



Glückwunsch! Sie haben genug Lobbyarbeit betrieben, die richtigen Leute bestochen und alle anderen eingeschüchtert – et voilà: Sie sind nun Bürgermeister einer jungen Gemeinde! Und jetzt?

Jetzt benötigen Sie erstmal ein schönes großes Büro in einem schönen großen Gebäude. Dann können Sie sich Gedanken darüber machen, wie Sie Unternehmen, Geschäfte und Einwohner in Ihre zukünftige Metropole locken können.

Im Grunde verwunderlich, dass die nicht schon alle hier sind... fragen Sie besser mal bei Ihrem Onkel bei der Centralen Urbanen Behörde für Expansionspolitik (CUBE) nach! Wer weiß, wer sonst noch auf dieselbe Idee gekommen ist – es kann nur eine Stadt in dieser Ecke des Landes geben!

In Town Center bauen die Spieler als neugewählte Bürgermeister ihre Gemeinde auf, indem sie deren Wert steigern und die Einwohnerzahl erhöhen.

Im Wettbewerb mit anderen Gemeinden müssen sie Investoren anlocken, um Wohnungs-, Gewerbe- und Infrastrukturprojekte voran zu bringen – und Investoren sind schwer zu finden! Die Spieler müssen bestimmen, wie vorhandene Flächen am effizientesten zu nutzen sind und die Investitionen in entsprechende Bahnen lenken.

Machen sie sinnvolle Vorgaben zur Flächennutzung, wächst die Gemeinde und entwickelt sich weiter. Neue Einwohner strömen auf der Suche nach Jobs in die Gemeinde und verbessern ihr Image. Geschäfte siedeln sich an, um die steigende Nachfrage zu befriedigen und, mindestens so wichtig, das Steueraufkommen zu erhöhen.

Siegreich ist derjenige Bürgermeister, der die meisten Einwohner und die besten Finanzen vorweisen kann. Seine Gemeinde erhält das Stadtrecht und den Neid der Konkurrenten!

INHALT

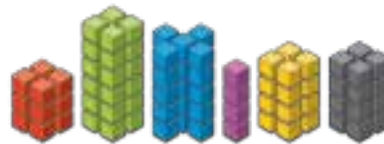
4 doppelseitige Spielpläne



1 doppelseitiger Zentral-/Solospielplan



123 Gebäudewürfel: 12 Bürogebäude / 42 Wohngebäude / 25 Gewerbegebäude
4 Rathäuser / 20 Versorgungsbetriebe / 20 Aufzüge/Parkplätze



1 Stoffbeutel

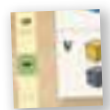


16 kleine Würfel in 8 Farben (2 pro Spieler)



SPIELAUFBAU

1. Jeder Spieler nimmt sich einen Spielplan und wählt eine Farbe, von der er sich zwei Würfel nimmt. Einer wird auf dem Spielplan platziert, um die Spielerfarbe anzuzeigen, der andere auf dem 3\$-Feld der Einkommenskala auf dem Zentralspielplan.








Die Spieler entscheiden zusammen, ob sie die einfachere Seite (A) des Spielplans verwenden möchten oder die schwierigere (B). Alternativ können die Spieler auch unterschiedliche Seiten verwenden, etwa, wenn die Spieler unterschiedlich viel Spielerfahrung haben.

2. Pro Spieler werden nun die folgenden Gebäudewürfel in den Stoffbeutel gelegt:

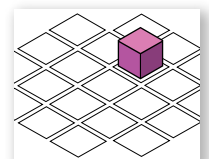
- 3 rote Bürowürfel 
- 6 grüne Wohnwürfel 
- 3 blaue Gewerbewürfel 
- 4 gelbe Versorgungsbetriebswürfel 
- 4 schwarze Aufzug-/Parkplatzwürfel 

Example for 3 players:

- 9x 
- 18x 
- 9x 
- 12x 
- 12x 

Die übrigen Gebäudewürfel werden nach Farbe sortiert zur Seite gelegt und bilden den Vorrat.

3. Jeder Spieler nimmt sich einen großen lila Würfel und platziert ihn als Rathaus auf einem beliebigen Baufeld auf seinem Spielplan..



ACHTUNG: Der Rathauswürfel zählt zusätzlich als Bürowürfel.

Derjenige Spieler, der in der Stadt mit den meisten Einwohnern geboren wurde, ist der Startspieler. Alternativ können sich die Spieler natürlich auch auf andere Methoden zur Bestimmung des Startspielers einigen.

Der Startspieler nimmt sich nun den Stoffbeutel und beginnt mit Phase 1 der ersten Runde.

SPIELABLAUF

- I. **INVESTMENT:** Die Spieler bestimmen, welche Gebäudeart in ihrer Gemeinde gebaut werden soll.
- II. **BAU:** Die entsprechenden Gebäude werden auf den Spielplänen auf einem leeren Baufeld oder auf einem schon vorhandenen Würfel platziert.
- III. **ENTWICKLUNG:** Wohn- und Gewerbegebiete wachsen.
- IV. **EINKOMMEN:** Gewerbegebiete und Parkplätze generieren Einkommen.
- V. **ÖFFENTLICHE AUSGABEN:** Jeder Spieler kann Geld ausgeben, um Versorgungsbetriebe oder Aufzüge zu bauen.

PHASE I – INVESTMENT

Zu Beginn jeder Runde besuchen Immobilienentwickler mit ihren Projektideen die Gemeinden. Die Bürgermeister versuchen, die passendsten Projektideen für ihre Gemeinden zu gewinnen

Der Startspieler zieht doppelt so viele Würfel aus dem Stoffbeutel wie Spieler teilnehmen. In der ersten Runde werden alle Bürowürfel wieder zurück in den Beutel gelegt und stattdessen neue Würfel gezogen.

Bei 2, 3 oder 4 Spielern baut der Startspieler nun pro teilnehmendem Spieler einen Turm aus jeweils 2 Würfeln.

Bei 5, 6, 7 oder 8 Spielern baut der Spieler genau 4 Türme aus jeweils mindestens 2 Würfeln.

ACHTUNG: Es werden zwei Exemplare von TOWN CENTER benötigt, um mit mehr als 4 Spielern spielen zu können.

Der Startspieler kann bei jedem Turm frei entscheiden, welcher Würfel unten und welcher oben liegt.

Nun nimmt sich jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn, einen Würfel von diesen Türmen. Dabei kann immer nur ein Würfel gewählt werden, auf dem kein anderer Würfel liegt.

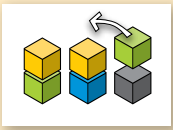
Hat sich jeder Spieler einen Würfel genommen, nimmt sich jeder einen zweiten Würfel, diesmal in umgekehrter Reihenfolge. Der letzte Spieler, der sich seinen ersten Würfel genommen hat, nimmt sich also als erster seinen zweiten.

Am Ende dieser Phase hat jeder Spieler zwei Würfel, die er in der nächsten Phase in seiner Gemeinde bauen kann.

Beispiel für 3 Spieler

Der erste Spieler zieht 6 Würfel und bildet daraus 3 Stapel aus jeweils 2 Würfeln.

Dann nimmt der erste Spieler sich einen Wohnwürfel. Der zweite Spieler kann nun zwischen zwei Versorgungsbetriebswürfeln und einem Aufzug-Parkplatzwürfel wählen.



PHASE II – BAU

In dieser Phase stellen die Bürgermeister Flächennutzungspläne auf und leiten die Immobilienentwickler entsprechend an. Auch wenn es verlockend ist, gewisse Umschläge anzunehmen und die ehrenwerte Gesellschaft „Fundamente“ anlegen zu lassen, gibt es Regeln. Und Regeln sind Regeln. Vorerst.

In der Bauphase platzieren die Spieler in beliebiger Reihenfolge die beiden Würfel, die sie in Phase I erhalten haben. Wenn möglich, müssen beide Würfel platziert werden. Es können keine Würfel für zukünftige Runden aufgehoben werden.

Die Spieler können in der Bauphase gleichzeitig agieren, sollten aber ein Auge auf ihre Mitspieler haben. In der ersten Runde ist es empfehlenswert, die Bauphase in Spielerreihenfolge abzuhandeln.

BAUVORSCHRIFTEN

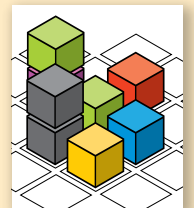
Jede Gemeinde verfügt über mehrere Bauplätze, die entweder zum Zentrum oder zur Peripherie gehören.

ANGRENZEND

- Ein Würfel gilt als an einen anderen Würfel **angrenzend**, wenn
 - er sich auf derselben Ebene wie der andere Würfel befindet und die Seiten der Würfel direkt aneinander liegen
 - er sich auf einer anderen Ebene befindet, aber direkt oberhalb oder unterhalb des anderen Würfels liegt.
- Ein Wohnwürfel kann in der Bauphase nicht an einen anderen Wohnwürfel angrenzend platziert werden.
- Ein Gewerbewürfel kann in der Bauphase nicht an einen anderen Gewerbewürfel angrenzend platziert werden.

Beispiel:

Der blaue Gewerbewürfel auf der ersten Ebene grenzt an den grünen Wohnwürfel und den gelben Versorgungsbetriebswürfel. Der Wohnwürfel über dem lila Rathaus grenzt nicht an den grünen Wohnwürfel auf der ersten Ebene

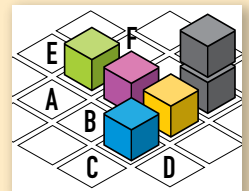


Beispiel:

Der Spieler will einen grünen Wohnwürfel und einen blauen Gewerbewürfel bauen.

Der grüne Würfel kann nicht auf oder hinter dem bereits vorhandenen grünen Würfel platziert werden und auch nicht auf den Positionen A, E oder F.

Der blaue Würfel kann nicht auf den Positionen B, C, D oder auf dem schon vorhandenen blauen Würfel platziert werden. Er könnte auf dem gelben Versorgungsbetriebswürfel platziert werden.



BÜROGEBÄUDE

- Während alle anderen Gebäude kostenlos gebaut werden können, wird die Schaffung von Büroraum öffentlich gefördert. Daher muss ein Spieler, der einen Bürowürfel platzieren möchte, 5\$ zahlen.
- Hat der Spieler nicht genug \$, kann er den Bürowürfel nicht bauen und muss ihn zurück in den **Vorrat** (nicht den Beutel!) legen.
- Das Rathaus zählt auch als Bürowürfel.

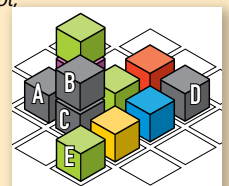
AUFZÜGE/PARKPLÄTZE UND HÖHEN

- Ein Aufzug-/Parkplatzwürfel kann nicht auf oder unter Würfeln anderer Farbe platziert werden.
- Ein schwarzer Würfel oder eine Gruppe von schwarzen Würfeln auf der ersten Ebene gelten als **Parkplatz** und generieren Einkommen in Phase IV.
- Ein Turm aus zwei oder mehr schwarzen Würfeln gilt als **Aufzug** und erlaubt es dem Spieler, auf höheren Ebenen zu bauen. Die Höhe des Aufzuges bestimmt die maximale Höhe aller anderen Türme im Zentrum.
- Die maximale Höhe gilt nicht für Aufzüge selbst, d.h. Aufzüge können beliebig hoch gebaut werden.
- Ein Aufzug funktioniert nur, wenn er an einen Versorgungsbetriebswürfel grenzt. Da man ohne funktionierenden Aufzug nicht höher als in der ersten Ebene bauen kann, muss der zugehörige Versorgungsbetriebswürfel auf der ersten Ebene liegen.
- Türme können nur im Zentrum gebaut werden. Ein Turm kann nie höher als bis in die fünfte Ebene reichen.
- In der Peripherie können keine Türme gebaut werden. Die maximale Höhe hier ist stets eins.

Beispiel:

Die schwarzen Würfel A und D sind Parkplätze. Sie generieren Einkommen in Phase IV. Es ist nicht erlaubt, Würfel anderer Farbe auf ihnen zu platzieren.

Die schwarzen Würfel B und C bilden einen Aufzug. Er grenzt an einen gelben Versorgungsbetriebswürfel, ist daher aktiv und erlaubt Türme bis zu einer Höhe von 2 Würfeln. Würfel E ist in der Peripherie, weswegen kein Würfel auf ihm platziert werden kann.



PHASE III – ENTWICKLUNG

Hier spielt die Musik! Nichts freut den Bürgermeister so sehr wie das hektische Treiben junger Familien, die ihre neuen Wohnungen beziehen und dankenswerterweise ihr Geld mitbringen, um in dieser aufstrebenden Gemeinde arbeiten und einkaufen zu können. Außer natürlich zu sehen wie im Fernsehen die eigene Wiederwahl verkündet wird.

In der Entwicklungsphase entwickeln die Gemeinden ein Eigenleben. Haben die Spieler ihre Würfel richtig platziert, werden die grünen Wohnwürfel und die blauen Gewerbewürfel wachsen und dadurch mehr Punkte und mehr Geld generieren.

Dieses Wachstum geschieht gleichzeitig für alle Spieler. Es ist aber empfehlenswert, ein Auge auf die Mitspieler zu haben und Phase III in der ersten Runde in Spielerreihenfolge abzuhandeln.

Grundlagen der Stadtentwicklung (von Gaul Soodman, Anwalt und Berater für aufstrebende Unternehmer).

1. Entwicklung bedeutet, grüne Wohnwürfel und/oder blaue Gewerbewürfel aus dem Vorrat zu nehmen und benachbart zu schon vorhandenen grünen und/oder blauen Würfeln zu platzieren. Würfel anderer Farben können nicht entwickelt werden!
2. Grüne und blaue Würfel müssen **nicht** an Versorgungstrieb angegrenzen, um entwickelt werden zu können. Neue Würfel, die in der Entwicklungsphase platziert werden, dürfen das Höhenmaximum nicht überschreiten.
3. Wenn es mehrere Möglichkeiten gibt, Würfel zu entwickeln, kann der Spieler bestimmen, mit welcher er beginnt. Ergeben sich durch Entwicklungen zusätzliche Möglichkeiten zur Entwicklung, dann muss der Spieler diese abhandeln, bis sich keine weiteren neuen Möglichkeiten mehr ergeben.
4. Gibt es zu Beginn von Phase III nicht genug Würfel im Vorrat, entwickeln die Spieler in umgekehrter Spielerreihenfolge abwechselnd immer einen Würfel, bis keine Würfel mehr im Vorrat sind.

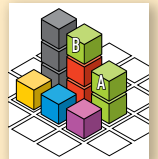
WOHNGBIETE ENTWICKELN

- Damit sich ein Wohngebiet entwickeln kann, muss die Zahl der angrenzenden Bürowürfel die Zahl der Wohnwürfel, aus denen das Gebiet besteht, übersteigen.
- Ein Wohngebiet aus 1 Würfel, das an 2 oder mehr Bürowürfel angrenzt, wird entwickelt, indem man 1 grünen Würfel aus dem Vorrat nimmt und an das vorhandene Wohngebäude grenzend platziert.
- Ein Wohngebiet aus 2 Würfeln muss an mindestens 3 Bürowürfel angrenzen, um entwickelt werden zu können, eines aus 3 Würfeln an 4 Bürowürfel, usw.
- **ACHTUNG:**
 - Das Rathaus zählt auch als Bürowürfel.
 - Je größer ein Wohngebiet wird, desto schwieriger ist es zu entwickeln, da man immer mehr angrenzende Bürowürfel benötigt. Und in der Bauphase ist das Vergrößern eines Wohngebietes nicht möglich.
 - Je größer ein Wohngebiet am Spielende ist, desto mehr Punkte ist es wert.
 - Zwei Wohngebiete können durch Entwicklung zusammenwachsen, um ein einzelnes größeres Wohngebiet zu bilden.

Beispiel:

Wohngebiet A grenzt an drei Bürogebäude (zwei Bürowürfel und das Rathaus) und kann daher entwickelt werden, z.B. indem ein grüner Würfel darauf platziert wird, wodurch es mit Wohngebiet B zusammenwächst.

Diese Entwicklung ergibt ein größeres Wohngebiet aus 4 Würfeln, das am Spielende mehr Punkte wert ist.



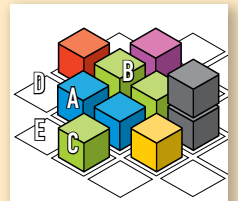
GEWERBEGBIETE ENTWICKELN

- Damit ein Gewerbegebiet entwickelt werden kann, muss die Zahl der angrenzenden Wohngebiete (nicht Würfel!) die Anzahl der Gewerbewürfel, aus denen das Gebiet besteht, übersteigen.
- Ein Gewerbegebiet aus 1 Würfel, das an 2 oder mehr Wohngebiete angrenzt, wird entwickelt, indem man 1 blauen Würfel aus dem Vorrat nimmt und an das vorhandene Gewerbegebäude grenzend platziert.
- Ein Gewerbegebiet aus 2 Würfeln muss an 3 Wohngebiete angrenzen, um entwickelt werden zu können, eines aus 3 Würfeln an 4 Wohngebiete, usw.
- **Achtung:**
 - Je größer ein Gewerbegebiet wird, desto schwieriger ist es zu entwickeln, da man immer mehr angrenzende Wohngebiete benötigt. Und in der Bauphase ist das Vergrößern eines Gewerbegebietes nicht möglich.
 - Je größer ein Gewerbegebiet ist, desto mehr Einkommen generiert es am Ende jeder Runde.
 - Zwei Gewerbegebiete können durch Entwicklung zusammenwachsen, um ein einzelnes größeres Gewerbegebiet zu bilden.

Beispiel:

Das aus 2 Würfeln bestehende Gewerbegebiet A grenzt an nur 2 Wohngebiete und kann daher nicht entwickelt werden. Wird ein zusätzliches Wohngebiet auf Feld D gebaut, grenzt A an 3 Wohngebiete und kann daher entwickelt werden.

Der zusätzliche blaue Würfel kann auf dem freien Feld E platziert werden, aber auch auf einem der vorhandenen Gewerbewürfel (was möglich ist, weil es einen funktionierenden Aufzug bis in Ebene 2 gibt).



Die Kurzversion: Bürogebäude und das Rathaus treiben die Entwicklung von Wohngebäuden voran, und Wohngebäude die Entwicklung von Gewerbegebäuden.

PHASE IV – EINKOMMEN

Keiner hat es so treffend gesagt wie Lawrence „Larry der Liquidator“ Garfield:

Ich liebe Geld. Ich liebe Geld noch mehr als die Dinge, die man damit kaufen kann. Überrascht Sie das? Geld interessiert sich nicht dafür, ob ich ein guter oder ein schlechter Mensch bin. Dem Geld ist es egal, ob ich schnarche oder nicht. Es ist ihm egal, zu welchem Gott ich bete. Es gibt nur drei Dinge auf der Welt, die dich so bedingungslos akzeptieren: Hunde, Donuts und Geld! Aber Geld ist besser! Wissen Sie, warum? Weil es Sie nicht fett macht und nicht in Ihr Wohnzimmer schießt! Nur eines mag ich noch lieber als Geld! Anderer Leute Geld!

In der Einkommensphase zahlen die Betriebe in den Gewerbegebieten der Stadt für das Privileg, weiterhin ihre Waren und Dienstleistungen an die Einwohner verkaufen zu dürfen. Je größer sie sind, desto mehr tragen sie zum gemeinsamen Wohl und der weiteren Entwicklung der Gemeinde bei. Außerdem generieren auch Parkplätze Einkommen, ebenso wie das Rathaus über Gebühren, Bewilligungen und Bußgelder..

1. Einkommen durch Gewerbegebiete

- Gewerbegebiete generieren Einkommen – aber nur, wenn sie durch einen angrenzenden Versorgungsbetrieb an die Energieversorgung angeschlossen sind. (Die Gemeinde kann schließlich keine Steuern verlangen, wenn sie keine Dienstleistungen anbietet.)
- Ein Gewerbegebiet mit Energieversorgung generiert 1\$; ein Gewerbegebiet mit Energieversorgung, das aus 2 Würfeln besteht, generiert 1\$+2\$=3\$; ein Gewerbegebiet mit Energieversorgung, das aus 3 Würfeln besteht, generiert 1\$+2\$+3\$=6\$; usw.
- Liegt der höchstgelegene Würfel des Gewerbegebietes auf der zweiten Ebene, erhöht sich das Einkommen um 1\$; liegt er auf der dritten Ebene, erhöht es sich um 1\$+2\$=3\$; liegt er auf der vierten Ebene, erhöht es sich um 1\$+2\$+3\$=6\$.
- Befindet sich das Gebiet lediglich auf der ersten Ebene, gibt es kein zusätzliches Einkommen.
- Beispiel: ein Gewerbegebiet aus 4 Würfeln, das bis in die dritte Ebene reicht, generiert 1\$+2\$+3\$+4\$ (für die Größe des Gebietes) + 1\$+2\$ (für die Höhe) = 13\$. Zur schnellen Berechnung der Einnahmen können die Spieler die Übersicht auf dem Zentralspielplan zu Hilfe nehmen.
- Achtung: Ein Gewerbegebiet muss nicht auf der untersten Ebene beginnen, um zusätzliches Einkommen für die Höhe zu generieren – dafür kommt es lediglich auf den höchstgelegenen Würfel an!

2. Einkommen durch Parkplätze

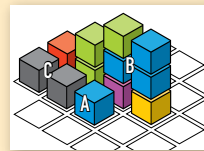
- Parkplätze generieren Einkommen je nach Anzahl angrenzender Würfel.
- Für jeden angrenzenden Würfel generiert ein Parkplatz 1\$.
- Daher kann ein Parkplatz maximal 4\$ generieren (denn auf einem Parkplatz kann kein Würfel platziert werden)
- Parkplätze können mehr als einen Würfel umfassen, aber alle Parkplatzwürfel müssen auf der ersten Ebene liegen. Sie benötigen keine Energieversorgung, um Einkommen zu generieren.

3. Einkommen durch Gebühren

- Die Gemeinde generiert automatisch 1\$ durch Gebühren, Bewilligungen und Bußgelder.

Beispiel:

Parkplatz C auf der ersten Ebene grenzt an 3 Würfel und generiert daher 3\$.



Gewerbegebiet A verfügt über keinen Versorgungsbetrieb und generiert daher kein Einkommen. Gewerbegebiet B besteht aus 3 Würfeln und reicht in Ebene 3 – es generiert daher $1\$+2\$+3\$$ (für die Größe) + $1\$+2\$$ (für die Höhe) = 9\$.

PHASE V - ÖFFENTLICHE AUSGABEN

Es gibt zwei Jahreszeiten in dieser Stadt: Winter und die Jahreszeit, in der gebaut werden kann!

In dieser Phase kann jeder Bürgermeister einen Teil der Gelder im Gemeindegeldbeutel für den Bau zusätzlicher Infrastruktur stecken, um den Bau weiterer Gebäude und die Entwicklung von Gebieten voranzutreiben. Dies geschieht durch das Errichten von Versorgungsbetrieben und das Erhöhen der Maximalhöhe.

In umgekehrter Spielerreihenfolge kann jeder Spieler einen gelben Versorgungsbetriebswürfel oder einen schwarzen Aufzugwürfel aus dem Vorrat nehmen und in der eigenen Gemeinde platzieren.

Der erste gelbe Versorgungsbetriebswürfel in einer Gemeinde kostet 5\$, der zweite 10\$, der dritte 15\$, usw.

Der erste schwarze Parkplatz-/Aufzugwürfel in einer Gemeinde kostet 5\$ und muss als Parkplatz auf der ersten Ebene platziert werden. Der zweite Parkplatz-/Aufzugwürfel kostet 10\$ und muss als Aufzug auf dem ersten schwarzen Würfel platziert werden. Der dritte Würfel kostet 15\$ und muss ebenfalls als Aufzug platziert werden, usw. Es ist in dieser Phase nicht möglich weitere Parkplätze zu errichten – alle schwarzen Würfel nach dem ersten müssen als Aufzüge verbaut werden.

RUNDENENDE

Sobald jeder Spieler Phase V beendet hat, reicht der aktuelle Startspieler den Stoffbeutel an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dieser Spieler ist der Startspieler für die nächste Runde. Am Ende der zehnten Runde ist das Spiel vorbei. Nun ist es Zeit, herauszufinden, welche Gemeinde sich das Stadtrecht verdient hat.

PUNKTE

Die abgebildeten Großstadtplaner aus der Hauptstadt sind hier, mit ihren Checklisten, nagelneuen Edelkugelschreibern, blitzsauberen Schuhen und 2AS30-Formularen, die ausgefüllt werden wollen! Deine Steuergelder bei der Arbeit!

Am Ende des Spieles werden die Gemeinden beurteilt und Punkte vergeben, basierend auf der Einwohnerzahl, auf den Geldreserven und abhängig davon, wie gut eine Zersiedelung verhindert wurde. Zur Berechnung der Punktzahl nutzen die Spieler die Einkommensleiste.

1. Punkte durch Geldreserven

- Ein Spieler erhält 1 Punkt pro 5\$ in seinem Gemeindegeldbeutel.

2. Punkte durch Wohngebiete

- Für Wohngebiete erhalten die Spieler Punkte, aber nur, wenn die Gebiete durch einen angrenzenden Versorgungsbetriebswürfel mit Energie versorgt sind. (Die meisten Menschen bevorzugen Wohnungen mit Wasseranschluss und funktionierender Heizung!)
- Ein Wohngebiet aus einem Würfel ist 1 Punkt wert, eines aus zwei Würfeln $1+2=3$ Punkte, eines aus dreien $1+2+3=6$ Punkte, usw.
- Erreicht der höchstgelegene Würfel die zweite Ebene, ist das zusätzlich 1 Punkt wert; erreicht er die dritte Ebene $1+2=3$ Punkte; erreicht er die vierte Ebene $1+2+3=6$ Punkte, usw.
- Befindet sich das Wohngebiet lediglich auf der ersten Ebene, gibt es keine Punkte für die Höhe.
- Beispiel: ein Wohngebiet aus 3 Würfeln, das bis in die vierte Ebene reicht, generiert $1+2+3$ (für die Größe des Gebietes) + $1+2+3$ (für die Höhe) = 12 Punkte. Zur schnellen Berechnung der Punkte können die Spieler die Übersicht auf dem Zentralspielplan zur Hilfe nehmen.
- Achtung: Ein Wohngebiet muss nicht auf der untersten Ebene beginnen, um zusätzliche Punkte für die Höhe zu generieren – dafür kommt es lediglich auf den höchstgelegenen Würfel an!

3. Punktabzug für Gebäude in der Peripherie

- Jede Gemeinde bekommt 1 Punkt Abzug für jeden Würfel, der in der Peripherie gebaut wurde, als Strafe für nicht-verhinderte Zersiedelung.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner und muss von seinen Konkurrenten ab sofort mit „Herr Bürgermeister“ angesprochen werden. Für seine überlegene Verwaltungsleistung wird seiner Gemeinde das Stadtrecht verliehen!

Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler, der über die meisten Würfel auf der fünften Ebene verfügt. Gibt es auch dabei einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Würfeln auf der vierten Ebene, usw..

SOLOVARIANTE

In Phase I werden 3 Würfel gezogen und 1 davon zurück in den Beutel gelegt. Die Punkte werden wie gewohnt gezählt und dann mit der Solopunktetabelle verglichen. Beide Seiten des Spielplans können verwendet werden.

Wird mit der Solo-Central-Park-Karte auf der Rückseite des Zentralspielplans gespielt, werden alle 20 Würfel in einer Reihe ausgelegt (es dürfen keine roten Bürogebäude auf den ersten drei Feldern liegen). Jede Runde nimmt man die ersten 3 Würfel und nutzt 2 davon zum Bauen, während der dritte ans Ende der Reihe gelegt wird. Zu Beginn der zehnten Runde werden die letzten 2 Würfel verbaut.

DANKSAGUNG

Spieldesign: Alban Viard

Illustrationen: Sampo Sikiö, Todd Sanders

Grafikdesign: Maciej Mutwil

Entwicklung: LudiCreations

Redaktion: Corrie und Todd Walden

Übersetzung: Alban Viard (Französisch), Thomas Müller (Deutsch)

Besonderer Dank an: unsere Kickstarter-Backer, Richard Ham, Joel Eddy, Andreas Buhlmann, Stephane Cittadino. Danke an Sylvain Nocquard, Teddy Pasquier, Guillaume Rizza, David Glantenay und Paul-Evan Viard, der gerne bereit war, Albans Würfelwahnsinn zu testen.

Der Verleger möchte dieses Spiel Anniina widmen, die so gerne über Stadtsichten sinniert.

SOLO SCORE LEVEL

0-39	Homestead
40-49	Hamlet
50-59	Village
60-69	Neighborhood
70-79	Town
80-84	Suburb
85-89	City
90-94	Metropolis
95-99	Capital
≥100	Megalopolis