

SPIELREGELN

1. Am Stadtgesellschaftsspiel können 2-4 Mitspieler teilnehmen.
2. Jeder Mitspieler nimmt zwei Spielsteine einer Farbe und stellt diese auf den Startplatz derselben Farbe.
3. Jeder Mitspieler nimmt die 20 Kärtchen seiner Farbe und setzt diese so zusammen, daß sich 5 sinnvolle Firmenzeichen daraus ergeben. Derjenige, der zuerst 5 Betriebe gebildet hat, kann auch als erster anfangen.
4. Der Sinn des Spieles liegt darin, daß jeder Mitspieler versuchen muß, seine Betriebe so schnell wie möglich auf dem Stadtplan zu plazieren.
Der Wert eines Grundstückes ergibt sich aus den Randzahlen des Koordinatensystems, die das jeweilige Grundstück definieren.
Im Beispiel (siehe Zeichnung) ist "Grundstück A" mehr wert als "Grundstück B", "Betrieb X" mehr wert als "Betrieb Y".
Das Zentrum der Stadt liefert also immer die meisten Punkte.
5. Es wird stets mit zwei Würfeln gewürfelt, und mit zwei Spielsteinen gesetzt. Die Augenzahl eines Würfels gilt jeweils für einen Spielstein. Würfelt man zum Beispiel eine 3 und eine 2, kann man seinen Spielstein auf die 3 der vertikalen Zahlenreihe und den anderen Spielstein auf die 2 der horizontalen Zahlenreihe setzen oder umgekehrt.
Die Richtung, in der Spielsteine bewegt werden, ist frei wählbar und darf während des Spiels jederzeit geändert werden. Jeder Zug ist jedoch vollständig in eine Richtung auszuführen.
Die Spielsteine bewegen sich also immer in einem rechten Winkel zueinander (siehe Bild), so daß sie in jeder Phase des Spiels genau ein Grundstück definieren (wie z.B. auf der Zeichnung Grundstücke A und B).
6. Wenn zwei Spielsteine ein Grundstück der Stadt definieren, so kann der Spieler entweder...

- a: einen Teil seines Firmenzeichens darauf setzen oder
- b: weiterwürfeln, ohne zu setzen, weil der Platz nicht interessant genug ist oder
- c: falls sich bereits einer seiner Bausteine dort befindet, diesen zurücknehmen oder drehen, wenn ihm das günstiger erscheint - oder
- d: um den Baustein des anderen Mitspielers würfeln, der dort sitzt (die höchste Augenzahl gewinnt).

IST DAS FIRMENZEICHEN VOLLSTÄNDIG AUF DEM SPIELFELD PLAZIERT, SO DARF DER STANDORT NICHT MEHR VERÄNDERT WERDEN!

7. **Pasch:** Würfelt ein Spieler einen Pasch, führt er zuerst wie gewohnt seinen Zug aus und darf danach mit dem Sonderwürfel würfeln.
Sonderwürfel:



A: Lachendes Gesicht:
Sie dürfen ein Grundstücks-Viertel Ihrer Wahl mit einem Firmenkärtchen belegen und müssen Ihre Spielsteine entsprechend dem rechten Winkel dazu versetzen.



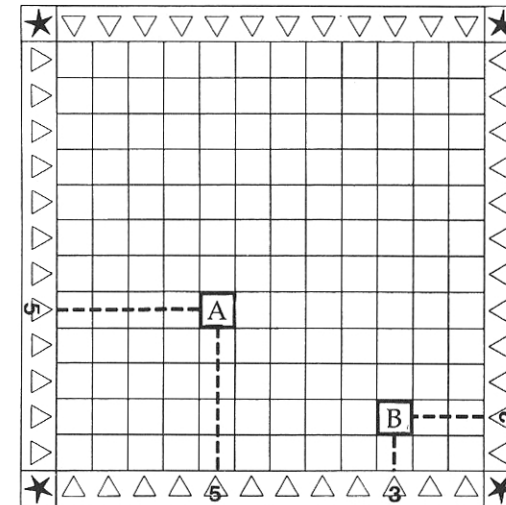
B: Abbildung 2 Würfel:
Würfeln Sie noch einmal mit den normalen Würfeln und spielen Sie dann wie gewohnt weiter.



C: Trauriges Gesicht:
Sie setzen die nächste Runde aus.

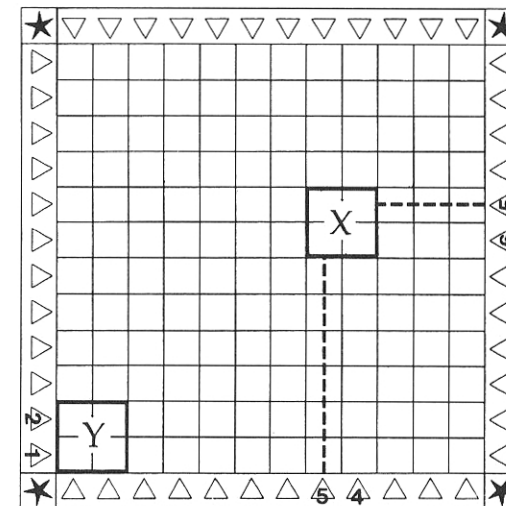
Sobald ein Spieler sämtliche Betriebe vollständig auf dem Spiel plaziert hat, ist das Spiel beendet und jeder Spieler addiert die Werte seiner sich vollständig auf dem Spielplan befindlichen Sehenswürdigkeiten. Gewonnen hat der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht hat.

Viel Erfolg!



$$A = 5 + 5 = 10$$

$$B = 3 + 2 = 5$$



$$X = 11 + 10 + 10 + 9 = 40$$

$$Y = 2 + 3 + 3 + 4 = 12$$

RULES OF THE GAME

1. Two to four players can take part in the game.
2. Each player takes two counters of one colour and places them on the starting point of his chosen colour.
3. Each player selects 20 cards of his colour and combines them in such a way to form 5 company trademarks. The first player to complete 5 companies, is the first to start.

4. The aim of the game is for the players to place their companies on the board as quickly as possible.
The value of the location is calculated according to the figure given in the reference system, which defines each location.
In the example given (see ill.) "Location A" is more valuable than "Location B", "Company X" is more valuable than "Company Y".
Thus the positions in the city centre always gain the highest number of points.

5. The game is played with two dice and two counters are used by each player. The number of points on the dice always applies to one counter. If, for example, one player gets a 3 and a 2, one counter may be placed on the 3 of the vertical row of numbers and the other counter on the 2 of the horizontal row of numbers or vice versa.

Each player may choose in which direction he wishes to move his counters, the direction may be freely changed during the game. Each move, however, has to be completed in one direction.

This means that the counters always move at a right angle from each other (see ill.) so that they define a definite location during each phase of the game (as, for example, locations A and B in the diagram).

6. In case two counters define one city location the player may either....
 - a) place part of his company trademark on it or

- b) continue to throw the dice, because the location is not interesting enough or
- c) should one of his construction units already be on it, take it back or turn it, if he should consider this to be to his advantage or
- d) throw the dice for the unit of the other player, placed there (the highest number of points wins).

ONCE THE COMPANY TRADEMARK PLACED ON THE LOCATION IS COMPLETE, THE LOCATION MAY NOT BE CHANGED!

7. Doubles: Should a player throw a double, he may first carry out his move and then throw the special dice.

Special dice:



A: Laughing face:

You may place a card on a location-quarter according to your choice and place your counters at the right angle.



B: 2 dice:

Throw the normal dice again and continue to play normally.

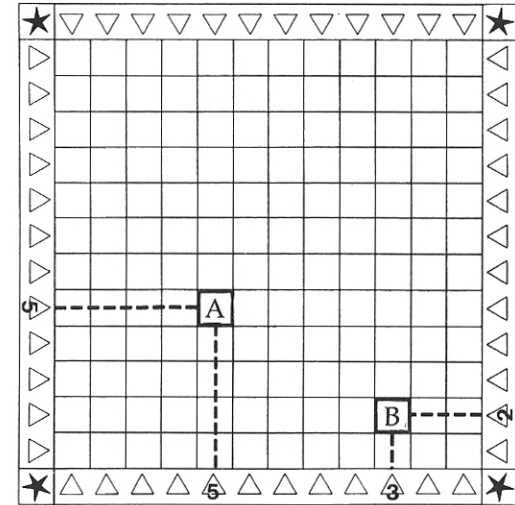


C: Sad face:

Player misses the next round.

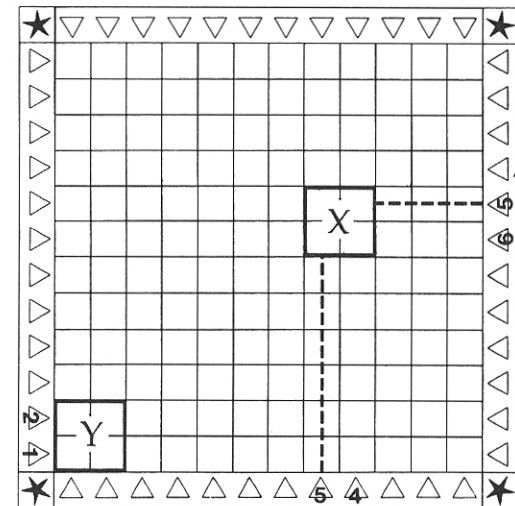
As soon as one player has completed his set of companies on the board the game is over and each player adds up the value of his sites which have actually been completed on the board. The player with the highest number of points is the winner!

Enjoy yourselves!



$$A = 5 + 5 = 10$$

$$B = 3 + 2 = 5$$



$$X = 11 + 10 + 10 + 9 = 40$$

$$Y = 2 + 3 + 3 + 4 = 12$$