

SPIELREGELN

1. Am Stadtgesellschaftsspiel können 2-4 Mitspieler teilnehmen.
2. Jeder Mitspieler nimmt zwei Spielsteine einer Farbe und stellt diese auf den Startplatz derselben Farbe.
3. Jeder Mitspieler nimmt die 20 Kärtchen seiner Farbe und setzt diese so zusammen, daß sich 5 sinnvolle Firmenzeichen daraus ergeben. Derjenige, der zuerst 5 Betriebe gebildet hat, kann auch als erster anfangen.
4. Der Sinn des Spieles liegt darin, daß jeder Mitspieler versuchen muß, seine Betriebe so schnell wie möglich auf dem Stadtplan zu plazieren.
Der Wert eines Grundstückes ergibt sich aus den Randzahlen des Koordinatensystems, die das jeweilige Grundstück definieren.
Im Beispiel (siehe Zeichnung) ist "Grundstück A" mehr wert als "Grundstück B", "Betrieb X" mehr wert als "Betrieb Y". Das Zentrum der Stadt liefert also immer die meisten Punkte.
5. Es wird stets mit zwei Würfeln gewürfelt, und mit zwei Spielsteinen gesetzt. Die Augenzahl eines Würfels gilt jeweils für einen Spielstein. Würfelt man zum Beispiel eine 3 und eine 2, kann man seinen Spielstein auf die 3 der vertikalen Zahlenreihe und den anderen Spielstein auf die 2 der horizontalen Zahlenreihe setzen oder umgekehrt.
Die Richtung, in der Spielsteine bewegt werden, ist frei wählbar und darf während des Spiels jederzeit geändert werden. Jeder Zug ist jedoch vollständig in eine Richtung auszuführen.
Die Spielsteine bewegen sich also immer in einem rechten Winkel zueinander (siehe Bild), so daß sie in jeder Phase des Spiels genau ein Grundstück definieren (wie z.B. auf der Zeichnung Grundstücke A und B).
6. Wenn zwei Spielsteine ein Grundstück der Stadt definieren, so kann der Spieler entweder...

- a: einen Teil seines Firmenzeichens darauf setzen oder
b: weiterwürfeln, ohne zu setzen, weil der Platz nicht interessant genug ist oder
c: falls sich bereits einer seiner Bausteine dort befindet, diesen zurücknehmen oder drehen, wenn ihm das günstiger erscheint - oder
d. um den Baustein des anderen Mitspielers würfeln, der dort sitzt (die höchste Augenzahl gewinnt).

IST DAS FIR MENNZEICHEN VOLLSTÄNDIG AUF DEM SPIELFELD PLAZIERT, SO DARF DIE RÜCKSEITIGE SEHENSWÜRDIGKEIT AUFGEDECKT UND DER STANDORT NICHT MEHR VERÄNDERT WERDEN!

7. Pasch: Würfelt ein Spieler einen Pasch, führt er zuerst wie gewohnt seinen Zug aus und darf danach mit dem Sonderwürfel würfeln.

Sonderwürfel:



A: Lachendes Gesicht:
Sie dürfen ein Grundstücks-Viertel Ihrer Wahl mit einem Firmenkärtchen belegen und müssen Ihre Spielsteine entsprechend dem rechten Winkel dazu versetzen.



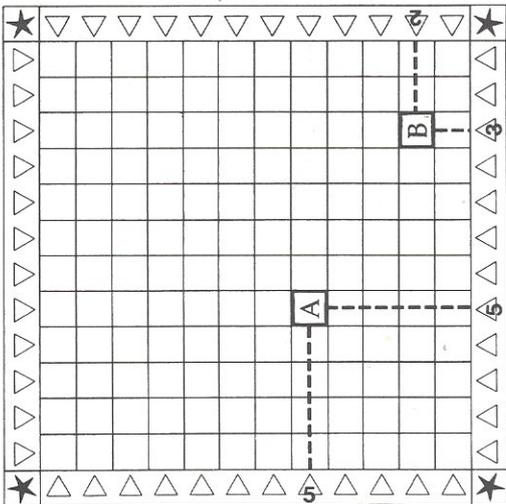
B: Abbildung 2 Würfel:
Würfeln Sie noch einmal mit den normalen Würfeln und spielen Sie dann wie gewohnt weiter.



C: Trauriges Gesicht:
Sie setzen die nächste Runde aus.

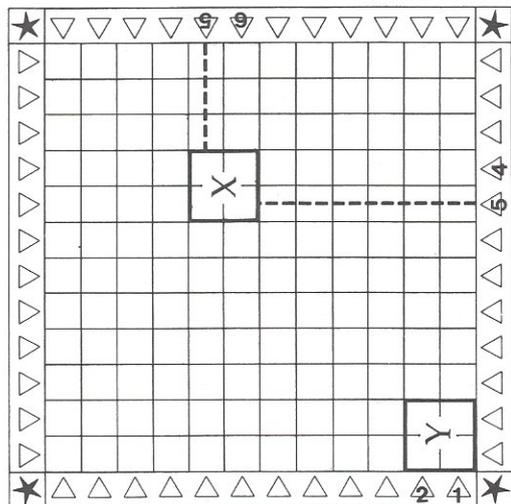
Sobald ein Spieler sämtliche Betriebe vollständig auf dem Spiel plaziert hat, ist das Spiel beendet und jeder Spieler addiert die Werte seiner sich vollständig auf dem Spielplan befindlichen Sehenwürdigkeiten. Gewonnen hat der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht hat.

Viel Erfolg!



$$A = 5 + 5 = 10$$

$$B = 3 + 2 = 5$$



$$X = 11 + 10 + 10 + 9 = 40$$

$$Y = 2 + 3 + 3 + 3 + 4 = 12$$