



Autor: **CHENIER LA SALLE**
 Illustrator: **VINCENT DUTRAIT**

2 - 4 Spieler - 8+- 30-60 Minuten

EINLEITUNG

Wir schreiben das Jahr 1901, und die jüngst aufgekommene Begeisterung für Hochhäuser scheint mehr als nur ein kurzlebiger Trend zu sein. Die Immobiliengeschäfte in Manhattan legen nahe, dass bald mehr von diesen "Wolkenkratzern" zur Skyline von New York City hinzukommen werden. Der technische Fortschritt ermöglicht, dass Wolkenkratzer neuer Entwicklungsstufen in schwindelerregende Höhen wachsen. Die Erbauer dieser stählernen Giganten greifen mehr und mehr nach den Sternen und hoffen damit ihr Streben nach Ruhm und Prestige zu befriedigen.

Dein Onkel - Gott hab' ihn selig - hat Dir eine kleine Immobilie in Manhattan hinterlassen. Das ist Deine Chance, Deine Karriere in der Immobilienbranche zu starten und unablässig zu bauen, immer höher und immer größer. Du wirst Dich in die Riege der renommierten Bauunternehmer einreihen und die weltgrößte Metropole mitaufbauen:

New York!

INHALT

- 1 Regelheft
- 1 Spielbrett
- 5 Personen-Karten
- 5 Bonus-Karten "Straßen von New York"
- 5 Bonus-Aufgaben-Karten
- 65 Grundstücks-Karten
- 4 Wolkenkratzer-Wertungsmarker (je 1 pro Spieler)
- 16 Arbeiter (je 4 pro Spieler)
- 4 Besitzmarker (je 1 pro Spieler)
- 12 Aktionskarten (je 3 pro Spieler)
- 76 Wolkenkratzer-Plättchen (je 19 pro Spieler)
- 4 Plättchen "Legendäre Wolkenkratzer"

SPIELZIEL

Im Verlauf des Spiels versuchen die Spieler die meisten Punkte zu erzielen, indem sie Wolkenkratzer bauen.

- Am Ende des Spiels punkten die Spieler, indem sie
- eine oder mehrere der im Spiel befindlichen Straßen von New York kontrollieren
 - die Ziele der im Spiel befindlichen Bonus-Aufgaben-Karte erfüllen
 - nicht genutzte Aktionskarten übrig haben

Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

VORBEREITUNG FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

Sortiere vor Beginn alle 13 rosa **Grundstücks-Karten** aus und lege sie in die Spieleschachtel zurück. Entferne außerdem die **Personen-Karte** "David Schneider". Der rosafarbene Bereich auf dem Spielplan wird im Spiel zu zweit nicht benutzt. Abgesehen davon sind die Regeln dieselben wie im 3- oder 4-Personen-Spiel.

VORBEREITUNG

Das **Spielbrett** wird in die Tischmitte gelegt.

- ↪ Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält das folgende Spielmaterial in seiner Farbe:
 - **A** 1 **Wertungsmarker**, den er auf Feld "0" der Wertungsleiste legt
 - **B** 18 **Wolkenkratzer-Plättchen** (sortiert nach Technologie-Stufen: Bronze, Silber, Gold) und seine **Start-Immobilie**
 - **C** 1 **Besitzmarker**
 - **D** 4 **Arbeiter**
 - **E** 3 **Aktionskarten** (1 von jeder Sorte)
- ↪ **F** Jeder Spieler erhält 1 zufällig ausgewählte **Personen-Karte**. Außerdem bekommt er eine 2-Felder-**Grundstücks-Karte** in der Farbe, die auf seiner **Personen-Karte** festgelegt ist. Die Farbe der **Personen-Karten** dient nur dazu, die Ausgangsposition jedes Spielers auf dem Brett zu bestimmen. Die Farbe der **Personen-Karten** legt nicht die Farbe fest, die man während des Spiels spielt.
- ↪ **G** Dann platzieren die Spieler ihre jeweilige **Start-Immobilie** auf dem Brett, und zwar auf dem Grundstück mit dem auf ihrer **Personen-Karte** abgebildeten Symbol.
- ↪ **H** Die **Grundstücks-Karten** werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben dem Brett bereitgelegt; dies wird als **Künftiger Markt** bezeichnet. Die ersten 4 Karten werden gezogen und offen in einer Reihe neben dem Nachziehstapel ausgelegt. Diese 4 offenen Karten sind dann der **Offene Markt**.

Beispiel für den Aufbau eines Spiels zu dritt.



- ↪ **I** Die 5 **Bonus-Karten** "Straßen von New York" werden gemischt, 3 Karten zufällig gezogen und neben dem Spielbrett ausgelegt. Die übrigen 2 Karten kommen nicht ins Spiel und werden in die Schachtel zurückgelegt.
- ↪ **J** Die 5 **Bonus-Aufgaben-Karten** werden gemischt und 1 Karte zufällig gezogen. Diese Karte wird neben dem Brett ausgelegt. Die übrigen 4 Karten kommen nicht ins Spiel und werden in die Schachtel zurückgelegt.
- ↪ **K** Die 4 **Legendären Wolkenkratzer-Plättchen** werden neben dem Brett ausgelegt. Jeder hat im Spiel die Möglichkeit, einen dieser Wolkenkratzer zu bauen.

EMPFEHLUNGEN DES AUTORS:

Für die Erstartie wird empfohlen,

- Mit der Bonus-Aufgaben-Karte "Gold Tycoon" zu spielen, um mit dem Spiel besser vertraut zu werden. In weiteren Partien können schwierigere Aufgaben-Karten gewählt werden wie bspw. "Master Architect" oder "Gold Prestige", und
- Mit den Straßen von New York "Broadway", "Nassau & Broad" und "Wall Street" zu spielen. Sie werden sich auf bekanntem Terrain bewegen!
Wer eine schrittweise Einführung bevorzugt, kann auch
 - Ohne Aktionskarten spielen oder
 - Ohne Bonus-Aufgaben-Karten spielen (unter Verwendung der drei Straßen von New York "Broadway", "Nassau & Broad" und "Wall Street").

Der jüngste Spieler beginnt. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF

Wenn Du an der Reihe bist, musst Du **eine** der beiden folgenden Optionen wählen:

1) Land erwerben / Bauen

a: Wähle eine **Grundstücks-Karte** vom **Offenen Markt**, nimm sie an Dich und platziere 1 **Arbeiter** auf dem Brett, und zwar auf einem Grundstück in der entsprechenden Größe und Farbe.

b (optional): Platziere ein **Wolkenkratzer-Plättchen** auf Land, das Dir gehört. Dafür erhältst Du Punkte.

HINWEIS: Wenn ein Spieler keine Arbeiter zur Verfügung hat, kann er immer noch Aktion **b** ausführen, ohne Aktion **a** zu verrichten.

2) Abreißen und wiederaufbauen

Reiße 1 Gebäude ab (oder mehrere, wenn sie benachbart sind) und baue 1 neues Gebäude einer **höheren Entwicklungsstufe** auf dem Feld, das durch den Abriss freigeworden ist. Dafür erhältst Du Punkte.

Während Deines Zuges kannst Du eine oder mehrere Deiner **Aktionskarten** einsetzen (siehe Abschnitt "**Aktionskarten**" in diesem Regelheft). Du musst eine Kartenaktion zu Ende führen, bevor Du eine weitere ausführst. Die benutzten **Aktionskarten** werden in die Spieleschachtel zurückgelegt.

WICHTIG: In dem unwahrscheinlichen Fall, dass Du zu Beginn Deines Zuges keine unbenutzten **Arbeiter** übrig hast UND nicht in der Lage bist, ein Gebäude zu bauen oder abzureißen, musst Du eines Deiner von einem **Arbeiter** besetzten Grundstücke auswählen; schiebe die betreffende **Grundstücks-Karte** (Farbe und Größe) unter den **Künftigen Markt**-Stapel und nimm den **Arbeiter** wieder an Dich. Damit endet Dein Zug, und Du musst bis zu Deinem nächsten Zug warten, bevor Du normal weiterspielen kannst.

Am Ende Deines Zuges (und nur dann) füllst Du den **Offenen Markt** mit Karten vom **Künftigen Markt** auf, so dass zu Beginn des Zuges des nächsten Spielers immer 4 Karten auf dem **Offenen Markt** zur Verfügung stehen. Sind nicht mehr genug Karten auf dem **Künftigen Markt** übrig, um den **Offenen Markt** ganz aufzufüllen, wird damit das Ende des Spiels ausgelöst (siehe Abschnitt "**Ende des Spiels**" in diesem Regelheft).

HINWEIS: Allen Spielern steht es jederzeit frei, die Anzahl der verbliebenen Karten im **Künftigen Markt**-Stapel zu überprüfen.

1. LAND ERWERBEN / BAUEN

~ a) Land erwerben ~

Wählst Du diese Aktion und hast zu Beginn Deines Zuges mindestens 1 unbenutzten **Arbeiter**, **musst** Du 1 **Grundstücks-Karte** vom **Offenen Markt** erwerben. Dann legst Du die gerade erworbene **Grundstücks-Karte** auf Deine eigene **Personen-Karte**, wo sie bis zum Spielende bleibt. **und DANN** platziert Du 1 Deiner **Arbeiter** auf 1 freien Grundstück der betreffenden Größe und Farbe auf dem Brett.



~ b) Bauen (optional) ~

Auf Land, das Du besitzt, kannst Du 1 **Wolkenkratzer** bauen. Gegebenenfalls kannst Du **Arbeiter** zurücknehmen, die sich auf den Grundstücken befinden, die Du bebauen willst, und dann dort das **Wolkenkratzer-Plättchen** platzieren.

und DANN

erhältst Du so viele Punkte wie auf dem gerade platzierten **Wolkenkratzer-Plättchen** angegeben.



Grün kann nur auf Land bauen, das er besitzt. Er platziert einen 2-Felder-Wolkenkratzer und bekommt dafür 2 Punkte (und nimmt seinen **Arbeiter** wieder an sich).

WICHTIG: Wenn alle 4 Arbeiter eines Spielers sich zu Beginn seines Zuges bereits auf dem Brett befinden, kann er direkt mit Aktion 1b beginnen, ohne Aktion 1a auszuführen.

Bauregeln für Wolkenkratzer:

- Für den Bau von Wolkenkratzern gelten die **Regeln für Wolkenkratzer-Entwicklungsstufen** (siehe S. 4).
- Mindestens eine Seite (ganz oder teilweise) des Gebäudes muss auf eine Straße oder einen Park hinausgehen.
- Ein Wolkenkratzer kann sich über mehrere Grundstücke in verschiedenen Farben erstrecken.
- 2 oder 3 Wolkenkratzer, die demselben Spieler gehören, können zum Teil auf demselben Grundstück gebaut werden.
- Ist ein **Wolkenkratzer** erst einmal errichtet, kann er nicht mehr versetzt werden.
- Ein **Wolkenkratzer** muss Grundstücke nicht unbedingt vollständig ausfüllen. Sobald ein Grundstück (ganz oder auch nur teilweise) von einem Wolkenkratzer belegt ist, muss nicht unbedingt ein **Arbeiter** dort platziert sein.
- Während dieser Phase findet niemals ein Abriss eines Wolkenkratzers statt (siehe Abschnitt "Abreißen und wiederaufbauen").
- Wenn ein Spieler einen der 4 **Legendären Wolkenkratzer** baut, legt er seinen **Besitzmarker** auf das Plättchen.



2. ABREISSEN UND WIEDERAUFBAUEN

Entferne alle Wolkenkratzer, die an dem vorgesehenen Standort unter den Grundriss des Wolkenkratzers fallen, den Du bauen willst. Nimm auch alle Deine **Arbeiter** zurück, die sich an dem Standort befinden, an dem Du den neuen Wolkenkratzer bauen willst.

Lege die entfernten Wolkenkratzer in die Schachtel zurück; sie bleiben bis zum Ende des Spiels dort. Abgerissene Wolkenkratzer können nicht mehr verwendet werden. Dann platzierst Du Dein neues **Wolkenkratzer-Plättchen** auf dem geplanten Standort. Du erhältst so viele Punkte wie auf dem gerade platzierten Plättchen angegeben (siehe Beispiel).



Regeln für den Abriss und Wiederaufbau von Wolkenkratzern:

- Der neue Wolkenkratzer muss eine höhere Technologiestufe aufweisen als alle Wolkenkratzer, die abgerissen wurden, um für ihn Platz zu schaffen (siehe Abschnitt "Regeln für Wolkenkratzer-Entwicklungsstufen").
- Du kannst Deine **Start-Immobilie** abreißen.
- Gold-Wolkenkratzer** und **Legendäre Wolkenkratzer** dürfen nicht abgerissen werden.
- Zumindest eine Seite (ganz oder teilweise) des neuen Wolkenkratzers muss auf eine Straße oder einen Park hinausgehen.
- Der neue Wolkenkratzer kann kleiner oder größer als die Gebäude sein, die abgerissen wurden, um für ihn Platz zu schaffen.
- Durch das Abreißen verlierst Du keine Punkte.
- Wenn Du einen der 4 **Legendären Wolkenkratzer** baust, legst Du Deinen **Besitzmarker** darauf.
- Für den Fall, dass der Abriss und Wiederaufbau eines neuen Wolkenkratzers dazu führt, dass Grundstücke völlig frei sind, musst Du einen **Arbeiter** auf jedem dieser neu entstandenen Grundstücke platzieren.



HINWEIS: Hast Du nicht genügend freie Arbeiter für die durch Abriss und Wiederaufbau freigewordenen Grundstücke, kannst Du nicht mit dem Abreißen weitermachen.

REGELN FÜR WOLKENKRATZER-ENTWICKLUNGSTUFEN


Wolkenkratzer werden nach Technologie-Stufen gebaut:

Bronze → **Silber** → **Gold / Legendäre Wolkenkratzer**

Zu Spielbeginn verfügen alle Spieler über **Bronze**-Technologie, die ihnen den Bau von Wolkenkratzern in **Bronze**-Technologie erlaubt. Um höhere Technologien zu erlangen, musst Du auf der Wertungsleiste vorankommen.

Neue Wolkenkratzer können nur alte Wolkenkratzer einer älteren Entwicklungsstufe ersetzen.

- Bronze:** Wolkenkratzer in **Bronze**-Technologie kannst Du von Spielbeginn an bauen. Beim **Abriss und Wiederaufbau** kann ein Wolkenkratzer in **Bronze**-Technologie nur eine **Start-Immobilie** ersetzen.
- Silber:** Wenn Du auf der Wertungsleiste **6 Punkte** erreichst, kannst Du von nun an Wolkenkratzer in **Bronze**- oder **Silber**-Technologie erbauen. Beim **Abriss und Wiederaufbau** können Wolkenkratzer in **Silber**-Technologie nur solche in **Bronze**-Technologie und/oder eine **Start-Immobilie** ersetzen.
- Gold / Legendär:** Wenn Du auf der Wertungsleiste **18 Punkte** erreichst, kannst Du von nun an Wolkenkratzer in **Bronze**-, **Silber**- oder **Gold**-Technologie (und 1 **Legendären Wolkenkratzer**) erbauen. Beim **Abriss und Wiederaufbau** können Wolkenkratzer in **Gold**-Technologie oder **Legendäre Wolkenkratzer** solche in **Bronze**- und **Silber**-Technologie und/oder eine **Start-Immobilie** ersetzen. Jeder der 4 **Legendären Wolkenkratzer** ist einzigartig und steht allen Spielern zur Verfügung. Jeder Spieler kann aber nur 1 **Legendären Wolkenkratzer** pro Spiel bauen (wer zuerst kommt, mahlt zuerst). **Gold- und Legendäre Wolkenkratzer dürfen niemals abgerissen werden.**

Markierungen  auf der Wertungsleiste weisen darauf hin, dass Du den **Silber**- bzw. **Gold**-Technologie-Status erreicht hast.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

- Einer der Spieler hat nur noch 4 nicht gebaute Wolkenkratzer übrig; dies muss er den Mitspielern umgehend mitteilen!
- Auf dem **Offenen Markt** sind nur noch 3 offene Karten übrig, UND der **Künftige Markt** ist leer.

In einem solchen Fall sind alle Spieler – außer demjenigen, der das Spielende ausgelöst hat – noch einmal an der Reihe. Nachdem der letzte Zug gespielt wurde, kommt es zur **Endwertung**.

HINWEIS: Wenn Du nur noch 5 nicht gebaute Wolkenkratzer übrig hast, solltest Du die Mitspieler dies wissen lassen.

ENDWERTUNG

Am Ende des Spiels können die Spieler zusätzliche Punkte bekommen, und zwar für jedes der folgenden Ziele, das sie erreicht haben.

Spiele erhalten **5 Punkte** für jede im Spiel befindliche "**Straßen von New York**"-**Bonus-Karte**, wenn sie an den entsprechenden Standorten die meisten Wolkenkratzer stehen haben.

Bei **Gleichstand** werden **keine Punkte** vergeben.



Kontrolle über die Wall Street: Braun hat 4 Wolkenkratzer, Grün 1, Gelb 1 und Blau 3. Braun gewinnt 5 Punkte für seine Kontrolle über die Wall Street.

HINWEIS: Ein Wolkenkratzer kann an mehr als einer Straße gleichzeitig stehen. In diesem Fall wird der Wolkenkratzer auf den Bonus für jede angrenzende Straße angerechnet.

- Die Spieler erhalten zusätzliche Punkte, wenn sie die Bedingungen der im Spiel befindlichen **Bonus-Aufgaben-Karte** erfüllen (siehe Abschnitt "**Bonus-Aufgaben-Karten**").
- Außerdem bekommen die Spieler 1 Punkt für jede **Aktionskarte**, die sie nicht benutzt haben.

Der Spieler mit den meisten Punkten insgesamt gewinnt.

HINWEIS: Die Start-Immobilie zählt als ein Wolkenkratzer.

Bei Gleichstand ist der Spieler mit dem höchsten **Legendären Wolkenkratzer** der Gewinner. Wenn die am Gleichstand beteiligten Spieler keinen **Legendären Wolkenkratzer** gebaut haben, gewinnt derjenige mit den meisten **Gold-Wolkenkratzern** auf dem Brett. Gibt es immer noch einen Gleichstand, teilen sich beide Spieler den Sieg.

AKTIONSKARTEN

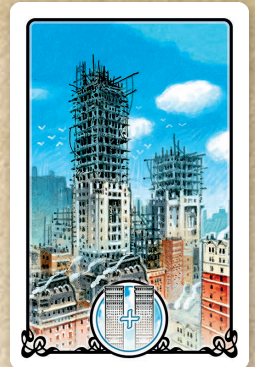
Vor Spielbeginn erhält jeder Spieler je eine **Aktionskarte** von jeder Sorte. Jede Karte kann nur einmal im Spiel benutzt werden. Sobald sie verwendet wurden, werden die Karten in die Spieleschachtel zurückgelegt.

► **Construction Boom (Bauboom)**

Erlaubt Dir, während Deines Zuges einen zweiten Wolkenkratzer auf Land, das Du besitzt, zu bauen. Du kannst die Karte einsetzen, nachdem Du aufgrund von **Option 1 (Land erwerben / Bauen)** oder **Option 2 (Abreißen und wiederaufbauen)** einen ersten Wolkenkratzer gebaut hast.

HINWEIS:

- Die Aktion ähnelt der Aktion **1b**. Diese Karte erlaubt Dir nicht, den Abriss gemäß **Option 2 (Abreißen und wiederaufbauen)** ein zweites Mal durchzuführen.
- Diese **Aktionskarte** kann nicht zum Bauen eines zweiten Wolkenkratzers benutzt werden, wenn das Bauen des ersten Wolkenkratzers das Spielende auslöst.



► **Market Shift (Änderungen am Markt)**

Erlaubt Dir, zu Beginn Deines Zuges die 4 **Grundstücks-Karten** auf dem **Offenen Markt** durch die obersten 4 **Grundstücks-Karten** vom **Künftigen Markt** zu ersetzen. Die ersetzten Karten werden gemischt und unter den **Künftigen Markt**-Stapel gelegt.



► **Land Grab (Landnahme)**

Erlaubt Dir, Aktion 1a zweimal in einem Zug durchzuführen. Du darfst kein 3-Felder-Grundstück erwerben, wenn Du die **Land Grab**-Karte einsetzt.

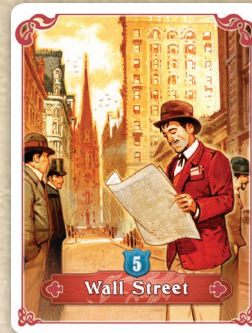
HINWEIS:

- Wenn Du diese Karte spielst, musst Du mindestens 1 **Arbeiter** verfügbar haben.
- Mit dieser Karte darfst Du nicht zweimal im selben Zug bauen (dies ermöglicht nur die **Construction Boom**-Karte).
- Diese Karte darf nicht eingesetzt werden, wenn der **Künftige Markt** leer ist.



Bonus-Karten "Straßen von New York"

Diese Karten stehen für die fünf wichtigsten Straßen im Bankenviertel von Manhattan. Drei davon kommen pro Spiel zum Einsatz. Damit wird bestimmt, welche Straßen dem Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Wolkenkratzer darauf stehen hat, einen 5-Punkte-Bonus verschaffen.



INFORMATION

◇ LEGENDÄRE WOLKENKRATZER

Die 4 Wolkenkratzer haben tatsächlich existiert, und jeder einzelne von ihnen war einst der höchste Wolkenkratzer in New York und in der Welt! Die 4 Legendären Wolkenkratzer sind im Grunde den anderen Gold-Wolkenkratzern ähnlich – abgesehen davon, dass:

- die 4 Legendären Wolkenkratzer einzigartige Gebäude sind, die allen Spielern zur Verfügung stehen, dann aber nur von einem einzigen Spieler gebaut werden können,
- jeder Spieler nur 1 Legendären Wolkenkratzer pro Spiel bauen kann.
- die Höhe der 4 Legendären Wolkenkratzer am Ende des Spiels zum Entscheidung bei Gleichstand beitragen kann.



◇ WOLKENKRATZER-KATEGORIEN

Die Wolkenkratzer werden unterschieden nach:

- 2 Formen:
 - "Reguläre" Wolkenkratzer, deren Plättchen einen Kreis zeigt.
 - "Irreguläre" Wolkenkratzer, deren Plättchen ein Vieleck zeigt.
- 3 Technologie-Entwicklungsstufen: Bronze, Silber, Gold/Legendär



◇ BEZIRKE & GRUNDSTÜCKE

Die **Bezirke** sind die farbigen Bereiche auf dem Brett. Es gibt 5 **Bezirke: Rot, Blau, Gelb, Grün und Rosa**. Jedes Grundstück im Spiel gehört zu einem bestimmten Bezirk.

Es gibt zwei Arten von Grundstücken: 2-Felder-Grundstücke und 3-Felder-Grundstücke.

Für jedes Grundstück auf dem Brett gibt es 1 **Grundstücks-Karte**.



REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE:

Hier müssen die Spieler ihr Imperium ganz von Anfang an aufbauen; daher beginnen sie das Spiel ohne **Start-Immobilie** (die betreffenden Plättchen kommen in die Schachtel zurück). Außerdem sind die Silber- und die Gold-Technologie-Stufen schwerer zu erreichen.

Silber-Technologie-Stufe: 10 Punkte.

Gold-Technologie-Stufe: 25 Punkte.

HINWEIS: Diese Stufen sind durch kleine  Symbole auf der Wertungsleiste markiert.



Danksagungen:

Unterstützung beim ersten grafischen Entwurf: Sylvain Dubuc. Die Spieletester von Steak-and-Shake: Kevin G. Nunn, Nicholas Vitek, John Eyster, David Infortunio, Luther Bell Hendricks V, Danielle Harding, Bill Scherer. Die Spieletester auf Facebook: Jarek Smith, Luke Laurie, Jeff Cornelius, Shoji McGhee, Dominique DeMille, Craig Vollmar, Hank Panethiere, Mark Dreyer, Patrick Somers, Anders Nordstrom, Chad Ryg, Dane Trimble, Peter Vaughan, George Henion, Eric Sumner, Erin Haleen, Louis Sédillot. Die netten Leute bei Polycon: Meredith Armstrong, Dawn Goebel. Illustrator Vincent Dutrait, der New York so wundervoll zum Leben erweckt hat. Stéphane Maurel von Blue Orange, der an das Spiel glaubt und bereit ist, einem neuen Autor zum Durchbruch zu verhelfen, und NY 1901 auf seinen letzten entscheidenden Entwicklungsschritten betreut. Und zu guter Letzt die Spieletester-Kerngruppe, meine Frau Noriko und meine Kinder Sakura, Jean und Momoko, die das Spiel unzählige Male gespielt haben. Vielen Dank!



© 2015 Blue Orange. New York 1901 und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 21 Rue Thibaut II, 54700 Pont-a-Mousson, Frankreich. Hergestellt in China. Gestaltet in Frankreich. www.blueorangegames.eu



Bonus-Aufgaben-Karten

Wenn sich ein Wolkenkratzer über 2 Bezirke erstreckt, wird der Bonus für beide Bezirke angerechnet. Diese Regel gilt für alle Boni.

► **Gold Tycoon (Gold-Tycoon)**

Am Ende des Spiels erhalten Spieler **3 Punkte** für jeden Bezirk, in dem sie mindestens 2 **Gold-/Legendäre** Wolkenkratzer haben.



► **Master Architect (Meister-Architekt)**

Am Ende des Spiels erhalten Spieler **3, 6 oder 10 Punkte**, wenn sie 3, 4 oder 5+ **irreguläre Wolkenkratzer** (weder quadratisch noch rechteckig) auf dem Brett haben. Auf den Plättchen sind die **irregulären Wolkenkratzer** mit einem Vieleck statt mit einem Kreis markiert, um sie leichter identifizieren zu können.



► **Gold Prestige (Gold-Prestige)**

Anders als in den anderen Aufgaben wird dieser Bonus **WÄHREND** des Spiels vergeben. Wenn ein Spieler einen **Gold-/Legendären** Wolkenkratzer baut, erhält er 1 Bonuspunkt für jeden **gegnerischen** Wolkenkratzer einer älteren Stufe (**Silber, Bronze** oder **Start-Immobilie**), der **in dem Moment, wenn er ihn baut**, an seinen neuen Wolkenkratzer angrenzt. Für diesen Bonus muss der neue Wolkenkratzer die bereits bestehenden Wolkenkratzer zumindest an einer Seite berühren (Ecken zählen nicht).



► **Bronze Baron (Bronze-Baron)**

Am Ende des Spiels erhalten Spieler **5, 10 oder 15 Punkte**, wenn sie 4, 5 oder 6 ihrer **Bronze-**Wolkenkratzer auf dem Brett haben.



► **Generation King (Bester einer Technologie-Stufe)**

Am Ende des Spiels erhalten die Spieler, die die meisten Wolkenkratzer einer Technologie-Stufe (Bronze, Silber, Gold/Legendär) auf dem Brett haben, **5 Punkte** für die betreffende Stufe. (Der Spieler mit den meisten **Bronze-**Gebäuden erhält 5 Punkte, derjenige mit den meisten **Silber-**Gebäuden 5 Punkte etc.) Bei Gleichstand werden für die betreffende Stufe keine zusätzlichen Punkte vergeben.



KURZREGEL

Wenn Du an der Reihe bist, wählst Du eine der folgenden Optionen:

- **Land erwerben / Bauen**
- **Abreißen und wiederaufbauen**

1) LAND ERWERBEN / BAUEN (S.3)

a. Land erwerben: Wenn Du mindestens 1 **Arbeiter** zur Verfügung hast, **MUSST** Du 1 der 4 auf dem **Offenen Markt** verfügbaren **Grundstücks-Karten** auswählen und sie auf Deine **Personen-Karte** legen. Dann platzierst Du einen **Arbeiter** auf dem gerade erworbenen Grundstück.

DANN (optional)

b. Bauen: Du kannst 1 Wolkenkratzer einer Technologie-Stufe bauen (Bronze, Silber oder Gold), die Du erlangt hast. Du kannst den Wolkenkratzer auf einem oder mehreren der Grundstücke bauen, die Du vom **Offenen Markt** erworben hast. Du erhältst so viele Punkte wie auf dem **Wolkenkratzer-Plättchen** angegeben und nimmst etwaige **Arbeiter** zurück, die durch das neue Gebäude vertrieben wurden. Zurückgeholte **Arbeiter** sind sofort wieder verfügbar.

HINWEIS: Diese Aktion (1b) kann auch ausgeführt werden, ohne Land zu erwerben, wenn Du zu Beginn Deines Zuges keine **Arbeiter** zur Verfügung hast.

2) ABREISSEN UND WIEDERAUFBAUEN (S.4)

Du entfernst alle Wolkenkratzer, die unter den Grundriss des neuen Gebäudes fallen, das Du bauen möchtest. Außerdem nimmst Du alle **Arbeiter** zurück, die sich auf Grundstücken befinden, auf denen der neue Wolkenkratzer gebaut werden soll. Der neue Wolkenkratzer muss eine höhere Technologie-Entwicklungsstufe aufweisen als **ALL** die Gebäude, die abgerissen wurden, um für den neuen Wolkenkratzer Platz zu schaffen. Nach dem Abriss und Wiederaufbau **MÜSSEN** die Grundstücke, die Dir gehört haben, ganz oder zumindest teilweise von dem neuen Gebäude bedeckt sein **ODER**, wenn nötig, mit einem verfügbaren **Arbeiter** markiert werden. Du erhältst so viele Punkte wie auf dem neuen Wolkenkratzer-Plättchen angegeben. Durch das Abreißen verlierst Du keine Punkte. Die abgerissenen Gebäude werden in die Spieleschachtel zurückgelegt.

HINWEIS: Wenn ein durch einen **Arbeiter** markiertes **Grundstück** bebaut wird (auch teilweise), wird der betreffende Arbeiter zurückgenommen und ist dann wieder verfügbar.

ENDE DES SPIELS (S.5)

Das **Ende des Spiels** wird ausgelöst, wenn:

- einer der Spieler nur noch 4 nicht gebaute Wolkenkratzer übrig hat; dies muss er den Mitspielern umgehend mitteilen!
- auf dem **Offenen Markt** nur noch 3 offene Karten übrig sind **UND** der **Künftige Markt** leer ist.

Dann sind alle Spieler – außer demjenigen, der gerade das Ende des Spiels ausgelöst hat – noch einmal an der Reihe. Danach kommt es zur Endwertung.