

**LOSSPIELEN
OHNE
REGELESEN!**



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

Cities

Große Städte,
große Pläne

Du wirst vom Stadtrat beauftragt, einen Plan für den Neubau eines ganzen Stadtviertels aufzustellen. Dir bietet sich damit die Möglichkeit, zahlreiche Wohn- und Bürogebäude, Parks und Freizeitanlagen direkt am Wasser zu entwerfen. Kannst du die Anforderungen und Erwartungen des Stadtrats erfüllen? Dein neues Stadtviertel entsteht jetzt!

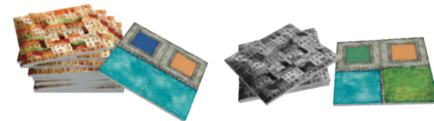
Inhalt



1 Spielbrett



4 Stadtentwicklungspläne
(doppelseitig)



36 Stadtfelder (davon 4 Startfelder
mit schwarz-weißer Rückseite)



48 Plättchen



32 Auftragskarten



4 Übersichtskarten



100 Gebäudeteile
(je 25 in rot, blau, grün, gelb)

In 4 Spielfarben:

32 Spielfiguren (je 8 pro Farbe),
12 Markierungsringe (je 3 pro Farbe),
4 Punktemarker (je 1 pro Farbe)



1 Sternmarker



1 Beutel

Überblick

Das Spiel wird über acht Runden gespielt (im Spiel zu zweit über vier Runden). In jeder Runde nutzen alle ihre Spielfiguren, um eine Auftragskarte, ein Stadtfeld, ein bis zwei Plättchen und zwei bis vier Gebäudeteile zu sammeln.

Die Stadtfelder bestehen aus Park-, Wasser- und Baulandflächen. Gebäudeteile werden auf Bauland derselben Farbe platziert und gestapelt, um so Gebäude zu errichten, die 1 bis 4 Gebäudeteile hoch sein können. Die Auftragskarten und Stadtentwicklungspläne geben Ziele vor, die ihr erfüllen solltet, um möglichst viele Punkte zu erzielen.

Wer am Spielende die meisten Punkte erreicht, hat das beliebteste Stadtviertel entworfen und gewinnt!

Zwei-Personen-Variante:

Für ein längeres Zwei-Personen-Spiel könnt ihr auch sieben Runden spielen und ein Stadtviertel aus 3 x 5 Feldern errichten.

KOSMOS

Spielaufbau

- 1 Legt das Spielbrett in die Tischmitte.
- 2 Wählt jeweils eine Farbe und nimmt die 4 entsprechenden Spielfiguren (bzw. 8 im Spiel zu zweit), 3 Markierungsringe und den Punktemarker. Außerdem nimmt ihr jeweils eine Übersichtskarte.
- 3 Wählt einen beliebigen Stadtentwicklungsplan und platziert ihn oberhalb des Spielbretts. Die übrigen Stadtentwicklungspläne kommen zurück in die Schachtel. Für euer allererstes Spiel bietet sich New York City oder Rio de Janeiro an. Spielt ihr zu zweit wird der mittlere Punktwert der Stadtentwicklungspläne nicht genutzt, weshalb ihr sie mit drei Markierungsringen in einer nicht verwendeten Farbe abdecken solltet.
- 4 Mischt alle Auftragskarten und legt sie als verdeckten Stapel in die linke obere Ecke des Spielbretts.
- 5 Mischt alle Stadtfelder und legt sie als verdeckte Stapel unterhalb der Auftragskarten und links vom Spielbrett bereit.
- 6 Mischt die Plättchen und legt sie in mehreren verdeckten Stapeln unterhalb der Stadtfelder und links vom Spielbrett bereit.
- 7 Legt alle Gebäudeteile in den Beutel.
- 8 Wählt eine Person, die das Spiel beginnt. Sie erhält den Sternmarker und legt diesen sichtbar vor sich aus.
- 9 Legt die 4 Startfelder für alle gut sichtbar aus. Die Person rechts der Person mit dem Sternmarker wählt zuerst ein Feld aus, dann nehmen sich alle anderen reihum entgegen dem Uhrzeigersinn je ein Startfeld und legen es offen vor sich aus. Das ist der Beginn eures „Stadtviertels“. Übrige Startfelder kommen zurück in die Schachtel.

Vor jeder Spielrunde

Es gibt 4 Reihen auf dem Spielbrett, die ihr zu Beginn jeder neuen Runde auffüllen müsst:

- A Zieht 4 Auftragskarten und verteilt 3 davon offen in der obersten Reihe des Spielbretts, die letzte Karte kommt verdeckt ganz nach rechts.
- B Zieht 4 Stadtfelder und verteilt 3 davon offen in der zweiten Reihe des Spielbretts, das letzte kommt verdeckt ganz nach rechts.
- C Zieht 6 Plättchen und verteilt 5 davon offen in der dritten Reihe des Spielbretts, das letzte kommt verdeckt ganz nach rechts.
- D Zieht zehn Gebäudeteile einzeln und nacheinander aus dem Beutel und platziert sie in der vierten Reihe des Spielbretts – von links nach rechts – auf den freien Plätzen. Auf die beiden Fragezeichenplätze werden keine Gebäudeteile gelegt.



Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer den Sternmarker hat, beginnt. • Wenn du am Zug bist, nimmst du dir eine Auftragskarte **oder** ein Stadtfeld **oder** 1–2 Plättchen **oder** 2–4 Gebäudeteile und stellst zur Markierung eine eigene Spielfigur auf den zugehörigen Platz auf dem Spielbrett (unter dem aufgenommenen Material). Nach dem ersten Zug legst du den Sternmarker auf den vorgesehenen Platz in der rechten unteren Ecke des Spielbretts. • Spielt ihr zu dritt oder viert platziert ihr im Laufe einer Runde jeweils nur 1 Spielfigur in jeder Reihe. Spielt ihr zu zweit platziert ihr im Laufe einer Runde jeweils 2 Spielfiguren in jeder Reihe. Die Spielfiguren dürfen allerdings in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden (d. h. man darf seine erste Spielfigur beispielsweise auch in die dritte Reihe zu den Plättchen stellen). • Jede Reihe liefert unterschiedliche Materialien, die im Spiel verwendet werden können. • Hast du dich für ein verdecktes Material (Auftragskarte, Stadtfeld oder Plättchen) entschieden, drehst du es um und nimmst es zu dir. Du darfst dir die Vorderseite des verdeckten Materials erst anschauen, wenn du dich dafür entschieden hast.

Der weitere Ablauf deines Zugs hängt davon ab, in welche Reihe du deine Spielfigur gestellt hast:

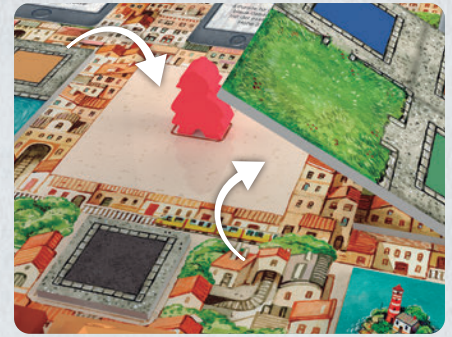
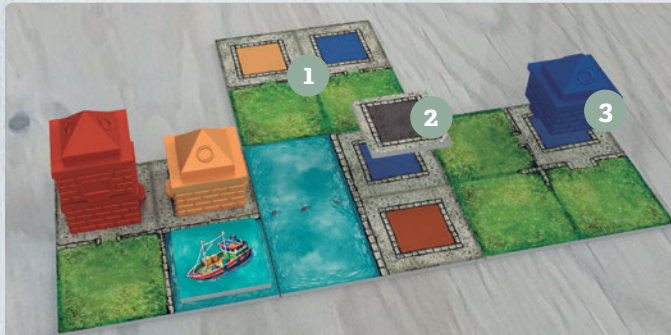
Reihe mit Auftragskarte

Nimm die Auftragskarte, stell deine Spielfigur auf den dafür vorgesehenen Platz und leg die Karte neben deinem Stadtviertel offen aus.



Reihe mit Stadtfeldern

Nimm das Stadtfeld und stell deine Spielfigur auf den dafür vorgesehenen Platz (vgl. Abbildung rechts oben). Leg das Stadtfeld offen an dein Stadtviertel an **1**. Das Stadtfeld kann dabei beliebig gedreht werden, muss aber mit der gesamten Kantenlänge an ein bereits ausliegendes Feld angelegt werden. Die Stadtfelder haben drei unterschiedliche Flächen: Bauland, Park und Wasser. Jede Fläche darf an jede andere Fläche anschließen. **Das eigene Stadtviertel darf nie größer sein als 3 Felder breit und 3 Felder lang.**



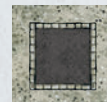
Im Beispiel nimmst du dir ein Stadtfeld und stellst deine Spielfigur auf den freigewordenen Platz.

Reihe mit Plättchen

Nimm das (bzw. die) Plättchen, stell deine Spielfigur auf den dafür vorgesehenen Platz und leg dann jedes Plättchen offen auf eine Fläche der gleichen Art im eigenen Stadtviertel. Plättchen mit blauem Hintergrund gehören auf Wasser-Flächen; Plättchen mit grünem Hintergrund gehören auf Park-Flächen; und Plättchen mit grauem Hintergrund gehören auf noch unbebautes Bauland **2**. Auf jede Fläche darf nur jeweils 1 Plättchen gelegt werden. Kannst oder möchtest du das Plättchen nicht verwenden, wird es aus dem Spiel genommen.

Reihe mit Gebäudeteilen

Nimm alle Gebäudeteile eines Bereichs an dich (bzw. zieh im Falle des Bereichs ganz rechts 2 zufällige Gebäudeteile aus dem Beutel) und stell deine Spielfigur auf den dafür vorgesehenen Platz. Jedes dieser Gebäudeteile kann nun im eigenen Stadtviertel auf einem Bauland oder Gebäudeteil der gleichen Farbe eingesetzt werden **3**. Bis zu 4 gleichfarbige Gebäudeteile können übereinandergestapelt werden. Kann oder möchtest du das Gebäudeteil nicht passend einsetzen, wird es aus dem Spiel genommen. Einmal eingesetzte Gebäudeteile dürfen bis zum Spielende nicht mehr versetzt werden. Auf dem Denkmal-Plättchen darf kein Gebäudeteil platziert werden.



Spezial-Plättchen: Das graue Spezial-Plättchen ändert die Farbe jeder Bauland-Fläche in eine „freie Fläche“, sodass hier ein beliebigfarbiges Gebäudeteil eingesetzt werden kann. Sobald sich hier ein Gebäudeteil befindet, können nur noch (bis zu 3 weitere) Gebäudeteile derselben Farbe übereinandergestapelt werden.

Stadtentwicklungspläne

Am Ende deines Zugs überprüfst du, ob du eines der drei Ziele auf dem Stadtentwicklungsplan erreicht hast. Ist das der Fall, kannst du einen eigenen Markierungsring auf die höchste noch unbesetzte Zahl bei diesem Ziel legen. Dabei kannst du in einem Zug gleich mehrere Ziele erreichen, darfst jedes Ziel jedoch nur ein Mal pro Spiel für dich beanspruchen.

Danach endet dein Zug und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Ende einer Runde

Nachdem alle Spielfiguren eingesetzt wurden, endet die Runde. Alle Spielfiguren werden abgeräumt und an die Mitspielenden zurückgegeben. Die Person, deren Spielfigur sich am nächsten neben dem Sternmarker befindet (also in der vierten Reihe am weitesten rechts steht), nimmt sich den Sternmarker und startet die nächste Runde. Im Spiel zu dritt werden die übrig gebliebenen Auftragskarte, Stadtfeld, Plättchen und Gebäudeteile abgeräumt und aus dem Spiel genommen.

Spielende

Das Spiel endet nach der 8. Runde (bzw. im Spiel zu zweit nach der 4. Runde). Alle haben jetzt jeweils ein Stadtviertel aus insgesamt 9 Stadtfeldern (3 × 3) vor sich liegen.

Der Punktestand berechnet sich folgendermaßen:

Zuerst rechnet ihr jeweils die Punkte vom Stadtentwicklungsplan, von euren Wasser- und Parkgebieten und eure Denkmal-Plättchen zusammen und rückt die Punktemarker auf der Zählleiste entsprechend vor.



Stadtentwicklungsplan

Es zählen die Punkte, die jeweils im Ring zu sehen sind, der auf dem Stadtentwicklungsplan liegt.

Wasser- und Parkgebiete

Für jedes Wassergebiet im eigenen Stadtviertel erzielt man 1 / 3 / 6 / 10 Punkte für 1 / 2 / 3 / 4 **unterschiedliche** Plättchen in diesem Gebiet. In jedem Gebiet zählt nur jeweils 1 Set. Die gleiche Berechnung gilt für Parkgebiete.



Denkmal-Plättchen

Jedes Denkmal bringt 2 Punkte.

Anschließend wertet ihr jeweils eure acht Auftragskarten aus. Dazu nehmt ihr eure Karten zunächst auf die Hand und deckt abwechselnd reihum eine Karte auf und rückt eure Punktemarker (für erfüllte Aufträge) auf der Zählleiste entsprechend vor. Dies geht solange, bis alle Karten ausgewertet wurden.



Hast du z. B. 2 verschiedene Wasser-Plättchen, erhältst du 3 Punkte.

Folgende Regeln gelten für alle Ziele: • „Angrenzend“ meint senkrecht oder waagrecht, nicht diagonal. • Ein „Gebiet“ besteht aus mehreren waagrecht und senkrecht miteinander verbundenen gleichen Flächen. Aber auch eine einzelne Fläche zählt als Gebiet. • Alle Zahlenangaben sind ein Minimum, keine exakte Vorgabe (es sei denn, es ist anders angegeben). • Ein Spezial-Plättchen zählt zum Erreichen des Ziels als leere Baulandfläche in beliebiger Farbe. • Erreicht eine Person ein Ziel, erfüllt im weiteren Verlaufe des Spiels aber nicht mehr alle dafür notwendigen Bedingungen, muss sie ihren Ring nicht wieder vom Stadtentwicklungsplan entfernen.



Beispiel am Ende einer Runde. Lila bekommt den Sternmarker.



Auftragskarten

Die erfüllten Bedingungen einer jeden Auftragskarte bringen die dort angegebenen Punkte. Jede Auftragskarte zählt für jedes Auftreten der geforderten Bedingung im eigenen Stadtviertel.

Dieselbe Anordnung von Gebieten oder Gebäuden kann durch mehrere Auftragskarten mehrfach zählen.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Im Falle von Punktegleichstand gewinnt, wer die meisten Punkte durch den Stadtentwicklungsplan erzielt hat. Für eine ausführliche Punkteauswertung kannst du dir das Ergebnis von Rot auf der Rückseite der Spieleschachtel anschauen. Diese Person erzielte 57 Punkte (10 durch den Stadtentwicklungsplan, 6 durch Wasser- und 3 durch Parkgebiete, 2 durch ein Denkmal und 36 durch Auftragskarten).

Autoren: Steve Finn und Phil Walker-Harding
Illustration: Jorge Tabanera
Grafik: Diego San Martín Pierron
Redaktion: David Esbrí
© 2024 Devir Iberia
Via Augusta 153-157
Entlo. Local 4
08021 Barcelona, Spanien

Deutsche Ausgabe
Übersetzung: Jörn Pinnow
Grafik: Katharina Fuchs
Redaktion: Wolfgang Lüttke und Vincent Gatzsch
© 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA
Artikel-Nr.: 685096



Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

