

CITIES SKYLINES

DAS BRETTSPIEL

Spielen ohne Regellese
Mit KOSMOS Erklär-App

Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose „Erklär-App“ herunter.



DAS KOOPERATIVE STÄDTEBAUSPIEL FÜR 1–4 STADTENTWICKLER AB 10 JAHREN

Gemeinsam habt ihr Großes vor. Ihr wollt eine neue, lebenswerte Stadt bauen, in der sich die Menschen wohl fühlen. Dazu spielt ihr eine Anzahl von Meilensteinen. Jeder Meilenstein ist ein Bauabschnitt eurer Stadt. Erst wenn ihr den aktuellen Meilenstein erfüllt habt, könnt ihr mit dem nächsten beginnen. Habt ihr alle Meilensteine geschafft, endet das Spiel. An der Zufriedenheit eurer Bevölkerung zeigt sich dann, wie gut und geschickt ihr zusammengearbeitet habt.

Ihr dürft euch untereinander jederzeit absprechen und beraten. Könnt ihr euch nicht einigen, entscheidet jeweils der aktive Spieler, was gemacht wird. Achtet darauf, dass euch das Geld nicht ausgeht, sonst verliert ihr das Spiel gemeinsam.

Ihr erlernt das Spiel über verschiedene Szenarien. Das Einführungsspiel beinhaltet die wichtigen Grundregeln. In weiteren Szenarien kommen nach und nach weitere Elemente ins Spiel. Das letzte Szenario bietet einen sehr variablen Ablauf mit immer wieder neuen Herausforderungen. Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, solltet ihr die Szenarien in der angegebenen Reihenfolge spielen.

Wollt ihr das Spiel sofort mit allen Regeln spielen, verwendet ihr Szenario 4 auf Seite 7. Da die Szenarien aufeinander aufbauen, lest ihr zuerst diese Regeln und danach die zusätzlichen Regeln der Szenarien 1–4. Spielt dann Szenario 4.

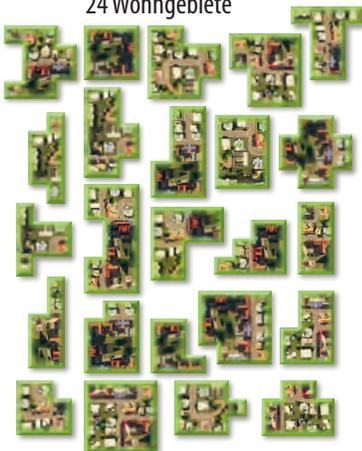
SPIELMATERIAL

Vor dem ersten Spiel werden alle Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.

6 Spielplanteile (Rückseiten A–F)



24 Wohngebiete



12 Gewerbegebiete



12 Industriegebiete



9 Versorgungsgebäude



Strom Wasser Müll

18 Dienstleistungsgebäude

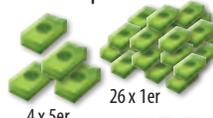


Gesundheitswesen Bildung Nahverkehr Feuerwehr Polizei Parks

10 Einzigartige Gebäude



30 Geldplättchen



4 x 5er 26 x 1er



8 Verwaltungsmarker



1 Verwaltungstafel

1 Startspieler-Zeichen



2 Steckfüße



2 Zufriedenheitsanzeiger



1 Skyline (zur Anzeige der Gesamtzufriedenheit)



75 Baukarten
je 25 der Stufen I, II und III



10 Karten
Einzigartige
Gebäude



10 Rollen-
Karten



10 Karten
Stadtricht-
linien



10 News-
Karten



1 Übersichtskarte
„Ende eines
Meilensteins“



4 Übersichtskarten
„Ablauf eines
Spielzugs“

Das Spielmaterial, das im Einführungsspiel **nicht** benötigt wird, kommt zurück in die Schachtel:
3 Spielplanteile (C, D, F)
10 Karten Einzigartige Gebäude, 10 Rollen-Karten, 10 Karten Stadtrichtlinien, 10 News-Karten
10 Plättchen Einzigartige Gebäude

SPIELVORBEREITUNG

Die 3 Spielplanteile B, E, A werden wie in der Abbildung in der Tischmitte zu einer Spielfläche zusammgelegt. Die Rückseiten mit den Buchstaben zeigen dabei nach oben.



Hinweis: Bei späteren Spielen oder wenn ihr gleich mit allen Regeln spielt, legt ihr die im jeweiligen Szenario vorgesehenen 4 Spielplanteile zusammen.

Die Verwaltungstafel wird offen neben die Spielfläche gelegt und die 8 Verwaltungsmarker auf ihre zugehörigen Anzeigeleisten und zwar jeweils auf das Feld „0“.

Auf die Stadtkasse (auf der Verwaltungstafel unten links) wird als Startkapital 12 Geld (2 große Plättchen im Wert 5 und 2 kleine im Wert 1) gelegt. Das restliche Geld bildet einen Vorrat neben der Spielfläche.



Alle Gebietsplättchen und alle Gebäudeplättchen werden nach Farben und Arten sortiert neben der Spielfläche bereitgelegt.

Von den gut gemischten Baukarten der Stufe I erhält jeder je nach Spielerzahl verdeckt eine Anzahl Karten, die er **offen** in einer Reihe vor sich auslegt:

- 4 Spieler: je 3 Karten
- 3 Spieler: je 4 Karten
- 2 Spieler: je 5 Karten
- 1 Spieler: 7 Karten



Außerdem erhält jeder eine Übersichtskarte „Ablauf eines Spielzugs“.

Die restlichen Baukarten der Stufe I sowie die Karten der Stufen II und III werden getrennt gemischt und als verdeckte Stapel neben der Spielfläche bereitgelegt.

Die Skyline wird neben die Verwaltungstafel gestellt. Die beiden Zufriedenheitsanzeiger werden links und rechts auf die Werte 0 gesteckt.



Der jüngste Spieler erhält das Startspieler-Zeichen und die Übersichtskarte „Ende eines Meilensteins“. Das Startspieler-Zeichen ist „Chirper“, das Maskottchen von *Cities: Skylines*.



Die Verwaltungstafel



Auf der Verwaltungstafel wird mit Hilfe der Verwaltungsmarker nachgehalten, wie gut eure Stadt dasteht.

Im oberen Bereich könnt ihr die Kapazität eurer Stadt in den **Versorgungsarten Strom, Wasser und Müll** ablesen. Je weiter sich der Marker im grünen Bereich befindet, umso höher ist eure Kapazität.

Wichtig: Für jeden Schritt unter „0“ (im roten Bereich) sinkt am Ende eines Meilensteins die Zufriedenheit eurer Bevölkerung um 1.

Die **Zufriedenheit** kann einen positiven, negativen oder neutralen Wert (= 0) annehmen. Nach jedem Meilenstein wird dieser Wert auf die Anzeige für die Gesamtzufriedenheit (Skyline) übertragen. Je höher die Gesamtzufriedenheit am Spielende ist, desto besser fällt euer Ergebnis aus. Dieses könnt ihr dann in der Erfolgstabelle auf der letzten Seite nachlesen.

Die **Arbeitsmarktleiste** zeigt eure **zur Verfügung stehende arbeitende Bevölkerung** an.

Wichtig: Für jeden Schritt, den eure arbeitende Bevölkerung von „0“ entfernt ist, egal ob darüber oder darunter, müsst ihr am Ende eines Meilensteins 1 Geld aus der Stadtkasse zahlen.

Hintergrund: Der Wert „0“ steht für Vollbeschäftigung. Ist der Wert unter „0“, fehlen der Wirtschaft Arbeitskräfte. Ist der Wert darüber, fehlen Arbeitsplätze. In beiden Fällen muss Geld aufgewendet werden.

Im unteren Bereich seht ihr drei Leisten, die sich auf die Lebensqualität eurer Bevölkerung auswirken. Durch eure Bautätigkeit werdet ihr die Werte Umweltbelastung, Verkehr und Kriminalität während des Spiels erhöhen und durch verschiedene Gegenmaßnahmen senken.

Wichtig: Am Ende des Spiels nimmt die Gesamtzufriedenheit eurer Bevölkerung umso stärker ab, je mehr ihr auf diesen Leisten über „0“ steht.

Übersicht über die Symbole im Spiel

Dienstleistungen		Gebiete		Versorgung			
Gesundheitswesen	Feuerwehr	Wohngebiet	Strom	Umweltbelastung	Verfügbare Arbeitskraft	Stadtviertel	
Bildung	Öffentlicher Nahverkehr	Gewerbegebiet	Wasser	Verkehr	Zufriedenheit	Meilenstein	
Polizei	Parks	Industriegebiet	Müll	Kriminalität	Geld		

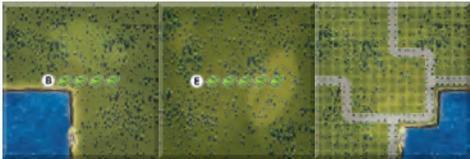
SPIELVERLAUF



Beginn eines Meilensteins

Zunächst überlegt ihr gemeinsam, mit welchem Spielplanteil ihr beginnen wollt. Dabei sind vor allem die aufgedruckten **Erschließungskosten** zu berücksichtigen. Habt ihr euch entschieden (das letzte Wort hat der Startspieler!), bezahlt ihr aus der Stadtkasse die geforderte Geldsumme in den Vorrat, dreht das ausgewählte Spielplanteil um und legt es aufgedeckt zurück an seinen Platz. **Hinweis:** Dabei müsst ihr es über seine Längsachse drehen (gebildet durch die aufgedruckte Reihe von Geldplättchen!). Dadurch sind die Wasserflächen auf der Vorderseite ebenso angeordnet wie auf der Rückseite.

Beispiel: Ihr bezahlt 2 Geld und deckt Tafel A auf.



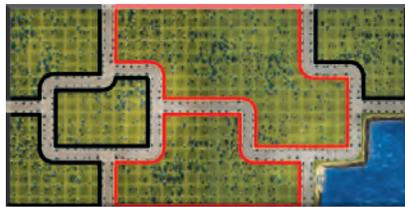
Auf dem aufgedeckten Spielplanteil seht ihr ein Raster aus quadratischen Feldern, auf die ihr während des Spiels Gebäude- und Gebietsplättchen legt. Dabei dürfen die Plättchen nicht über den Rand der Spielfläche, über Straßen, auf andere Gebäudeplättchen oder aufs Wasser gelegt werden.



Die Felder sind in mehrere Bereiche angeordnet. Das sind die Stadtviertel. Als **Stadtviertel** gelten alle Bereiche, die von einer Straße oder dem Planrand eingegrenzt sind.

Im späteren Verlauf kann sich ein Stadtviertel über mehrere Spielplanteile erstrecken.

Viele Karten beziehen sich auf diese Stadtviertel. Außerdem ist die Bedingung für das Ende eines Meilensteins, dass sich in jedem Stadtviertel mindestens ein Gebäude- oder Gebietsplättchen befindet.



Der Startspieler ist der erste aktive Spieler und führt eine der folgenden drei Aktionen aus. Danach wird der im Uhrzeigersinn nächste Spieler aktiver Spieler usw.

Die Aktionen:

- Eine Baukarte spielen
- Eine Baukarte austauschen
- Einen Meilenstein beenden

Eine Baukarte spielen

Es gibt zwei Arten von Baukarten:

Für die **Baukarten**, auf denen **Dienstleistungsgebäude** oder **Versorgungsgebäude** abgebildet sind, müsst ihr das angegebene Geld bezahlen.



Beispiel 1: Ihr baut ein Ärztehaus. Dafür müsst ihr 1 Geld bezahlen und erhöht eure Zufriedenheit um 1.



Beispiel 2: Ihr baut eine Windkraftanlage. Dafür müsst ihr 3 Geld bezahlen und erhöht eure Stromkapazität um 3. Ihr könnt also demnächst mehr Strom verbrauchen.

Mit den **grünen, blauen und gelben Baukarten** werden **Wohngebiete**, **Gewerbegebiete** oder **Industriegebiete** gebaut. Diese kosten kein Geld. Sie wirken sich aber auf verschiedene Faktoren eurer Stadt aus. Baut ihr sie so, dass ihr dadurch **bereits vorhandene** Dienstleistungen in Anspruch nehmen könnt, bringt das eurer Stadt Vorteile.



Beispiel: Ihr baut ein Wohngebiet. Die neu hinzugezogenen Bewohner verbrauchen mehr Wasser. Dadurch sinkt eure Wasserkapazität um 1. Aber es steht euch auch zusätzliche Arbeitskraft zur Verfügung. Auf eurer Arbeitsmarktleiste steigt der Wert um 1. Könnt ihr die auf der Karte im unteren Bereich angegebene Dienstleistung „Gesundheitswesen“ in Anspruch nehmen, erhaltet ihr 1 Geld für eure Stadtkasse.

Wichtig: Dieser Vorteil gilt nur, wenn sich das Dienstleistungsgebäude bereits auf dem Spielplan befindet. Wird es erst später gebaut, kann der Vorteil nachträglich nicht in Anspruch genommen werden.

Will der Spieler eine seiner vor ihm liegenden Baukarten spielen, schiebt er sie leicht nach vorne.

Bei den Karten für **Dienstleistungs-** und **Versorgungsgebäude** ist das benötigte **Plättchen auf der Karte abgebildet**.

Bei den Karten **Wohnen**, **Gewerbe**, **Industrie** könnt ihr ein **beliebiges Plättchen der jeweiligen Gebietsart** nehmen.

Der Spieler nimmt das Plättchen aus dem **allgemeinen Vorrat** und legt es auf eine geeignete Stelle der aufgedeckten Spielfläche. Dabei kann er es beliebig drehen und wenden und zwar so, wie es am besten passt. Das Plättchen muss sich in das Quadratraster einfügen.

Ein gebautes Plättchen bleibt bis zum Spielende liegen. Es kann nicht mehr umgelegt werden.

Wichtig: In jedem Stadtviertel kann höchstens ein Versorgungsgebäude gebaut werden. Habt ihr in einem Stadtviertel z. B. schon eine Windkraftanlage gebaut, könnt ihr dort nicht auch noch ein Ölkraftwerk errichten. Auch ein Wasserturm wäre dort nicht mehr möglich.



Bei den Dienstleistungsgebäuden, die sich im „Stufe I“-Stapel befinden, muss das neue Gebiet **direkt angrenzend** (mit wenigstens einem Kästchen) an das Dienstleistungsgebäude gebaut werden, damit diese Dienstleistung in Anspruch genommen werden kann.

Achtet darauf, dass ihr genug Platz lasst, um später mehrere Gebiete benachbart zu bauen und die Dienstleistung in Anspruch nehmen zu können.

Beispiel: Das Ärztehaus wird so gebaut, dass es Platz für mehrere angrenzende Gebiete gibt.



Beispiel: Durch das bereits vorhandene, benachbarte Ärztehaus könnt ihr die Dienstleistung „Gesundheitswesen“ in Anspruch nehmen. Dazu muss das Wohngebiet mit mindestens einem Kästchen an das Ärztehaus angrenzen. Das Wohngebiet, das nur über Eck angrenzt, gilt nicht als benachbart.



Bei den Dienstleistungsgebäuden in den Stapeln Stufe II und III muss das neue Gebiet nur in **demselben Stadtviertel** wie das erforderliche Dienstleistungsgebäude gebaut werden.

Beispiel: Das Krankenhaus wirkt sich auf das ganze Stadtviertel aus. Daher muss das Wohngebiet nicht benachbart sein.



Bei dem Bau von Versorgungsgebäuden müsst ihr darauf nicht achten, da sie nicht Voraussetzung für spätere Vorteile sind. Sie wirken sich einmalig direkt beim Bauen aus.

Danach bezahlt ihr die Kosten, die auf der Karte angegeben sind (bei Wohnen, Gewerbe, Industrie in der 1. Zeile der Baukarte). Müsst ihr Geld bezahlen, wird es aus der Stadtkasse in den Vorrat gelegt.

Die auf der Karte angegebenen Marker werden auf der Verwaltungstafel entsprechend verschoben. Bei „-“ geht der Marker nach links, bei „+“ nach rechts.

Bei **Wohnen, Gewerbe und Industrie** gibt es anschließend eine Belohnung (2. Zeile der Baukarte) in Form von Geld oder Veränderung der Verwaltungsmarker, wenn die Voraussetzung erfüllt ist.

Bei Karten mit dem Symbol „Stadtviertel“ muss das neue Gebiet in einem Stadtviertel gebaut werden, in dem bestimmte andere Plättchen schon vorhanden sind, um den Vorteil in Anspruch nehmen zu können.

Ausführliche Beispiele für einige Bauarten:



Das neue Wohngebiet verbraucht Strom und Wasser. Die Kapazitäten reduzieren sich jeweils um 1. Außerdem zieht es die Aufmerksamkeit von Einbrechern auf sich, wodurch die Kriminalitätsrate um 1 steigt. Wird das Wohngebiet in einem Stadtviertel gebaut, in dem die Dienstleistungen „Gesundheitswesen“ und „Bildung“ angeboten werden, erhöht sich die Zufriedenheit um 1 und es kommen noch 2 neue Bewohner hinzu, die dem Arbeitsmarkt zur Verfügung stehen.



Im neuen Wohngebiet fällt mehr Müll an. Die Müllkapazität reduziert sich um 1. Durch den Zuzug erhöht sich die zur Verfügung stehende Arbeitskraft um 1. Wenn anschließend der Wert auf der Arbeitsmarktleiste unter „0“ ist, erhaltet ihr als Unterstützung 2 Geld für eure Stadtkasse.



Das neue Wohngebiet verbraucht Strom und erzeugt Müll. Die Strom- und die Müllkapazität reduziert sich jeweils um 1.

Wird das Wohngebiet in einem Stadtviertel gebaut, in dem sich bereits mindestens 2 Wohngebiete befinden, fühlen sich die Menschen wohl und die Zufriedenheit steigt um 2.



Das neue Wohngebiet verbraucht Wasser und erhöht das Müllaufkommen. Die Wasser- und Müllkapazität reduziert sich jeweils um 1.

Zeigt eure Zufriedenheitsleiste einen Wert, der größer als „5“ ist, steht euch 1 hoch motivierte zusätzliche Arbeitskraft zur Verfügung. Außerdem steigt die Zufriedenheit um 1 und ihr erhaltet 1 Geld für eure Stadtkasse.



Das neue Wohngebiet verbraucht Wasser und erzeugt Müll. Die Wasser- und die Müllkapazität reduziert sich jeweils um 1 und es steht euch 1 zusätzliche Arbeitskraft zur Verfügung.

Wenn es jetzt keine Kriminalität gibt, fühlen sich die Menschen wohl und die Zufriedenheit steigt um 3.



Das neue Gewerbegebiet erzeugt mehr Müll – eure Müllkapazität reduziert sich dadurch um 1. Der Wert auf eurer Arbeitsmarktleiste wird um 1 reduziert, da durch die Einstellung von Mitarbeitern weniger Menschen dem Arbeitsmarkt zur Verfügung stehen. Da die Kunden die neuen Geschäfte mit ihrem eigenen Auto aufsuchen, erhöht sich der Verkehr um 1. Wird das neue Gewerbegebiet in einem belebten Stadtviertel gebaut, in dem es bereits mindestens 1 Wohngebiet und 1 weiteres Gewerbegebiet und 1 Industriegebiet gibt, bringen diese Käufer 4 Geld in Form von Steuereinnahmen für eure Stadtkasse.



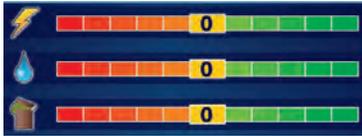
Im neuen Industriegebiet werden mehr Menschen beschäftigt. Dadurch stehen dem Arbeitsmarkt nun weniger zur Verfügung und der Wert auf eurer Arbeitsmarktleiste wird um 3 reduziert. Die Industrie belastet die Umwelt und erhöht das Verkehrsaufkommen. Die Werte für Umweltbelastung und Verkehr steigen jeweils um 1. Wird das neue Industriegebiet, in dem es bereits mindestens 3 Gewerbegebiete gibt und die Dienstleistung Feuerwehr zur Verfügung steht, dann werden hier gute Geschäfte gemacht, Steuern werden eingenommen und eure Stadtkasse füllt sich um 8 Geld.

Für die Kosten und Belohnungen gilt:



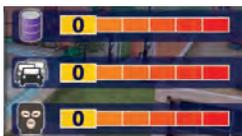
Stadtkasse: Müsste Geld bezahlt werden und es befindet sich **nicht genügend Geld** in der Stadtkasse, darf die Karte **nicht** gespielt werden.

Strom, Wasser, Müll:



Müsste ein Marker **im roten Bereich** über das letzte Feld hinaus verschoben werden, darf die Karte **nicht** gespielt werden. Müsste ein Marker **im grünen Bereich** über das letzte Feld hinaus verschoben werden, **darf** die Karte gespielt werden. Der Marker bleibt aber auf dem höchsten Wert stehen.

Umweltbelastung, Verkehr, Kriminalität:



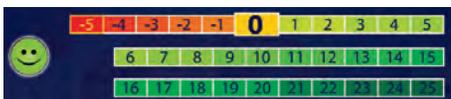
Müsste ein Marker **im roten Bereich** über das letzte Feld hinaus verschoben werden, darf die Karte **nicht** gespielt werden. Müsste ein Marker unter „0“ verschoben werden, **darf** die Karte gespielt werden. Der Marker bleibt auf dem Feld „0“ stehen.

Arbeitsmarktleiste:



Müsste der Marker über „-5“ bzw. „5“ hinaus verschoben werden, darf die Karte **nicht** gespielt werden.

Zufriedenheitsleiste:



Müsste der Marker über das Feld „25“ hinaus verschoben werden, bleibt er auf „25“ stehen. Die übrigen Punkte werden sofort auf die Anzeige der Gesamtzufriedenheit (Skyline) übertragen.

Wichtig: Muss der Zufriedenheitsmarker auf „-5“ oder darüber hinaus verschoben werden, habt ihr das Spiel **sofort verloren!**

Nachdem eine Baukarte abgehandelt wurde, kommt sie zurück in die Schachtel. Sie ist damit **aus dem Spiel**.

Eine Karte nachziehen

Der Spieler ergänzt anschließend seine Kartenauslage, indem er eine Karte von einem **beliebigen** der drei verdeckten Stapel (Stufe I, II oder III) nachzieht.

Hinweis: Die Auswirkungen der Karten steigern sich in der Höhe der Kosten und Belohnungen von Stufe zu Stufe.

Statt eine verdeckte Karte zu ziehen, darf der Spieler eine **beliebige** Karte aus dem offenen Austauschstapel wählen. Dieser entsteht im Laufe des Spiels.

Danach ist der nächste Spieler am Zug.

Wichtig: Sollten alle drei Stapel leer sein, muss der nächste Spieler den aktuellen Meilenstein beenden und danach endet das Spiel. Das gilt auch dann, wenn noch nicht die Voraussetzungen erfüllt und Spielplanteile noch verdeckt sind.

Eine Baukarte austauschen

Der Spieler bezahlt **2 Geld** aus der Stadtkasse, um genau **eine** seiner Baukarten auszutauschen. Er legt die Karte auf einen offenen Stapel neben die drei verdeckten Kartenstapel. Die erste ausgetauschte Karte ist der Beginn dieses Austauschstapels. Diese Karte kommt **nicht** in die Schachtel zurück. **Hinweis:** Karten im Austauschstapel dürft ihr euch jederzeit ansehen.

Anschließend zieht der Spieler eine neue Karte von einem beliebigen der drei Stapel I, II oder III und legt sie in seine Auslage. Liegen im Austauschstapel bereits Karten, kann er eine beliebige Karte von dort nehmen.

Einen Meilenstein beenden

Ein Spieler darf einen Meilenstein beenden, wenn sich in jedem Stadtviertel **mindestens ein** beliebiges Plättchen befindet.

Beendet ein Spieler den aktuellen Meilenstein, nimmt er sich das **Startspieler-Zeichen** und führt die folgenden Schritte durch:

1. Versorgungsleisten Strom, Wasser, Müll:



Für jeden Schritt unter „0“ (im roten Bereich) muss der Marker auf der Zufriedenheitsleiste um 1 Feld zurückgesetzt werden. **Hinweis:** Die Marker für die Versorgungsarten werden dadurch nicht verändert.

Beispiel: Ihr habt den Wert 9 auf der Zufriedenheitsleiste erreicht. Da ihr euch bei Strom 2 Felder und bei Müll 1 Feld im roten Bereich befindet, müsst ihr 3 Felder auf der Zufriedenheitsleiste zurückgehen.



2. Zufriedenheitsleiste:



Anschließend wird der aktuelle Zufriedenheitswert auf die Skyline, die Anzeige für die Gesamtzufriedenheit, übertragen und die Zufriedenheitsanzeiger entsprechend umgesteckt. Links befinden sich die 10er Werte, rechts die 1er.

Beispiel: Der neue Zufriedenheitswert von 6 wird auf die Skyline übertragen. Der linke Anzeiger bleibt bei „0“, der rechte wird auf „6“ versetzt. Damit habt ihr nun eine Gesamtzufriedenheit von 6.



Ist die Gesamtzufriedenheit negativ, wird der Anzeiger links auf gesetzt. Die Zahlen rechts gelten dann als Minuswerte.

Wichtig: Müsst der Anzeiger auf „-10“ oder darüber hinaus gesteckt werden, habt ihr das Spiel **sofort verloren!**

3. Arbeitsmarktleiste:



Für jeden Schritt, den eure arbeitende Bevölkerung von „0“ entfernt ist, egal ob darüber oder darunter, müsst ihr am Ende eines Meilensteins **1 Geld** aus der Stadtkasse zahlen. **Hinweis:** Der Marker wird dadurch nicht verändert.

Beispiel: Auf der Arbeitsmarktleiste habt ihr den Wert „-2“ erreicht. Damit stehen in eurer Stadt nicht genug Arbeitskräfte zur Verfügung und ihr müsst 2 Geld aus der Stadtkasse zahlen.



4. Neuer Meilenstein:

Danach wird ein neues Spielplanteil umgedreht. Es muss zu einem bereits aufgedeckten Spielplanteil benachbart sein. Außerdem müsst ihr die abgebildeten Erschließungskosten bezahlen. Habt ihr die Wahl, entscheidet ihr gemeinsam, mit welchem Spielplanteil ihr weitermachen wollt. Könnt ihr euch nicht einigen, entscheidet der Spieler mit dem Startspieler-Zeichen.

Beispiel: Ihr bezahlt 5 Geld und deckt das angrenzende Planteil E auf.



Durch das neue Planteil wachsen die Stadtviertel. Bestehende Dienstleistungsgebäude in einem vergrößerten Stadtviertel können nun im gesamten, größeren Stadtviertel genutzt werden. Natürlich könnt ihr auch weiterhin auf dem alten Spielplanteil bauen.

5. Baukarten austauschen:

Angefangen beim Spieler mit dem Startspieler-Zeichen darf jeder Spieler eine beliebige Anzahl seiner Karten auf den Austauschstapel legen und ebenso viele Karten von beliebigen Stapeln (I, II, III) nachziehen, nicht jedoch vom Austauschstapel. Für jede dieser Karten muss 1 Geld aus der Stadtkasse in den Vorrat gezahlt werden. **Hinweis:** Ihr dürft euch absprechen, wer wie viele Karten tauscht.

6. Anschließend setzt der Spieler mit dem Startspieler-Zeichen das Spiel fort.

SPIELENDE

Um den letzten Meilenstein und damit das Spiel zu beenden, müssen **alle Spielplanteile** aufgedeckt worden sein und jetzt müssen sich in jedem Stadtviertel **mindestens zwei** beliebige Plättchen befinden.

Nachdem der letzte Meilenstein gewertet wurde, müsst ihr noch nachschauen, um wie viele Schritte ihr auf den Leisten Umweltbelastung, Verkehr und Kriminalität von „0“ abweicht. Für jeden Schritt müsst ihr die Gesamtzufriedenheit eurer Bevölkerung um 1 reduzieren.

Anschließend lest ihr in der Erfolgstabelle auf der letzten Seite nach, welchen Status ihr mit eurer Stadt erreicht habt. Alle Ergebnisse im grünen Bereich zählen als erfolgreiches Spiel.

Gescheiterte Stadt:

Es kann vorkommen, dass ihr das Spiel verliert. Das ist in folgenden Situationen der Fall:

- Es müssen Kosten bezahlt werden. In eurer Stadtkasse ist aber nicht genügend Geld vorhanden.
- Ein Spieler ist am Zug, kann aber keine der möglichen Aktionen durchführen.
- Der Zufriedenheitsmarker auf der Verwaltungstafel ist auf „-5“ gesunken oder die Gesamtzufriedenheit erreicht „-10“.

In all diesen Fällen solltet ihr spätestens dann die nachstehenden Tipps lesen, um es beim nächsten Mal besser zu machen.

Tipps für erfolgreiche Städtebauer

- Beginnt mit einem Spielplanteil mit geringen Erschließungskosten. Dann habt ihr mehr Geld für eure Dienstleistungs- und Versorgungsgebäude zur Verfügung.
- Nutzt die Möglichkeit, Baukarten auszutauschen. Dadurch könnt ihr euch Karten, die euch im Moment nicht helfen, für später „reservieren“.
- Baut Versorgungsgebäude eher am Rand, wo sie nicht stören. Außerdem könnt ihr sie in noch leere Stadtviertel bauen und so die Voraussetzung zum Beenden eines Meilensteins schaffen.
- In den „Stufe I“-Karten findet ihr die einfachen, preiswerten Dienstleistungsgebäude, deren Vorteile ihr schnell nutzen könnt. Allerdings müsst ihr dazu die Gebiete direkt angrenzend bauen. Baut sie daher so, dass ihr von vielen Seiten angrenzen könnt. Denkt daran, dass sie auch für ein angrenzendes Spielplanteil gelten, wenn ihr den nächsten Meilenstein spielt.
- Besser ist es, frühzeitig „Stufe II“-Karten nachzuziehen. Dort befinden sich Dienstleistungsgebäude, die sich auf das gesamte Stadtviertel auswirken. Diese müsst ihr nicht zentral bauen und beim angrenzenden Spielplanteil wirken sie sich auf das dann größere Stadtviertel aus.
- „Stufe III“-Karten solltet ihr erst nehmen, wenn ihr schon einiges gebaut und etwas mehr Geld in der Stadtkasse habt.
- Achtet auf die Leisten für Umweltbelastung, Verkehr und Kriminalität. Auch wenn sie sich erst am Spielende auf die Gesamtzufriedenheit und damit auf euer Ergebnis auswirken, solltet ihr sie während des Spiels im Auge behalten. Denn wenn deren Werte am Anschlag sind, dürft ihr Karten, die sie weiter ansteigen lassen würden, nicht mehr spielen und schränkt euch dadurch in euren Möglichkeiten ein.
- Da die meisten Spielplanteile nur aus drei oder vier Stadtvierteln bestehen, kann ein Meilenstein häufig eher schnell beendet werden. Wenn die Werte auf eurer Verwaltungstafel allerdings zu schlecht sind, kann es sein, dass ihr sehr viel Zufriedenheit verliert oder aufgrund eurer Arbeitsmarktleiste Geld bezahlen müsst. Dann ist es besser, den aktuellen Meilenstein noch nicht zu beenden, sondern zu versuchen, zunächst die Werte zu verbessern.
- Jede Steigerung der Zufriedenheit kommt euch mehrfach zugute, da der erreichte Wert auch für die späteren Meilensteine zählt.
- Denkt daran, dass ihr für den nächsten Meilenstein noch genug Geld in der Stadtkasse habt. Ihr müsst die Erschließungskosten eines angrenzenden Spielplanteils bezahlen können. Und ihr solltet etwas Geld übrig behalten, um weitere Dienstleistungs- oder Versorgungsgebäude bauen zu können.

DIE SZENARIEN

Es gelten alle **Regeln des Einführungsspiels**. Allerdings kommen in jedem Szenario weitere Regeln und Materialien hinzu.

Die Szenarien bauen aufeinander auf. Alle Regeln von Szenario 1 gelten auch für Szenario 2. Und in Szenario 3 gelten zusätzlich die Regeln der Szenarien 1 und 2 usw.

Daher spielt ihr am besten die Szenarien in der vorgegebenen Reihenfolge. So lernt ihr sämtliche Regeln nach und nach kennen. Zu Beginn jedes Szenarios baut ihr die abgebildeten Spielplanteile auf. Anders als im Einführungsspiel beginnt ihr jeweils mit einem Startkapital von 10 Geld. 

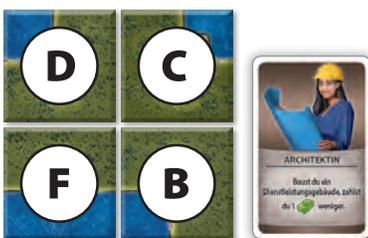
Wenn ihr gleich das Spiel mit allen Regeln spielen wollt, lest ihr zunächst die Regeln für die Szenarien 1–4 und spielt dann Szenario 4.

Szenario 1: Einzigartige Gebäude



- Einzigartige Gebäude sind besondere Gebäude, die Vorteile bringen, aber viel Platz benötigen.
- Die 10 Baukarten Einzigartige Gebäude werden in die zugehörigen Stapel der Stufen II und III eingemischt (s. Rückseiten). Die zugehörigen 10 Gebäudeplättchen werden neben der Spielfläche bereitgelegt.
- Zieht ein Spieler eine Karte Einzigartiges Gebäude legt er sie wie üblich in seine Auslage.
- Ab seinem nächsten Spielzug darf er dieses Einzigartige Gebäude bauen.
- Nach dem Bauen wird die Karte offen neben die Verwaltungstafel gelegt. Ab jetzt gilt der auf der Karte genannte Vorteil.
Ausnahme: Das „Opernhaus“ und das „Designer-Einkaufszentrum“ bringen einen einmaligen Vorteil direkt nach dem Bauen.
- Eine Karte Einzigartiges Gebäude kann wie eine normale Baukarte ausgetauscht und später von dem Austauschstapel nachgezogen werden.
Hinweis: *Dadurch könnt ihr ein solches Gebäude, für das ihr aktuell keinen Platz habt, für einen günstigeren späteren Zeitpunkt zurückhalten, ohne dass die Karte eure Kartenauslage blockiert.*

Szenario 2: Die Rollen-Karten



- Jeder Spieler erhält eine Rolle mit besonderen Fähigkeiten, die er während des Spiels beliebig oft einsetzen kann.
- Die 10 Rollen-Karten werden gemischt. Der Startspieler erhält 2 Karten und wählt 1 davon aus. Dann bekommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ebenfalls 2 Karten und wählt 1 aus. Reihum machen das auch die anderen Spieler, bis jeder 1 Karte offen vor sich liegen hat. **Hinweis:** *Ihr*

dürft eure gewählte Rollen-Karte sofort vorlesen, um euch bei der Auswahl der weiteren Rollen besser abzustimmen.

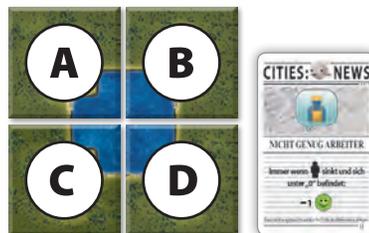
- Nicht gewählte und nicht verteilte Karten kommen in die Schachtel zurück.
- Seine Rollen-Karte legt jeder Spieler offen neben seine Baukartenauslage.
Hinweis: *Wenn ihr zum ersten Mal mit den Rollen-Karten spielt, könnt ihr, statt die Karten auszuwählen, einfach an jeden Spieler eine Karte zufällig verteilen.*

Szenario 3: Die Stadtrichtlinien



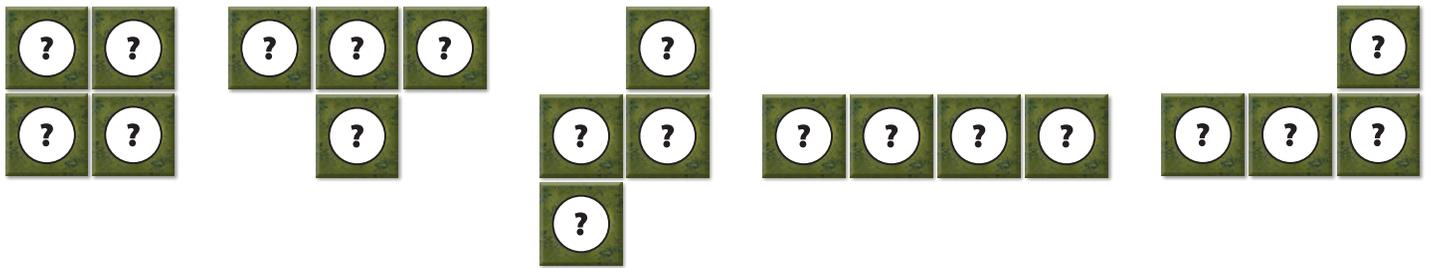
- Stadtrichtlinien bringen einmalige Vorteile.
- Die 10 Karten „Stadtrichtlinien“ werden in die zugehörigen Stapel der Stufen II und III eingemischt (s. Rückseiten).
- Zieht ein Spieler eine Karte Stadtrichtlinie, legt er sie wie üblich in seine Auslage.
- Eine Karte Stadtrichtlinie kann statt einer Baukarte gespielt werden, wenn sich der Spieler für die Aktion „Eine Baukarte spielen“ entscheidet. Nachdem die Kosten bezahlt sind und die Karte ausgeführt wurde, wird sie in die Schachtel zurückgelegt. Ein Gebäude kommt nicht auf den Plan.
- Eine Karte Stadtrichtlinie kann **nicht** gegen Zahlung von 2 Geld ausgetauscht werden.
- Hat ein Spieler seine Karte Stadtrichtlinie am Ende des Meilensteins nicht eingesetzt, **muss** er sie ungenutzt ablegen (in die Schachtel). Er kann sie **nicht** in den nächsten Meilenstein mitnehmen.

Szenario 4: Die News-Karten



- News-Karten bringen, solange sie Gültigkeit haben, Nachteile mit sich, die eure Möglichkeiten einschränken.
- Die 10 News-Karten werden in die zugehörigen Stapel der Stufen II und III eingemischt (s. Rückseiten).
- Zieht ein Spieler eine News-Karte, legt er sie offen neben die Spielfläche. Der Spieler zieht dafür eine **Karte als Ersatz**.
Hinweis: *Es ist hilfreich, die News-Karte in den Spielbereich zu legen, der auf der Karte angegeben ist, also z. B. in die Nähe der Verwaltungstafel oder zum Vorrat der entsprechenden Plättchen. Die News haben ab sofort Gültigkeit.*
- Ihr könnt eine News-Karte auf 2 Arten loswerden:
Wenn eine weitere News-Karte gezogen wird, ersetzt die neue sofort die alte Karte, die dann in die Schachtel kommt *oder* am Ende eines Meilensteins wird die aktuelle News-Karte in die Schachtel gelegt.
- Zieht ein Spieler am Ende eines Meilensteins beim Kartentausch eine News-Karte, wird sie ohne Auswirkung in die Schachtel zurückgelegt. Der Spieler zieht dafür eine Ersatzkarte. Sollte es sich erneut um eine News-Karte handeln, kommt auch diese in die Schachtel usw.

Szenario 5: Große Variabilität



- Wenn ihr schon einige Partien gespielt habt, bietet euch dieses Szenario durch unterschiedliche Spielfeldanordnungen immer wieder neue Herausforderungen.
- Hier kommen jetzt immer alle Einzigartigen Gebäude, die Rollen-, Stadtrichtlinien- und News-Karten ins Spiel.
- Die Spielfläche wird per Zufall variabel zusammengestellt. Dazu mischt ihr unter dem Tisch die sechs Spielplanteile und zieht vier davon, die ihr beliebig anordnen könnt.
- Beim Aufbau der Spielfläche müsst ihr darauf achten, dass Landflächen an Landflächen gelegt werden und Wasser an Wasser bzw. an den Rand. Ansonsten könnt ihr selbst bestimmen, wie ihr die Spielplanteile aneinanderlegt. Ihr könnt sie z. B. als 2x2-Auslage legen mit einem großen See in der Mitte oder den Wasserflächen an den Außenrändern. Oder ihr legt sie als L-Form.
- Mit der Wahl eures Startkapitals legt ihr den Schwierigkeitsgrad für euer Spiel fest:
 Anfänger = 12 Geld
 Erfahrene = 10 Geld
 Experten = 8 Geld
- Es gelten alle beschriebenen Regeln.

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.



Der Autor: Rustan Håkansson, geboren 1981, lebt mit seiner Frau und den Kindern in Schweden.

Nach seinem einfachen Zivilisationsspiel Tribes ist der kooperative Städtebau sein zweites Spiel im Kosmos-Verlag.

Redaktion: Wolfgang Lüdtké

Redaktionelle Unterstützung: Peter Neugebauer, Kosmos-Team

Grafik: Fiore GmbH

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

© Paradox Interactive, Cities: Skylines®

Copyright© 2019 Paradox Interactive AB (publ) 

All rights reserved.

Art.-Nr. 691462

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN THE NETHERLANDS

ERFOLGSTABELLE:

< 0: Aussterbende Stadt

Die Hälfte der Bevölkerung ist schon weggezogen, die andere Hälfte wird die Stadt sobald als möglich verlassen.

0 – 10: Stadt ohne Ansehen

An diese Stadt erinnert sich kaum jemand. Die Bewohner sind nicht stolz, hier zu leben. Sie schätzen sich nicht glücklich.

11 – 20: Aufstrebende Stadt

Hier könnte etwas Größeres entstehen. – Irgendwann einmal. – Vielleicht.

21 – 30: Geschäftige Stadt

Diese Stadt ist im Kommen. Bautätigkeiten überall. Bald schon möchte man hier leben.

31 – 40: Vorzeigestadt

Hier leben die Bewohner gerne. Wenn Jugendliche aus der Stadt wegziehen, kommen sie später mit ihren Familien wieder zurück.

41 – 50: Angesagte Stadt

Diese Stadt wächst und wächst. Alle fühlen sich glücklich.

51 – 60: Metropole

Bewohner wie Touristen stimmen überein, diese Stadt ist großartig. Sobald sich Probleme andeuten, werden sie angegangen und gelöst.

61+: Weltmetropole

Die Bewohner lieben es, in dieser Stadt zu leben und sie würden ihr Zuhause mit keinem Platz auf der Welt tauschen.