeitig. Der weiße Würfel bewegt die eigene Spielfigur, der schwarze Würfel den Architekten.

2. Spielfigur bewegen

Zuerst muss die Spielfigur bewegt werden. Der Spieler zieht seine Spielfigur auf den Straßenfeldern entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem weißen Würfel in Pfeilrichtung vorwärts. Nach der Bewegung der Spielfigur können drei Fälle eintreten: Die Figur steht neben einem leeren oder eigenen Baufeld; sie steht auf einem runden Aktionsfeld; sie steht neben einem fremden Baufeld.

Achtung: Ein rundes Aktionsfeld ist auch ein Straßenfeld. Auf jedem Straßenfeld dürfen gleichzeitig mehrere Spielfiguren stehen.

Die Figur steht neben einem leeren oder eigenen Baufeld

Steht die Spielfigur eines Spielers nach ihrer Bewegung neben einem leeren Baufeld oder neben einem Baufeld mit einem eigenem Gebäude, hat der Spieler Glück. Er muss keine Miete bezahlen.

Beispiel: Der grüne Spieler steht auf einem Straßenfeld, das an ein leeres Baufeld grenzt. Er zahlt keine Miete. Der blaue Spieler steht auf einem Straßenfeld, das an ein Baufeld mit einem eigenen Gebäude grenzt. Er zahlt keine Miete.



Die Figur steht auf einem runden Aktionsfeld

Steht die Spielfigur nach ihrer Bewegung auf einem Aktionsfeld muss der Spieler die oberste Aktionskarte vom Stapel ziehen und die Anweisung auf der Karte durchführen. Nachdem er dies getan hat, legt er die Aktionskarte unter den Stapel. **Danach ist sein Zug sofort beendet**.

Achtung: Muss er beispielsweise ein Gebäude mit einem oder zwei Etagensteinen vom Plan entfernen oder auf dem Plan versetzen oder vertauschen, dann darf er dies nicht mit einem Gebäude tun, auf dem der Architekt steht. Durch eine Aktionskarte wird der Architekt niemals bewegt.





Die Figur steht neben einem fremden Baufeld

Steht die Spielfigur nach ihrer Bewegung neben einem fremden Baufeld, muss der Spieler an dessen Besitzer Miete zahlen. Die Miete ist abhängig von der Höhe und der Anzahl benachbarter Gebäude. Benachbart heißt: Die Gebäude stehen auf Baufelder, die Seite an Seite (nicht über Eck) nebeneinander liegen. Für Gebäude mit einem Etagenstein müssen 10 Tausend bezahlt werden, für ein Gebäude mit zwei Etagensteinen 20 Tausend und für einen Hochhausstein 100 Tausend.

Beispiel: Der blaue Spieler muss nur 10 Tausend an den gelben Spieler bezahlen, weil die anderen gelben Steine nicht benachbart sind. Der rote Spieler muss 120 Tausend (100+10+10) an Grün bezahlen. Der gelbe Spieler muss 40 Tausend (20+10+10) an den roten Spieler bezahlen.

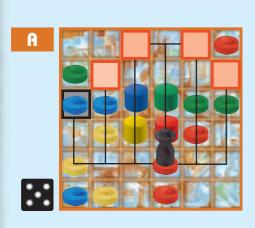


3. Den Architekten bewegen und einen Etagenstein verbauen

Wenn seine Spielfigur **nicht** auf einem Aktionsfeld steht, muss der Spieler nun den Architekten bewegen und muss einen neuen Etagenstein aus seinem Vorrat verbauen. Auf welches Baufeld der Etagenstein gelegt werden darf, wird durch den schwarzen Würfel und den augenblicklichen Standort des Architekten bestimmt.

- Der neue Etagenstein darf auf ein leeres Baufeld gebaut werden.
- Der neue Etagenstein darf auf ein Baufeld gebaut werden, auf dem schon mindestens ein eigener Etagenstein liegt.
- Der neue Etagenstein darf nicht auf einen eigenen Hochhausstein gebaut werden.
- Der neue Etagenstein darf nicht auf ein fremdes Gebäude gebaut werden.

Wie wird gebaut: Der Spieler zieht mit dem Architekten genauso viele Felder senkrecht oder waagerecht (nicht diagonal) über die Baufelder wie der schwarze Würfel angibt. Dabei darf über kein Feld zweimal gezogen und nur einmal um 90° abgebogen werden. Aber es spielt keine Rolle, ob die Felder, über die der Architekt bewegt wird, bebaut sind oder nicht, nur das letzte Feld muss frei oder von eigenen Etagensteinen bebaut sein. Dort, wo der Spieler den Architekten hinzieht, legt er den neuen Etagenstein ab. Baut der Spieler einen Etagenstein auf ein leeres Baufeld, ist danach sein Zug beendet.



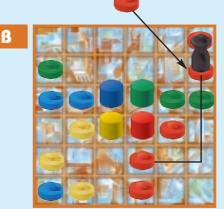


Abb. A: Der rote Spieler hat mit dem schwarzen Würfel eine "5" gewürfelt. Auf die rot markierten Baufelder könnte er einen Etagenstein legen, auf das schwarz markierte Baufeld nicht.

Abb. B: Der Spieler entscheidet sich für das Baufeld am Rand rechts. Er nimmt einen seiner Etagensteine aus dem Vorrat, legt ihn auf das Baufeld und stellt den Architekten darauf.

Achtung: Der Spieler muss einen Etagenstein verbauen, auch wenn ihm das Baufeld nicht passt. Lässt sich aber in seltenen Fällen kein regelkonformes Baufeld finden, dann kann der Spieler den Architekten nicht ziehen und auch keinen Stein verbauen. In diesem Fall ist sein Zug sofort beendet und der nächste Spieler ist am Zug.

4. Ein Gebäude bewegen und ein fremdes Gebäude abreißen

Baut der Spieler einen Etagenstein auf ein eigenes Gebäude das aus einem oder zwei Etagensteinen besteht, dann muss er danach dieses soeben erhöhte 2er- oder 3er-Gebäude bewegen und damit ein fremdes Gebäude abreißen. Für die Bewegung gelten die gleichen Regeln wie für den Architekten.

- Ein 2er-Gebäude muss genau zwei Felder bewegt werden.
- Ein 3er-Gebäude muss genau drei Felder bewegt werden.
- Die Bewegung muss auf einem Baufeld mit einem fremden Gebäude enden.
- Das fremde Gebäude muss kleiner sein als das eigene Gebäude, mit dem gezogen wurde.
- Die Bewegung darf nicht auf einem leeren Baufeld enden.

Die Etagensteine des abgerissenen Gebäudes werden dem Besitzer zurückgegeben. An ihren Platz wird das eigene Gebäude gestellt, darauf kommt der Architekt.

Achtung: Der Architekt wird während des gesamten Zuges eines Spielers nicht bewegt, erst am Schluss des Zuges wird der Architekt auf das neue Gebäude gestellt. Ein Gebäude, auf dem der Architekt steht, darf nicht abgerissen werden.

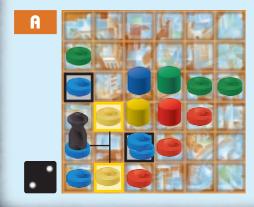




Abb. A: Der gelbe Spieler hat mit dem schwarzen Würfel eine "2" gewürfelt. Auf den schwarz markierten Feldern darf nicht gebaut werden. Auf den gelb markierten Baufeldern liegt schon je ein eigener Etagenstein, hier darf gebaut werden.

Abb. B: Gelb entscheidet sich für das obere Baufeld, weil er dort bessere Möglichkeiten hat, sein Gebäude zu bewegen. Er legt einen seiner Etagensteine dazu.





Abb. C: Der gelbe Spieler muss nun sein 2er-Gebäude um zwei Felder bewegen. Fünf fremde Gebäude sind in Reichweite (markierte Felder). Das rote und das blaue Hochhaus können nicht abgerissen werden, da sie größer sind als das 2er-Gebäude von Gelb. Die beiden unteren Gebäude von Blau können auch nicht abgerissen werden, da eins gleich hoch ist und auf dem anderen der Architekt steht. Nur das obere blaue Ier-Gebäude kann von Gelb abgerissen werden.

Abb. D: Gelb zieht mit seinem 2er-Gebäude und dem Architekten auf das Feld des blauen I er-Gebäudes. Er gibt dem blauen Spieler seinen Etagenstein zurück.

Achtung: Die Erhöhung eines Gebäudes und dessen Bewegung gehören zusammen. Deshalb sollte sich ein Spieler zuerst gut überlegen, welches seiner Gebäude er erhöhen will. Denn kann ein Spieler zwar eines seiner Gebäude erhöhen, dieses aber nicht regelkonform bewegen, um ein fremdes Gebäude abzureißen, dann darf er die Erhöhung nicht durchführen. Der gerade verbaute Etagenstein kommt zurück in seinen Vorrat, der Architekt bleibt auf dem ursprünglichen Gebäude und der nächste Spieler ist am Zug.

Wie kommen die Hochhaussteine ins Spiel?

Immer dann, wenn ein Spieler aus seinem 2er-Gebäude ein 3er-Gebäude gemacht hat, zieht er drei Felder und reißt ein kleineres fremdes Gebäude ab. Danach tauscht er auf dem Baufeld, auf dem bisher das fremde Gebäude stand, die drei eigenen Etagensteine gegen einen Hochhausstein aus seinem Vorrat. Ein Hochhausstein kann sich nicht mehr bewegen, kann aber auch nicht mehr abgerissen werden (außer durch eine Aktionskarte).

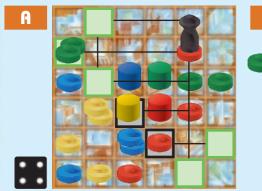




Abb. A: Der grüne Spieler hat mit dem schwarzen Würfel eine "4" gewürfelt. Auf den grün markierten Baufeldern könnte er einen Etagenstein legen, auf die beiden schwarz markierten Baufelder nicht.

Abb. B: Der Spieler entscheidet sich für das Baufeld am Rand links, weil dort schon zwei seiner Etagensteine liegen. Er nimmt einen seiner Etagensteine aus dem Vorrat und legt ihn dazu.





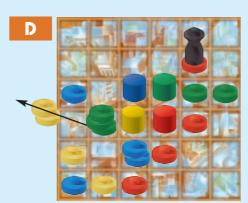


Abb. C: Der grüne Spieler muss nun sein 3er-Gebäude um drei Felder bewegen. Vier Baufelder sind in Reichweite. Das Feld am oberen Rand scheidet als Ziel aus, weil es leer ist. Das blaue Hochhaus kann nicht übernommen werden, da es gleich hoch ist. Bleiben noch die beiden gelben Gebäude.

Abb. D: Der grüne Spieler entscheidet sich für das gelbe 2er-Gebäude. Er gibt die beiden Etagensteine an Gelb zurück.



Abb. E: Nun muss der grüne Spieler sein 3er-Gebäude gegen einen Hochhausstein austauschen und stellt den Architekten auf das Hochhaus. Dann ist sein Zug beendet.

Spielende

Das Spiel ist sofort beendet, wenn entweder

- ein Spieler alle seine Hochhaussteine (bei 3-4 Spielern sind das fünf Hochhaussteine, bei 2 Spielern sieben Hochhaussteine) gebaut hat, oder
- ein Spieler mehr Miete bezahlen muss, als er an Bargeld besitzt.

Wenn das Spiel beendet ist, erhalten alle Spieler 100 Tausend Prämie für jeden eigenen gebauten Hochhausstein auf dem Spielplan von der Bank. Ist das Spiel durch Bankrott eines Spielers beendet worden, muss dieser Spieler mit Hilfe der Prämie seine Schulden bezahlen. Wenn die Prämie nicht ausreicht, erhält der Gläubiger den Rest von der Bank. Danach zählt jeder Spieler sein Bargeld. Der Spieler mit der höchsten Geldsumme gewinnt das Spiel.

Variante für Kenner des Spiels

Ein Spieler, der aus einem Ier-Gebäude ein 2er-Gebäude gemacht hat, kann anstatt damit zwei Felder weit auf ein fremdes Gebäude zu ziehen, auch auf ein eigenes Ier-Gebäude ziehen. Dadurch entsteht ein eigenes 3er-Gebäude. Der Spieler muss nun noch einmal ziehen (diesmal drei Felder), dabei ein fremdes Gebäude abreißen und dann sein 3er-Gebäude in einen Hochhausstein umtauschen. Kann die zweite Bewegung nicht regelgerecht durchgeführt werden, darf auch schon die erste Bewegung auf ein eigenes Ier-Gebäude nicht durchgeführt werden. Mit dieser Variante erhält ein Spieler schneller ein Hochhaus.





Abb. A: Der blaue Spieler hat mit dem schwarzen Würfel eine "2" gewürfelt. Es gibt drei Baufelder, blau markiert, auf die der blaue Spieler einen Etagenstein legen kann.

Abb. B Blau entscheidet sich für das obere Baufeld, weil er dort bessere Möglichkeiten hat, sein neues Gebäude zu bewegen. Er legt einen seiner Etagensteine dazu.





D



Abb. C: Der blaue Spieler hat nun mit seinem 2er-Gebäude drei mögliche Ziele. Er kann das grüne I er-Gebäude abreißen. Er kann aber auch (neue Regelvariante) auf eines seiner beiden I er-Gebäude ziehen und sie zu 3er-Gebäuden machen.

Abb. D: Das obere Ier-Gebäude scheidet jedoch als Ziel aus, weil er von dort aus keine weitere Bewegung durchführen kann. Nur das untere blaue Ier-Gebäude kann von Blau sinnvoll zu einem eigenen 3er-Gebäude erhöht werden.

•



F



Abb. E: Der blaue Spieler hat mit seinem 3er-Gebäude nur die Möglichkeit, das grüne 1er-Gebäude abzureißen.

Abb. F: Er gibt dem grünen Spieler seinen Etagenstein zurück, stellt sein 3er-Gebäude auf dessen Feld.

G

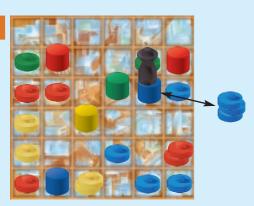
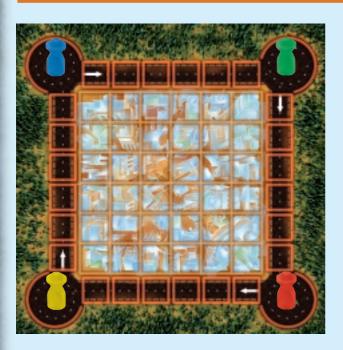


Abb. G: Nun muss der blaue Spieler sein 3er-Gebäude durch einen Hochhausstein ersetzen und den Architekten daraufstellen. Damit ist sein Zug beendet.

Zwei Sonderregeln



Statt die Spielfiguren zusammen auf einem runden Aktionsfeld beginnen zu lassen, kann jeder Spieler sich zu Spielbeginn das Aktionsfeld aussuchen, von dem seine Figur starten soll (siehe Abb.). Dabei können auch mehrere Figuren auf einem Aktionsfeld starten.

Beim Spiel zu zweit, kann es passieren, dass keine Etagensteine mehr im Vorrat eines Spielers sind. In diesem Fall nimmt sich der Spieler die benötigten Steine von der Farbe, die nicht im Spiel ist.



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

Erläuterungen der Aktionskarten



Würfle mit dem weißen Würfel ein weiteres Mal und ziehe mit deiner Figur entsprechend vorwärts. Wenn du jetzt Pech hast, musst du Miete zahlen. Dann ist dein Zug beendet.



Ziehe die Spielfigur des reichsten Spielers (das kannst auch du selbst sein) ein, zwei oder drei Felder vorwärts. Gibt es mehrere reichste Spieler, entscheide, welche Figur ziehen muss, vielleicht muss Miete gezahlt werden. Dann ist dein Zug beendet.



Die Bank zahlt an den ärmsten Spieler 100 Tausend. Gibt es mehrere ärmste Spieler, erhalten diese je 100 Tausend, auch wenn es alle Spieler sind.



Würfle noch einmal mit beiden Würfeln. Zähle die gewürfelten Augenzahlen zusammen und verzehnfache die Summe. Nimm das Ergebnis als Geld von der Bank.



Wähle einen Spieler, der für jeden seiner Hochhaussteine 50 Tausend Steuern an die Bank zahlen muss. Wer beispielsweise drei Hochhaussteine auf dem Spielplan hat, muss 150 Tausend an die Bank zahlen.



Zahle Steuern an die Bank. Für jeden deiner Hochhaussteine zahle 50 Tausend Steuern. Zahle beispielsweise 150 Tausend für drei Hochhaussteine auf dem Spielplan.



Der Spieler (auch du selbst) mit den meisten Hochhaussteinen auf dem Spielplan erhält ein Hochhaus zurück in seinen Vorrat. Entscheide, welcher Stein vom Plan genommen wird. Gibt es mehrere Spieler mit den meisten Hochhaussteinen, wird trotzdem nur ein Stein vom Plan genommen.



Tausche eines deiner Gebäude mit einem fremden Gebäude auf dem Spielplan. Es können auch unterschiedlich hohe Gebäude getauscht werden, aber nur I er- und 2er-Gebäude, Hochhaussteine nicht.



Du musst einen Etagenstein aus dem eigenen Vorrat auf ein freies Baufeld auf dem Spielplan legen.



Tausche das Feld eines fremden Gebäudes mit einem anderen fremden Gebäude. Es können auch unterschiedlich hohe Gebäude getauscht werden, Ier-, 2er-Gebäude und auch Hochhaussteine. Im Spiel zu zweit bleibt die Karte ohne Auswirkung und es wird eine Ersatzkarte gezogen.



Ziehe eines deiner Gebäude auf ein leeres Feld. Dies gilt nicht für Hochhaussteine.



Nimm ein 1er- oder 2er-Gebäude eines beliebigen Mitspielers vom Spielplan und gib es an den Besitzer zurück.



Nimm eines der eigenen Gebäude, einschließlich Hochhaus, vom Spielplan und lege es in den eigenen Vorrat zurück.