



Town Builder COEVORDEN



Ein erbitterter Stadtbau-Wettbewerb ist im Gang. Die noblen Familien sind zusammengekommen, um den besten Stadtteil-Baumeister zu küren. Als leitender Architekt deiner Familie bist du in der Verantwortung zu entscheiden welche Gebäude gebaut werden und die nötigen Rohstoffe für den Bau zu sammeln. Ihr wetteifert um Auszeichnungen und die Gunst einer Reihe von Juroren. Hast du das Zeug dazu, deine Familie zum Sieg zu führen?

INHALT

60 Stadtkarten

14 Handel, 12 Sozialwesen, 12 Wohnen, 11 Kultur, 11 Militär



8 Auszeichnungskarten

Auszeichnungen erhalten die Spieler, sobald sie die Bedingungen der Karte erfüllen.



6 Jurorenkarten

Die Juroren erhalten bei Spielende die Spieler mit den meisten Gebäuden einer bestimmten Art.



4 Spielablauf-/ Spielerwappen-Karten

1 Spielerwappen mit dem Text "First Player" (Startspieler)



1 Mischmarker/ "Bester Bezirk"-Karte

Hiermit wird die Anzahl der Runden festgehalten.



Aufbau einer Stadtkarte

Stadtkarten können als Fundamente aufgenommen werden. Sie werden zu Gebäuden, sobald ihre Kosten bezahlt wurden. Sie können auch als Rohstoff oder Gold genutzt werden, um Gebäudekosten einer anderen Stadtkarte zu bezahlen.



Wenn sich eine Karte auf die Gebäudekosten bezieht, umfasst dies sowohl die Goldkosten als auch die Ressourcenkosten.

Rohstoffe



Stein



Holz



Stroh

Gold



(Gold ist kein Rohstoff)

SPIELAUFBAU

1) Mischt die Stadtkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Legt die obersten 5 Karten als Kartenreihe offen neben dem Stapel aus.

2) (Wahlweise) Legt den Mischmarker mit der Seite „1st Shuffle (1. Mischen)“ nach oben unter den Stapel. Dies hilft euch dabei, die Rundenanzahl während des Spiels festzuhalten.

3) Mischt die Jurorenkarten und zieht 3 ohne sie anzuschauen.

2 Spieler: Legt 2 Karten offen über der Kartenreihe aus und steckt 1 ungefähr in die Mitte des Stadtkartenstapels.

3-4 Spieler: Legt 1 Karte offen über der Kartenreihe aus und 1 steckt ihr ungefähr in die Mitte und 1 genau an das untere Ende des Stapels.

4) Mischt die Auszeichnungskarten und zieht 2 davon. Legt sie offen über der Kartenreihe aus.

5) Legt die ungenutzten Juroren und Auszeichnungen als verdeckte Stapel zur Seite. Sie werden eventuell während des Spiels benötigt.

6) Nehmt so viele Spielerwappen-Karten wie Spieler teilnehmen (inkl. Der “First Player” Karte). Mischt die Karten mit dem Wappen nach unten und gebt jedem Spieler eine Karte. Die ungenutzten Spielerwappen-Karten kommen zurück in die Schachtel.



Spieler 1

Während des Spiels spielst du Karten vor dir aus.
Dieser Bereich ist dein Stadtteil.



Spieler 2

SPIELANLEITUNG

Ziel des Spiels

Erhalte bei Spielende die meisten Punkte.

Es gibt Punkte für fertiggestellte Gebäude, Punktfähigkeiten auf den Karten, während des.

Spielablauf

Beginnend beim Spieler mit dem Startspieler-Wappen und anschließend im Uhrzeigersinn folgend führen die Spieler ihre Züge aus, bis das Spielende eintritt.

In deinem Zug

Führe die Schritte der Reihe nach aus.

1. Fülle die Kartenreihe auf 5 Karten auf.

- Wenn ein Juror aufgedeckt wird, lege ihn offen über die Kartenreihe und fahre fort, bis die Kartenreihe aus 5 Karten besteht.
- Wenn der Stapel leer ist, mische den Ablagestapel, um einen neuen Stapel zu formen (siehe Leerer Stapel auf Seite 11).
- Wenn du den Stapel gemischt hast, drehst du den Mischmarker zur nächsten Zahl und legst ihn wieder mit der neuen Zahl sichtbar unter den Stapel.

2. Führe 2 Aktionen aus

AKTIONEN:

- Starte ein Fundament
- Erhalte einen Rohstoff
- Lagere ein Gold ein

- Du darfst die gleiche Aktion doppelt oder 2 verschiedene Aktionen ausführen
- Fülle die Kartenreihe nicht auf, nachdem du eine Karte genommen hast.

Aktion: Starte ein Fundament

Ein Fundament ist ein noch nicht gebautes Gebäude. Es ist keine Punkte wert und kann nicht für den Erhalt von Auszeichnungen oder Juroren genutzt werden.

Um ein Fundament zu beginnen, nimmst du eine Karte aus der Kartenreihe und legst sie quer in deinem Bezirk aus.



Goldkosten: Wenn ein Fundament Goldkosten anzeigt, müssendiese vor dem Auslegen bezahlt werden. Lege unter deinem Wappen gelagertes Gold entsprechend der angezeigten Kosten ab.

Du kannst so viele Fundamente in deinem Bezirk haben, wie du möchtest.

Beispiel: Amy beginnt das Fundament des Hafens (1). Sie kann das Tor nicht bauen, da sie kein Gold eingelagert hat.

Kartenreihe



Amy's Kreis



Aktion: Rohstoff erhalten

Nimm eine Karte als Rohstoff aus der Kartenreihe (zu sehen im unteren Teil der Karte) und lege sie unter ein Fundament deines Bezirks.

Zwei Rohstoffe: Diese Karten geben den einen oder anderen Rohstoff, aber niemals beide. Du darfst zu einem beliebigen Zeitpunkt entscheiden, welchen Rohstoff die Karte darstellt.

Ein Rohstoff kann nicht unter einem Fundament gelagert werden, für dessen Bau er nicht benötigt wird. Ebenso können keine Rohstoffe unter deinem

Beispiel: Brent nimmt sich die Brücken-Karte als Rohstoff Stein und legt sie unter seinen Steinbruch. Er kann sie nicht unter sein Waisenhaus legen, da der Stein schon durch die andere Karte abgedeckt ist.

Kartenreihe



Brent's Kreis



Aktion: Gold lagern

Nimm eine Karte aus der Kartenreihe, die Gold bringt (zu sehen im unteren Teil der Karte) und schiebe sie unter dein Familienwappen. Dies ist dein Goldlager.



Gold/Rohstoffe: Eine Karte gilt als Gold, wenn sie unter dem Familienwappen liegt und ein Rohstoff, wenn sie unter einem Fundament liegt.

Nur Gold kann unter dem Familienwappen gelagert werden. Es gibt keine Grenze für gelagertes Gold unter dem Familienwappen.

Beispiel: Claire nutzt eine Aktion, um die Bäckerei als Gold zu lagern (2). Als zweite Aktion zahlt sie 1 Gold (3), um die Schenke zu starten (4).

Kartenreihe

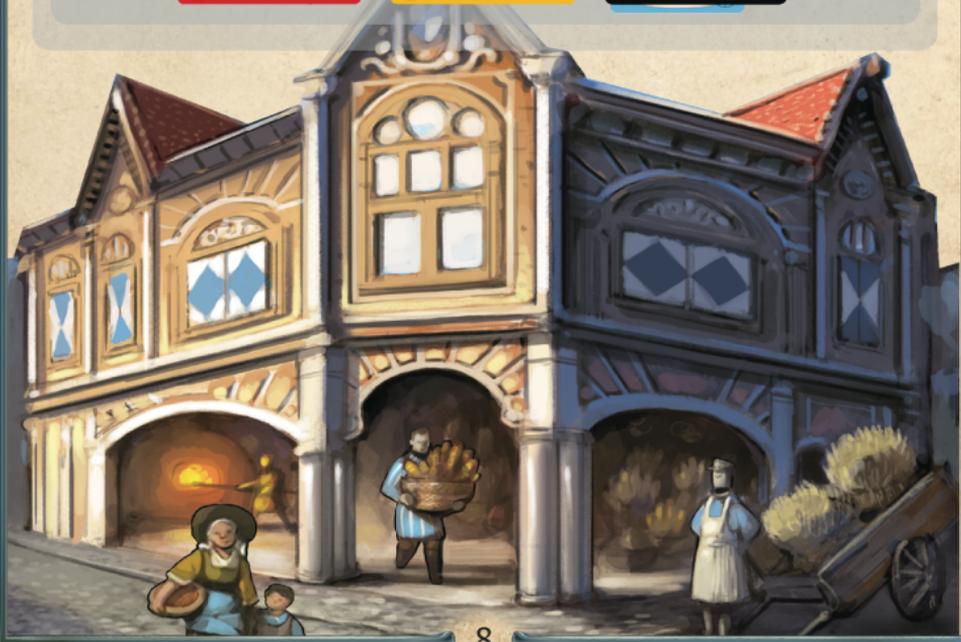


3

1

2

Claire's Kreis



Ein Fundament vervollständigen

Sobald ein Fundament alle Rohstoffkosten erfüllt, wird es gebaut. Lege alle darunter liegenden Rohstoffkarten ab und drehe die Karte um 90 Grad, so dass sie hochkant ausliegt. Wenn ein Fundament nur Goldkosten und keine Rohstoffkosten besitzt, wird es sofort nach dem Start des Fundaments fertiggestellt.

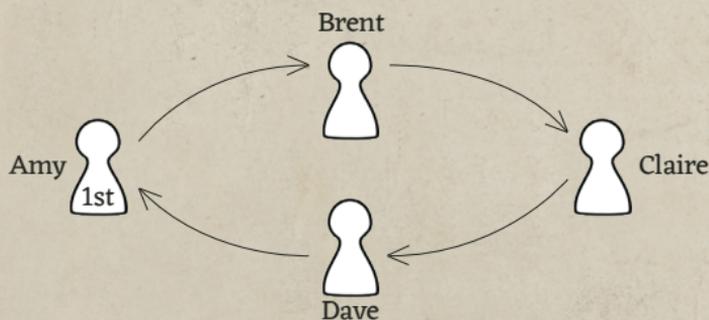
Auszeichnungen erlangen

In deinem Zug darfst du einen oder mehrere Auszeichnungen Erlangen, sofern du ihre Voraussetzungen erfüllst. Um eine Auszeichnung zu erlangen, nimmst du dir die Auszeichnung und legst sie in deinen Bezirk.

Andere Spieler können in der aktuellen Runde von anderen in dieser Runde erlangte Auszeichnungen auch erhalten. Dadurch wird gesichert, dass alle Spieler die gleichen Chancen haben, eine Auszeichnung zu erlangen. Wenn weitere Spieler die gleiche Auszeichnung erhalten, sucht eine ungenutzte Auszeichnung mit dem gleichen Punktwert und legt sie verdeckt vor euch aus.

Wenn du vergisst, dir eine erfüllte Auszeichnung zu nehmen, musst du bis zur nächsten Runde warten.

Beispiel: Brent nimmt sich eine Auszeichnung. Claire und Dave können in ihren Zügen die Auszeichnung auch noch erlangen. Da Amy Startspieler ist, hat sie keine Möglichkeit diese Auszeichnung noch zu erlangen.



Fähigkeiten der Gebäude

Nachdem ein Fundament fertiggestellt wurde entsteht daraus ein Gebäude, dessen Fähigkeit ab sofort genutzt werden kann.



Baufähigkeit: Diese Fähigkeit darf einmal in dem Zug eingesetzt werden, in dem das Gebäude fertiggestellt wurde. Wann in diesem Zug die Fähigkeit genutzt wird, steht dir frei. Nur wenn du sie bis zum Ende deines Zuges nicht genutzt hast, verfällt sie.



Fähigkeit für die Schlusswertung: Diese Fähigkeit wird während der Schlusswertung aktiviert.



Sternfähigkeit: In jedem Zug darfst du eine Sternfähigkeit auswählen und sie aktivieren. Dies darf auch eine Sternfähigkeit eines gerade fertig gestellten Gebäudes sein. Auch dein Familienwappen besitzt eine solche Fähigkeit.

Wenn dir eine Fähigkeit erlaubt, Karten vom Ablagestapel zu erhalten, empfehlen wir dir die oberste sichtbare Karte zu nehmen, anstatt den Stapel nach einer speziellen Karte zu durchsuchen.

Der Ablagestapel darf jederzeit von jedem Spieler durchgesehen werden.

Wenn eine Fähigkeit erlaubt, dir mehr Karten anzusehen als aktuell im Nachziehstapel sind, wird der Ablagestapel NICHT gemischt. Du schaust dir in diesem Fall nur so viele Karten wie möglich an.



Der Nachziehstapel ist leer

Wenn der Nachziehstapel zu irgendeinem Zeitpunkt in deinem Zug leer ist, mische den Ablagestapel und lege ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Stelle den Mischmarker so ein, dass er anzeigt, wie oft der Nachziehstapel neu gemischt wurde.

Spielende

Das Spielende wird eingeleitet, wenn der Nachziehstapel entsprechend der Zahl in der unteren Tabelle neu gemischt wurde.

1-2 Spieler	Einmal
3 Spieler	Zweimal
4 Spieler	Drei Mal

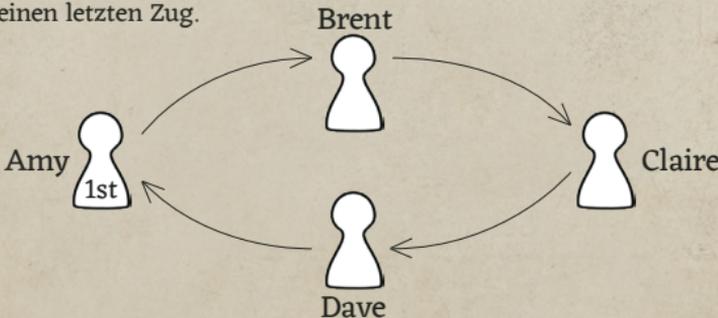
Wenn der Nachziehstapel zum letzten Mal gemischt wurde (entsprechend der Spielerzahl), wird er ein letztes Mal als Nachziehstapel bereit gelegt.

Die Spieler führen weiter ihre Züge aus, bis der Startspieler wieder an der Reihe ist. Nun führen alle Spieler noch einen weiteren letzten Zug durch. Stellt sicher, dass alle Spieler gleich viele Züge haben.

Wenn der Nachziehstapel erneut leer wird, mischt den Ablagestapel nochmals und legt ihn wieder als Nachziehstapel bereit.

Beispiel 1: Der Nachziehstapel leert sich im Zug von Brent. Claire und Dave führen ihre Züge durch. Danach ist jeder Spieler noch einmal mit seinem letzten Zug an der Reihe.

Beispiel 2: Der Nachziehstapel leert sich im Zug von Dave. Jeder Spieler hat noch einen letzten Zug.



Schlusswertung

Lege alle unfertigen Fundamente und unter ihnen liegende Rohstoffe ab.

1) **Fähigkeiten für die Schlusswertung:** Wenn ein Spieler eine Fähigkeit besitzt, die die Juroren bei der Schlusswertung beeinflusst, wird sie jetzt in Spielerreihenfolge aktiviert.

2) **Wertung der Juroren:** Der Spieler mit den meisten Gebäuden (nicht Punkte) der bevorzugten Gebäudeart des Jurors erhält den entsprechenden Juror. Bei einem Gleichstand werten alle daran beteiligten Spieler den Juror. Diese Spieler nehmen sich stattdessen eine ungenutzte Auszeichnung oder einen ungenutzten Juror (mit dem gleichen Wert).

3) **Punkte zählen:** Addiert alle Punkte der Gebäude, Auszeichnungen und Juroren in eurem Bezirk und verkündet eure Punktzahl.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt unter ihnen der Spieler mit den meisten Gebäuden. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnen alle daran beteiligten Spieler.

Der Gewinner erhält die "Bester Bezirk" (Best District) Karte.

Take a photo of your district and tag us on social media with your score. If you won, make sure to have the Best District card in your photo!

Can you tell us a story about your district? We'd love to hear from you!

@firstfishgames
#TownBuilder #BestDistrict



Solovariante

Spielaufbau

Das Spiel wird mit einer Ausnahme genauso aufgebaut wie eine Partie mit 2 Spielern. Der Juror im Nachziehstapel wird exakt 26 Karten vom unteren Ende des Stapels platziert (25 Karten sind noch unter ihm), anstatt ungefähr in der Mitte.

Unterschiede im Spielablauf

Am Ende deines Zuges wählst du 2 der restlichen Karten der Kartenreihe und wirfst sie ab. Sollten weniger als 2 Karten in der Kartenreihe liegen, wirf so viele wie möglich ab.

Auszeichnungen erhältst du nur, solange der Juror im Nachziehstapel noch nicht aufgedeckt wurde. Sobald er aufgedeckt wird ist dies der letzte Zug, in welchem du noch Auszeichnungen erhalten kannst.

Wenn der Nachziehstapel zum ersten Mal leer wird, mische den Ablagestapel und lege ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Nun folgt dein letzter Zug.

Um einen Juror zu erhalten, musst du mindestens 3 oder mehr Gebäude seiner bevorzugten Art besitzen.

Einstufung

Vergleiche deine Punktzahl mit der Tabelle, um zu sehen welcher Titel dir verliehen wird:

Wertung	Titel
<30	Bauer
30-33	Bürger
34-37	Händler
38+	Adliger



Anmerkungen für Auszeichnungen

Auszeichnung der Vielseitigkeit: Die Baureihenfolge spielt keine Rolle.

Sturdy Award: Building cost refers to the combined gold and resource costs on a Foundation or Completed Building.

Anmerkungen für Karten:

Es werden nur ein paar Kartenfähigkeiten erklärt.

Armoury (Waffenkammer): Dieser Juror wird mit den anderen bei Spielende gewertet.

Art Gallery (Kunstgalerie): In dem Zug, in welchem du die Kunstgalerie baust, zählt sie wie ein in diesem Zug fertig gestelltes Wirtschaftsgebäude.

Bank (Bank): Die Fähigkeit gilt nur solange die Karte in der Kartenreihe liegt. Sie gilt als Karte mit Fähigkeit (ggf. für andere Effekte).

Barracks (Kaserne): Wenn Rohstoffe unter dem umzuwandelnden Fundament liegen, müssen diese zuerst abgeworfen werden.

Bell Tower (Glockenturm): Zählt auch selbst bei der Wertung.

Bridge (Brücke): Die gewählte Karte kann auch nicht abgeworfen werden.

Farm (Bauernhof): Zählt auch selbst bei der Wertung. Die Wertung verweist auf die aufgedruckten Punktwerte.

Festival (Fest): Das erhaltene Gold wird nicht durch eine Karte dargestellt. Es kann in diesem Zug zum Bezahlen von irgendetwas das Gold kostet eingesetzt werden.

Fishery (Fischerei): Gold ist kein Rohstoff. Wenn ein Juror aufgedeckt wird, lege ihn offen in die Jurorenreihe und fahre fort, bis 3 Stadtkarten aufgedeckt wurden. Wenn der Nachziehstapel vorher leer wird, mische nicht. Decke nur so viele Karten wie möglich auf.

Flower Stand (Blumenstand): Die Kartenreihe darf aus mehr als 5 Karten bestehen. Wenn ein Juror aufgedeckt wird, lege ihn offen aus und fahre fort bis du eine Stadtkarte in die Reihe legst.

Gardens (Gärten): Es gibt 5 Gebäudearten. Der Garten zählt als soziale Gebäudeart.

Anmerkungen für Karten: (Fortsetzung)

Gatehouse (Tor): Es dürfen nur Gebäude und keine Fundamente kopiert werden. Wenn die Fähigkeit verlangt ein Gebäude abzuwerfen, musst du das Tor (diese Karte) abwerfen.

Inn (Schenke): In dem Zug in dem du die Schenke fertigstellst, zählt sie als fertig gestelltes Fundament.

Library (Bibliothek): Diese Fähigkeit kann nicht dazu genutzt werden, während des Spiels Auszeichnungen zu erhalten.

Orchard (Obstgarten): Wenn sie Goldkosten hat, müssen sie bezahlt werden. Wenn ein Juror aufgedeckt wird, lege ihn offen in die Jurorenreihe und fahre fort, bis du 3 Stadtkarten aufgedeckt hast. Wenn der Nachziehstapel leer wird, mische den Ablagestapel nicht und decke nur so viele Karten wie möglich auf.

Orphanage (Waisenhaus): Diese Fähigkeit kann nicht dazu genutzt werden, während des Spiels Auszeichnungen zu erhalten. Wenn sie verändert wird, ist sie nicht länger eine Karte der Gebäudeart Wohnen.

Statue (Statue): Dies zählt nicht als Aktion.

Storehouse (Lagerhalle): Kann nicht dazu genutzt werden, die Goldkosten für ein Fundament zu bezahlen.

Watchtower (Wachturm): Es dürfen nur Gebäude und keine Fundamente kopiert werden.

Danksagung

Autor: Eric Raué

Illustrationen: Fellipe Martins, Gordon Oscar

First Fish Games: Stephanie Kwok, Gordon Oscar, Liam Smith

Übersetzung: Malte Frieg (translation-table.de)

Ein spezieller Dank geht an: : John Raué, Elma Raué, Amber-Rose Hemm, Azlen Elza, Ben Chhoa, Caley Charchuck, Craig Bednar, Jon Benjamin, Marcel Perro, Game Artisans of Canada, Full Indie, Und all die fantastischen Unterstützer auf Kickstarter.



© 2018 First Fish Games

