FLATIRON

ANLEITUNG



EIN KURZWEILIGES TAKTIKSPIEL
FÜR 1–2 ARCHITEKTURFANS AB 10 JAHREN
VON SHEI S. UND ISRA C.

Pegasus Spiele

◆ EINLEITUNG ◆

Das *Flatiron Building* (ursprünglich *Fuller Building*) ist ein berühmtes Hochhaus in Manhattan, New York City, mit 22 Stockwerken. Es ist bekannt für seine unverwechselbare dreieckige Form, die an ein altmodisches Bügeleisen erinnert und somit namensgebend war (flatiron: engl. für Bügeleisen). Erbaut wurde es im Jahr 1902 an der Kreuzung der Fifth Avenue mit dem Broadway, südwestlich vom Madison Square, zwischen der East 23rd Street und der East 22nd Street. Heute zählt es zu den bekanntesten Wahrzeichen der Skyline von New York City.

◆ SPIELZIEL ◆

In *Flatiron* beteiligt ihr euch am Bau dieses ikonischen Gebäudes. Ihr entwickelt eure Firmen weiter, indem ihr eurem persönlichen Spielplan Karten hinzufügt, die es euch ermöglichen, mehr und bessere Aktionen auf den umliegenden Straßen auszuführen.

Euer Ziel besteht darin, Siegpunkte zu sammeln durch das Erfüllen von Aufgaben und die Einhaltung der Verordnungen der New Yorker City Hall (engl. für Rathaus), aber auch durch einen tadellosen Ruf in der Öffentlichkeit. Sobald das Dach fertig und alles für die große Einweihung bereit ist, endet das Spiel. Wer dann die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Anmerkung: In dieser Anleitung beschreiben wir zunächst die Regeln für das Spiel zu zweit. Die davon abweichenden Regeln für das Solospiel findest du ab Seite 14.

◆ IMPRESSUM ◆

Spieldesign: Sheila Santos, Israel Cendrero
Illustration: Weberson Santiago
Grafikdesign: David Prieto

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Jessy Töpfer
Redaktion: Thygra Spiele
Übersetzung: Thygra Spiele

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Ludonova.
© 2024 Ludonova. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.1 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

LUDONOVA

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

◆ SPIELMATERIAL ◆

32 Straßenkarten



8× 8× 8× 8×

Vorderseite *Rückseite*

10 City-Hall-Karten



Vorderseite *Rückseite*

1 Wertungsplan



1 City-Hall-Plan



15 Etagen



1 Dach

9 Daniel-Zugkarten (nur für das Solospiel)



Vorderseite *Rückseite*

4 doppelseitige Firmenpläne



Vorderseite *Rückseite*

1 Manhattan-Plan



26 Dollarmünzen



21× $1 *5× $5*

4 Rufplättchen



1 Zeitungsjunge



28 Säulen



je 7 in 4 Farben

14 Zeitungsplättchen



Rückseite *Vorderseite*

2 Wertungsmarker



2 Spielfiguren



◆ SPIELVORBEREITUNG ◆

1 Legt den **Manhattan-Plan** A in die Mitte eurer Spielfläche, sodass die 4 Straßen für euch beide gut sichtbar sind. (Bedenkt, dass das Gebäude in die Höhe wachsen wird.) Legt dann den **City-Hall-Plan** B auf eine Seite neben den Manhattan-Plan und den **Wertungsplan** C auf die andere Seite.

2 Wählt zufällig 1 der 4 **Etagen** mit ★ aus und legt sie **offen** auf das Feld in der Mitte des Manhattan-Plans; dies ist bei Spielbeginn die **aktive Etage**.

3 Legt das **Dach** verdeckt auf das entsprechende Feld am Rand des City-Hall-Plans A. Mischt dann alle übrigen 14 **Etagen** (also auch die restlichen mit ★) und zieht zufällig 4 davon; legt diese **verdeckt** als Stapel auf das Dach A. Deckt nun die oberste Etage dieses Stapels auf und legt sie offen auf das Feld daneben B. Legt die 10 übrigen Etagen in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

4 Mischt alle **Zeitungsplättchen** verdeckt und legt sie als Vorrat neben den Wertungsplan A. Deckt dann 1 dieser Zeitungsplättchen auf und legt es auf das entsprechende Feld des City-Hall-Plans B; dies ist bei Spielbeginn die **aktive Zeitung**.

5 Stellt den **Zeitungsjungen** auf das Feld 10 des Wertungsplans.

6 Sortiert alle **Straßenkarten** nach ihren Rückseiten in 4 unterschiedliche Stapel. Mischt alle 4 Stapel getrennt voneinander und legt sie in die entsprechenden Aussparungen des Manhattan-Plans. Dreht dann alle 4 Stapel um, sodass jeweils die oberste Karte offen sichtbar ist. *Hinweis: Jeder Stapel enthält Karten aller 4 Straßen.*

7 Mischt alle **City-Hall-Karten** und zieht zufällig 6 davon; legt diese 6 Karten **offen** neben dem City-Hall-Plan aus. Legt die 4 übrigen Karten in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

8 Legt alle **Münzen**, **Säulen** und **Rufplättchen** als Vorrat bereit. *Hinweis: Die Anzahl der Spielmaterialien ist grundsätzlich begrenzt – bis auf die Münzen; solltet ihr zu irgendeinem Zeitpunkt nicht genügend Münzen haben, verwendet bitte einen entsprechenden Ersatz.*

9 Mischt die 4 **Firmenpläne** und nehmt euch beide je 2 davon; wählt dann jeweils 1 Plan aus und legt ihn mit einer Seite eurer Wahl vor euch aus A. Legt die 2 übrigen Firmenpläne in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr. *Hinweis: In euren ersten Partien empfehlen wir euch, mit den violetten Seiten der Firmenpläne zu spielen.*
Wählt danach eine Spielfarbe; stellt die **Spielfigur** eurer Farbe neben euren Firmenplan B und legt euren **Wertungsmarker** auf das Feld 0 des Wertungsplans C.

10 Wer zuletzt in New York war, beginnt; diese Person nimmt sich **Münzen** im Wert von **7 Dollar**, die andere Person **9 Dollar**.



SPIELABLAUF

Ihr führt immer abwechselnd jeweils einen **Zug** aus. Ein Zug besteht immer aus **2 Phasen**, die ihr jeweils **in dieser Reihenfolge** absolvieren **müsst**:

1. **Spielfigur bewegen**

UND

2. **Eine Aktion ausführen**

Zusätzlich dürft ihr jederzeit während eures Zugs beliebig viele **Zeitungsplättchen** aus eurem Besitz einsetzen.

Am Ende des Zugs, in dem jemand das Dach gebaut hat, endet das Spiel.

1. SPIELFIGUR BEWEGEN

Bewege deine Spielfigur zu einem **leeren** Ort. Das heißt, du darfst deine Figur nicht zu dem Ort ziehen, an dem sich die gegnerische Figur befindet. Deine Figur darf auch nicht an ihrem aktuellen Ort bleiben, du musst sie bewegen.

Es gibt **5 mögliche Orte,** an denen sich die Figuren befinden können. Dies sind die **4 Straßen**, die an das Flatiron Building angrenzen (Broadway, 22nd Street, 5th Avenue, 23rd Street), sowie das **Rathaus** (City Hall). Wenn du deine Figur zu einer der Straßen bewegst, dann stelle die Figur neben den entsprechenden Kartenstapel. Wenn du sie zur City Hall bewegst, dann stelle die Figur auf die City Hall selbst.



Beispiel: Die violette Figur von Karen befindet sich auf der 23rd Street. Sie darf nicht dort stehenbleiben und sie darf nicht zur 22nd Street ziehen, weil dort die grüne Figur von Mark steht. Somit bleiben 3 Möglichkeiten: Sie kann zur 5th Avenue ziehen, zum Broadway oder zur City Hall.

2. EINE AKTION AUSFÜHREN

Am aktuellen Ort deiner Figur führst du nun **genau 1 Aktion** deiner Wahl aus:

- **Karte kaufen**

ODER

- **Effekte ausführen**

ODER

- **2 Dollar nehmen**

Hinweis: Sowohl auf dem Manhattan-Plan als auch in der City Hall erinnern euch Symbole an die 3 jeweils möglichen Aktionen.

Karte kaufen (Straße)



Befindet sich deine Figur an einer Straße, darfst du dort mit dieser Aktion die **oberste** Straßenkarte des Stapels kaufen. Zahle dazu den **Preis** der Karte ($1 bzw. $2), der oben rechts abgebildet ist. Nimm die gekaufte Karte und schiebe sie **unter deinen Firmenplan**, und zwar in der Spalte der **Straße, die auf der Karte angegeben ist**. (Dies kann eine andere Straße sein als die, an der deine Figur steht!)

Du kannst wählen, ob du die Karte **von oben** unter deinen Firmenplan schiebst, sodass nur der **obere Effekt** sichtbar bleibt, oder **von unten**, sodass nur der **untere Effekt** sichtbar bleibt. Du darfst dabei die Orientierung der Karte nicht ändern, sie also nicht auf den Kopf drehen. Sollte dort schon eine Karte liegen, dann schiebst du die neue Karte unter die schon vorhandene Karte, sodass die Karten sich überlappen. Oberhalb deines Plans sind somit immer nur die oberen Effekte von Karten sichtbar, unterhalb nur die unteren Effekte von Karten.

Wichtig: In jeder der 4 Spalten (Straßen) deines Firmenplans dürfen oben und unten zusammen **insgesamt höchstens je 3 Karten** liegen. Sobald du eine Karte einmal angelegt hast, darfst du sie später nicht mehr umplatzieren.



Beispiel: Die grüne Figur von Mark befindet sich auf der 23rd Street. Mark zahlt $2, um die oberste Karte zu kaufen. Er muss die Karte nun unter die Spalte „Broadway" schieben, weil dies auf der Karte angegeben ist A. Er hat die Wahl, ob er die Karte von oben B oder von unten C platziert.



Karte kaufen (City Hall)

Befindet sich deine Figur in der City Hall, darfst du mit dieser Aktion eine der offen ausliegenden **City-Hall-Karten deiner Wahl** kaufen. Zahle dazu **$3** A, wie angegeben. Nimm die gekaufte Karte und schiebe sie **unter deinen Firmenplan**, und zwar in einer **Spalte deiner Wahl** C, sodass nur die **obere** B oder die **untere** Hälfte B der Karte sichtbar bleibt, genauso wie bei einer Straßenkarte.

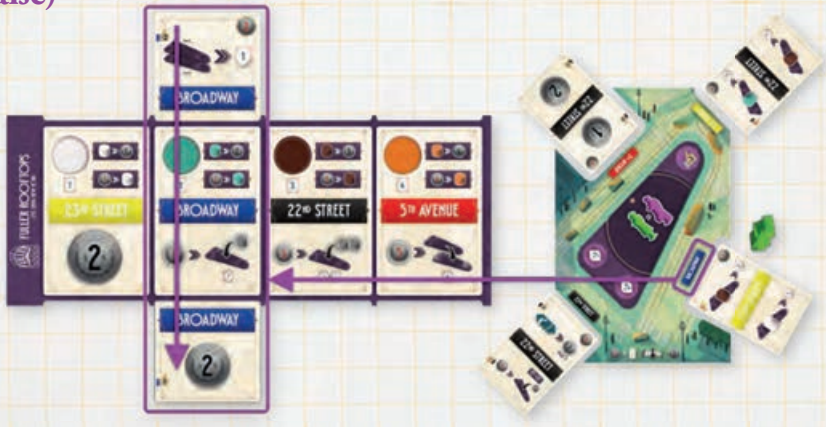
City-Hall-Karten haben keine Effekte, die du während des Spiels ausführen kannst, aber sie können dir bei Spielende Siegpunkte einbringen.

Wichtig: In jeder der 4 Spalten (Straßen) deines Firmenplans darf **höchstens 1 City-Hall-Karte** liegen. Und zur Erinnerung: In jeder Spalte dürfen **insgesamt höchstens je 3 Karten** liegen. Das bedeutet, wenn in einer Spalte 1 City-Hall-Karte liegt, können dort höchstens 2 Straßenkarten liegen. Sobald du eine Karte einmal angelegt hast, kannst du sie später nicht mehr umplatzieren.

Effekte ausführen (Straße)

Führe mit dieser Aktion **alle sichtbaren Effekte** in der Spalte deines Firmenplans aus, entsprechend der Straße, an der sich deine Figur befindet. Mache dies einzeln und nacheinander **von oben nach unten**. Falls du einen Effekt nicht ausführen kannst oder willst, darfst du ihn einfach überspringen.

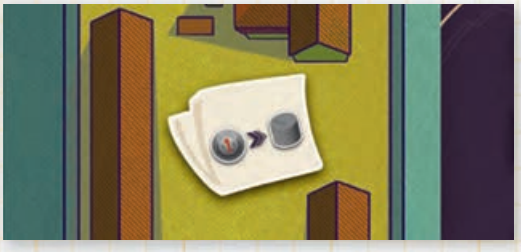
Zur Erinnerung: City-Hall-Karten haben keine Effekte, die du ausführen kannst, überspringe sie einfach.



Beispiel: Die grüne Figur von Mark befindet sich am Broadway. Mark führt die 4 Effekte seiner Broadway-Spalte von oben nach unten aus.

Effekt ausführen (City Hall)

Führe mit dieser Aktion den Effekt der **aktiven Zeitung** aus, die in der City Hall liegt *(siehe S. 12 „Effekte von Zeitungsplättchen“)*.



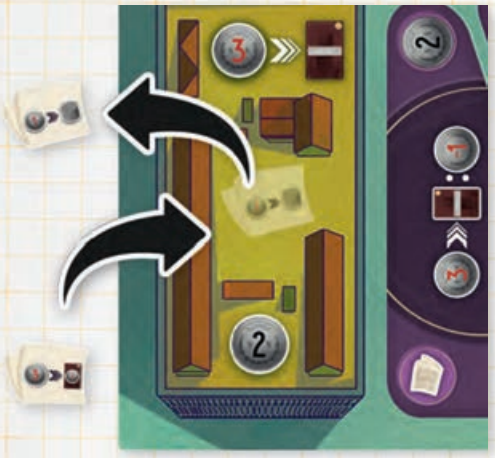
2 Dollar nehmen

An jedem der 5 möglichen Orte, also auch in der City Hall, darfst du mit dieser Aktion einfach 2 Dollar nehmen.

ZEITUNGSPLÄTTCHEN EINSETZEN

Während des Spiels kannst du in den Besitz von **Zeitungsplättchen** gelangen *(siehe S. 9 „Etagenboni“ bzw. S. 12 „Zeitungsjunge“)*. Solange du am Zug bist, darfst du jederzeit (jedoch nicht während eines Effekts) beliebig viele **Zeitungsplättchen** aus deinem Besitz einsetzen, um deren Effekte auszuführen. Falls du mehrere Zeitungsplättchen einsetzen willst, musst du zuerst den Effekt des einen beenden, bevor du das nächste einsetzen darfst.

Um ein Zeitungsplättchen einzusetzen, lege zuerst die aktive Zeitung aus der City Hall in die Schachtel zurück. Lege dann dein Zeitungsplättchen als **neue aktive Zeitung** in die City Hall und führe den Effekt sofort einmalig aus *(siehe S. 12 „Effekte von Zeitungsplättchen“)*.



STANDARDEFFEKTE DEINES FIRMENPLANS

Jeder Firmenplan hat 3 Standardeffekte, die nachfolgend beschrieben werden:

- **Säule kaufen oder verkaufen**
- **Säulen bauen**
- **Etage bauen**

Zusätzlich haben alle Firmenpläne noch jeweils einen speziellen Effekt, der je nach der gewählten Seite des Tableaus variiert. Diese Effekte sowie alle besonderen Effekte der Straßenkarten werden auf Seite 11 genauer beschrieben.

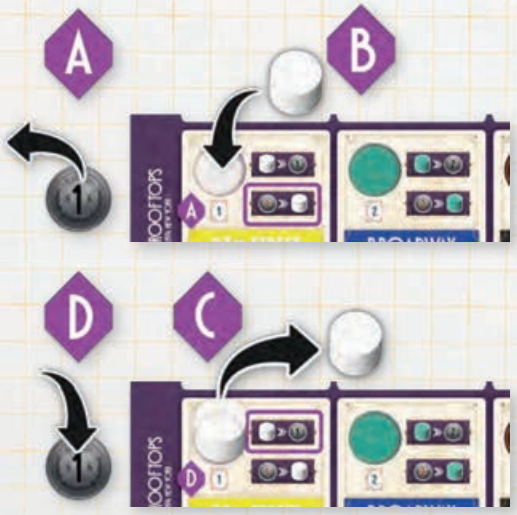
SÄULE KAUFEN ODER VERKAUFEN

Dieser Effekt erlaubt dir, **entweder** eine Säule der angegebenen Farbe zu kaufen **oder** zu verkaufen.

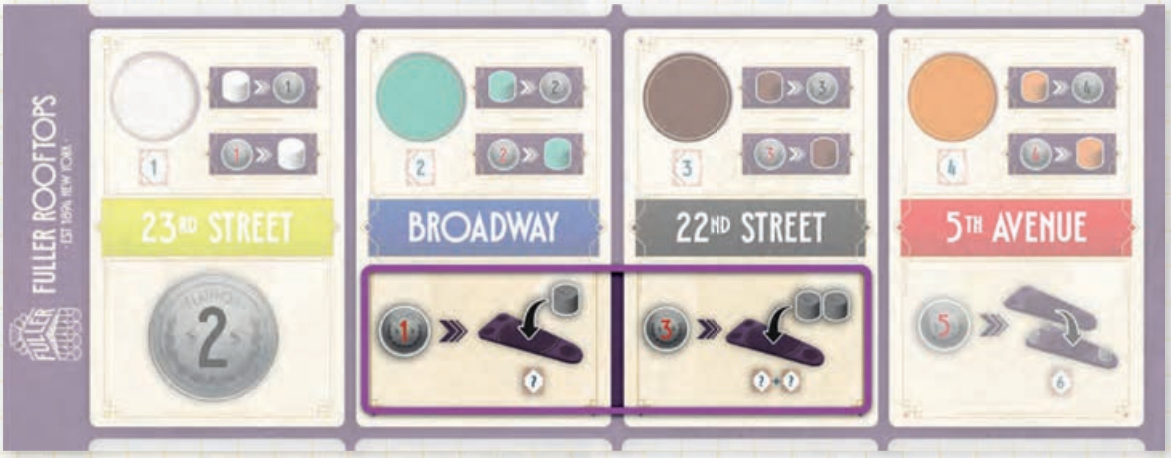
Kaufen: Zahle den angegebenen **Preis** (A), nimm **1 Säule** der abgebildeten **Farbe** aus dem Vorrat und lege sie auf das entsprechende Feld deines Firmenplans (B). **Wichtig: Falls du bereits 1 Säule dieser Farbe besitzt, darfst du keine zweite kaufen.**

Verkaufen: Lege die **Säule** vom entsprechenden Feld deines Firmenplans (C) zurück in den Vorrat und nimm dir dafür den angegebenen **Preis** (D) aus dem Vorrat.

Hinweis: Die Preise der Säulen je nach Farbe sind auf allen Firmenplänen unterschiedlich.



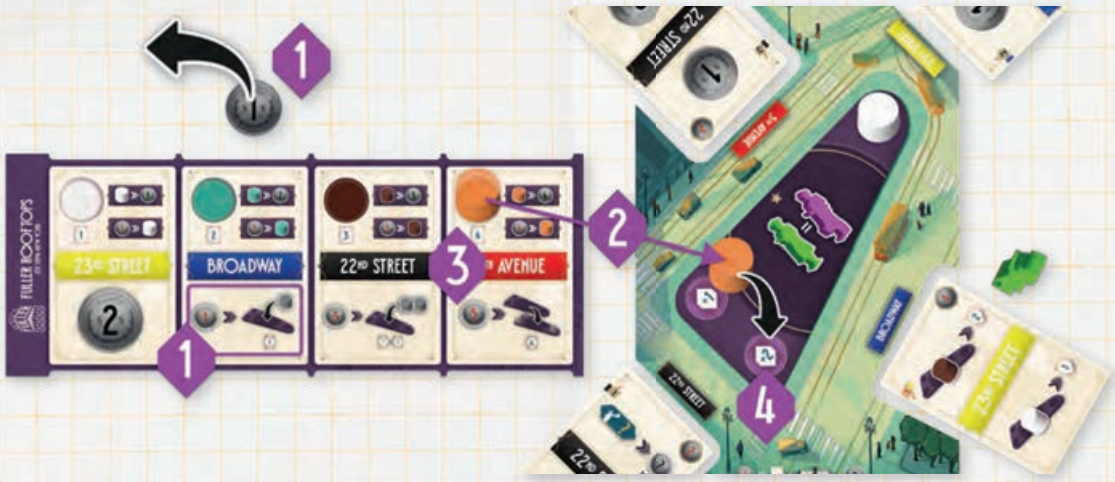
SÄULEN BAUEN



Mit diesen beiden Effekten kannst du 1 bzw. 2 Säulen bauen. Führe dazu die folgenden Schritte aus:

1. Zahle den angegebenen Preis ($1 bzw $3).
2. Nimm 1 Säule von deinem **Firmenplan** (egal aus welcher Spalte) und lege sie auf ein **freies** Feld der **aktiven Etage** auf dem Manhattan-Plan. Wichtig: Innerhalb jeder Etage dürfen immer nur Säulen **unterschiedlicher Farben** gebaut werden!
3. Erhalte so viele **SP (= Siegpunkte)** wie auf deinem Firmenplan bei dieser Säule angegeben ist.
4. Erhalte ggf. den **Etagenbonus** des Feldes, auf das du die Säule gelegt hast. Jede Etage hat 3 Felder für Säulen, jeweils mit einem unterschiedlichen Etagenbonus *(siehe S. 9 „Etagenboni“)*.

Falls du den Effekt ausführst, mit dem du 2 Säulen bauen darfst, führe zuerst alle Schritte für die erste Säule aus und danach entsprechend für die zweite Säule. (Du darfst auf den Bau der zweiten Säule verzichten, falls du nur 1 Säule besitzt, aber der Preis von $3 für den Effekt bleibt bestehen.)



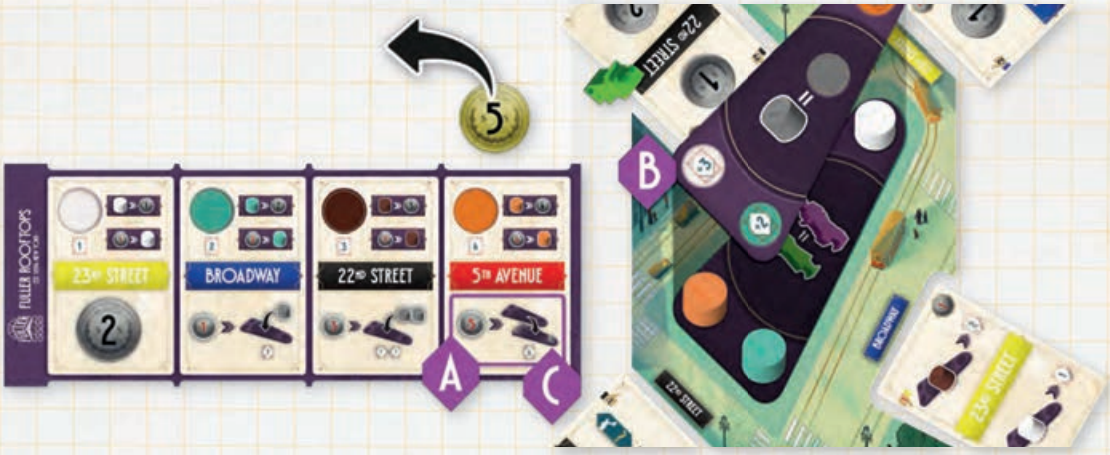
Beispiel: Mark führt am Broadway den Effekt „Säulen bauen“ aus. Er zahlt $1 (1), dann legt er die orange Säule von seinem Firmenplan auf ein freies Feld der aktiven Etage (2). Wie bei der orangen Säule angegeben erhält er 4 SP (3) sowie weitere 2 SP für den Etagenbonus des Feldes, auf dem er die Säule platziert hat (4).

Etagenboni

	Nimm 1 Rufplättchen aus dem Vorrat und lege es vor dir ab. Du kannst es bei Spielende einer der 4 Spalten (Straßen) deines Firmenplans zuordnen.		Erhalte 1 zufälliges Zeitungsplättchen aus dem Vorrat. (Du darfst es anschauen, musst es aber nicht aufdecken.)
	Erhalte die angegebene Anzahl an Dollar.		Aktiviere den Effekt der aktiven Zeitung in der City Hall.
	Erhalte zusätzlich die angegebene Anzahl an SP.		Kaufe von einem Stapel deiner Wahl die oberste Straßenkarte (für den angegebenen Preis).
	Erhalte zusätzlich die angegebene Anzahl an SP, wenn du hier eine Säule der angegebenen **Farbe** platzierst. Du darfst hier auch die Säule einer anderen Farbe platzieren, aber dann erhältst du diesen Bonus nicht.		

ETAGE BAUEN

Diesen Effekt darfst du nur dann ausführen, wenn auf der aktiven Etage bereits **3 Säulen** platziert wurden. Zahle dazu den angegebenen Preis von $5 A, nimm dann die offen ausliegende Etage vom City-Hall-Plan und lege sie oben auf die 3 Säulen B. Diese Etage wird zur neuen **aktiven Etage**. Du erhältst für den Bau der Etage 6 SP, wie auf deinem Firmenplan angegeben C.





Wichtig: Nachdem du die Etage gebaut hast, nehmt ihr von allen 4 Stapeln jeweils die oberste Straßenkarte und legt sie jeweils unter den entsprechenden Stapel, sodass nun 4 neue Karten sichtbar werden. (Das Symbol auf dem Feld des City-Hall-Plans, von dem du gerade die offene Etage genommen und gebaut hast, erinnert euch daran.) Danach deckt ihr die oberste Etage des verdeckten Etagenstapels auf und legt sie wieder offen auf das Feld daneben *(siehe Abbildung auf der nächsten Seite)*.

Das Dach zählt wie eine Etage und wird deshalb auf dieselbe Weise mit diesem Effekt gebaut. Am Ende des Zugs, in dem das Dach gebaut wurde, endet das Spiel.





Etageneffekte

Jede Etage besitzt einen besonderen Effekt, der für euch beide gilt, solange die Etage aktiv ist. Dieser Effekt kann mit anderen Effekten kumulativ zusammenwirken.

2 : 4 CITY HALL	In der City Hall erhältst du für die Aktion „2 Dollar nehmen“ stattdessen 4 Dollar.	BROADWAY +1	Immer wenn du deine Figur zur angegebenen Straße bewegst, erhältst du sofort 1 Dollar.
=	Beim Bewegen deiner Figur darfst du an den Ort ziehen, an dem sich die andere Figur befindet.	? » : 1	Für jede Straßenkarte, die du kaufst, erhältst du 1 SP.
? » : +2	Für jede Säule, die du verkaufst, erhältst du 2 Dollar zusätzlich.	3 » : -1	Für jede City-Hall-Karte, die du kaufst, zahlst du 1 Dollar weniger. (Der Preis kann niemals niedriger als 0 werden.)
? » : -1	Für jede Säule, die du kaufst, zahlst du 1 Dollar weniger. (Der Preis kann niemals niedriger als 0 werden.)	=	Auf dieser Etage darfst du gleichfarbige Säulen bauen.
=	*Diese Etage hat keinen besonderen Effekt. Die Symbole beschreiben hier lediglich als Erinnerung den Etagenbonus (siehe S. 9 „Etagenboni“).*		

◆ SONSTIGE EFFEKTE VON FIRMENPLÄNEN ◆ UND STRAßENKARTEN

Die folgenden Effekte könnt ihr auf euren Firmenplänen und/oder auf Straßenkarten finden:



Erhalte die angegebene Anzahl an Dollar.



Erhalte 1 Dollar pro bereits gebaute Etage (inklusive der Etage vom Spielbeginn und ggf. des Daches).



Tausche 1 Säule von deinem Firmenplan gegen 1 andere Säule aus dem Vorrat aus.



Erhalte 1 SP pro je 2 bereits gebauten Etagen (inklusive der Etage vom Spielbeginn und ggf. des Daches).



Kaufe 1 Säule in der Farbe deiner Wahl zum angegebenen Preis.



Zahle 3 Dollar, um 2 Säulen zu bauen; du erhältst dafür 2 zusätzliche SP.



Zahle 1 Dollar, um einen anderen Effekt deiner Wahl auf deinem Firmenplan oder einer dort angelegten Straßenkarte auszuführen.



Zahle 2 Dollar, um 1 Säule zu bauen; du erhältst dafür 1 zusätzlichen SP.



Zahle 1 Dollar, um einen Effekt deiner Wahl auf einer der 4 sichtbaren Straßenkarten am Manhattan-Plan auszuführen.



Zahle 1 Dollar, um 1 Säule zu bauen; die Säule darf die gleiche Farbe wie eine bereits gebaute Säule der aktiven Etage haben.



Zahle 1 Dollar, um 1 der 3 möglichen Aktionen der City Hall auszuführen.



Zahle 3 Dollar, um 1 Etage zu bauen; du erhältst dafür 4 SP (anstatt der üblichen 6 SP).



Aktiviere den Effekt der aktiven Zeitung in der City Hall.



Wenn mindestens 1 bereits gebaute Säule in der aktiven Etage der angezeigten Farbe entspricht, erhältst du die angegebene Anzahl an SP.

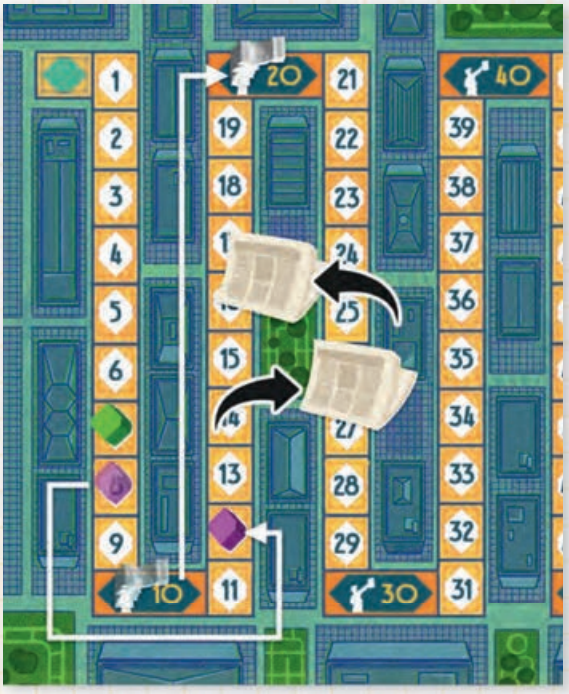


Erhalte so viele Dollar (höchstens 5) wie die Anzahl der Zeitungsjungen-Symbole, die du mit deinem Wertungsmarker bisher erreicht bzw. überschritten hast.

◆ ZEITUNGSJUNGE ◆

Immer wenn dein Wertungsmarker auf dem Wertungsplan das Feld mit dem Zeitungsjungen erreicht oder überschreitet, wird der Zeitungsjunge tätig und verteilt Zeitungen. Nimm zufällig **2 Zeitungsplättchen** aus dem Vorrat und schau sie dir an. Wähle 1 davon und lege es verdeckt vor dir ab, gib dann das andere deinem Gegenüber. So erhaltet ihr beide je 1 Zeitungsplättchen. Diese dürft ihr solange vor euch sammeln, bis ihr euch entscheidet, sie einzusetzen *(siehe S. 7 „Zeitungsplättchen einsetzen“)*.

Setze schließlich den Zeitungsjungen auf das nächste Feld, auf dem sein Symbol abgebildet ist (Feld 20, 30, 40 bzw. 50). Wenn jemand das Feld 50 erreicht, wird der Zeitungsjunge ein letztes Mal tätig; legt ihn danach in die Schachtel zurück. Ihr könnt also insgesamt im Spiel höchstens 5× je 1 Zeitungsplättchen auf diesem Weg erhalten. Eine weitere Möglichkeit kann ein Etagenbonus sein *(siehe S. 9 „Etagenboni“)*.



◆ EFFEKTE VON ZEITUNGSPLÄTTCHEN ◆

	Erhalte 3 Dollar.		Tausche 1 Säule von deinem Firmenplan gegen 1 andere Säule aus dem Vorrat aus.
	Erhalte 2 Dollar und 1 SP.		Zahle 1 Dollar, um 1 Säule zu bauen.
	Kaufe von einem Stapel deiner Wahl die oberste Straßenkarte und zahle 1 Dollar weniger. (Der Preis kann niemals niedriger als 0 werden.)		Kaufe 1 City-Hall-Karte deiner Wahl und zahle 1 Dollar weniger. (Der Preis kann niemals niedriger als 0 werden.)
	Kaufe 1 Säule deiner Wahl aus dem Vorrat zum Preis von 1 Dollar.		

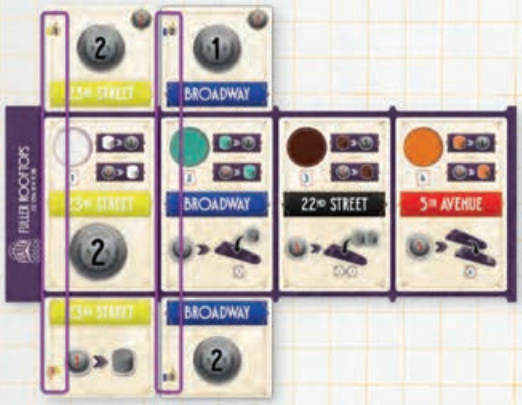
◆ ENDE DES SPIELS ◆

Am Ende des Zugs, in dem das Dach gebaut wurde, endet das Spiel. Nun erfolgt noch eine **Schlusswertung** des **Rufs deiner Firma** und der **City-Hall-Karten**.

RUF DEINER FIRMA

Falls du im Spielverlauf 1 oder mehrere Rufplättchen erhalten hast, lege diese nun jeweils in eine Spalte (Straße) deiner Wahl auf deinem Firmenplan. Ermittle danach **für jede Spalte einzeln** die Summe deiner **Rufpunkte**, indem du alle abgebildeten Werte mit Daumen nach oben addierst (ggf. auch deine Rufplättchen) und davon alle Werte mit Daumen nach unten abziehst.

- Ist der Wert einer Spalte **positiv**, erhältst du dafür **je 5 SP**.
- Ist der Wert einer Spalte **negativ**, verlierst du dafür **je 3 SP**.
- Ist der Wert einer Spalte 0, erhältst bzw. verlierst du keine SP.



Beispiel: Der Ruf von Karens Firma hat in der 23rd Street einen negativen Wert (-2+1=-1), sie verliert deshalb 3 SP. Am Broadway ist der Wert positiv (2+1=3) und sie erhält 5 SP.

CITY-HALL-KARTEN

Für jede City-Hall-Karte unter deinem Firmenplan erhältst du entsprechend Punkte:

1	Erhalte 1 SP für je 2 Straßenkarten unter deinem Firmenplan. (City-Hall-Karten zählen nicht mit.)	2	Erhalte die angegebene Anzahl an SP für jede Säule, die du bei Spielende noch auf deinem Firmenplan besitzt.
1	Erhalte 1 SP für jede Straßenkarte unter deinem Firmenplan. (City-Hall-Karten zählen nicht mit.)	3	Erhalte 3 SP für jede gebaute Etage, die Säulen der beiden abgebildeten Farben enthält.
2 → 1 MAX 12	Erhalte 1 SP für je 2 Dollar, die du bei Spielende noch besitzt. (Du kannst höchstens 12 SP dafür erhalten.)	2 → 1	Erhalte 1 SP für je 2 positive Rufpunkte in all deinen Straßen; Rufplättchen zählen mit. Ignoriere alle negativen Rufpunkte.
1 → 1 MAX 12	Erhalte 1 SP für jeden Dollar, den du bei Spielende noch besitzt. (Du kannst höchstens 12 SP dafür erhalten.)	1 → 1	Erhalte 1 SP für jeden positiven Rufpunkt in all deinen Straßen; Rufplättchen zählen mit. Ignoriere alle negativen Rufpunkte.
2	Erhalte die angegebene Anzahl an SP für jede City-Hall-Karte unter deinem Firmenplan (einschließlich dieser Karte selbst).	2	Erhalte 2 SP für jede Säule der abgebildeten Farbe, die gebaut wurde (egal von wem).
1	Erhalte die angegebene Anzahl an SP.		

Wer insgesamt die meisten SP erhalten hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt die Person, die das Dach gebaut hat.

SOLOSPIEL

Tritt gegen **Daniel Burnham** an, den Architekten des Flatiron Buildings. Gelingt es dir, den Schöpfer des ikonischen Gebäudes zu besiegen?

SPIELVORBEREITUNG

Bereite das Spiel wie üblich vor mit den folgenden Änderungen bzw. Ergänzungen:

- Nachdem du deinen Firmenplan gewählt hast, bestimme per Zufall einen Firmenplan für Daniel und wähle eine Seite davon für ihn aus.
- Mische alle Daniel-Zugkarten und lege sie verdeckt als Stapel neben dessen Firmenplan.
- Daniel beginnt das Spiel, aber er erhält kein Geld; du erhältst 9 Dollar.

SPIELABLAUF

Der Spielzug von Daniel wird durch seine Zugkarten bestimmt. In jedem Zug deckt Daniel die oberste Zugkarte seines Decks auf und führt seinen Zug anhand dieser Karte wie folgt aus:



1 Er bewegt seine Figur zum **Hauptort** A, der oben auf der Zugkarte angegeben ist. Falls seine Figur sich bereits an diesem Ort befindet, bewegt er sie stattdessen zum **alternativen Ort** B, der darunter angegeben ist. Wichtig: Daniel darf seine Figur an den Ort ziehen, an dem sich deine Figur befindet! Tut er dies, erhält er dafür sogar **2 SP** C! (Für dich gilt aber weiterhin die Regel, dass du deine Figur nicht auf das Feld seiner Figur ziehen darfst.)

2 Nun führt er die **Hauptaktion** A aus, die groß im unteren Teil der Zugkarte angegeben ist. Falls er diese Aktion nicht ausführen kann, führt er stattdessen die **alternative Aktion** B aus, die klein unten rechts angegeben ist. **Wichtig:** Daniel erhält kein Geld und gibt auch keins aus, alle seine Aktionen sind für ihn also **kostenlos**.

3 Danach legt er die aufgedeckte Zugkarte offen oberhalb seines Firmenplans ab, sodass alle aufgedeckten Zugkarten eine Reihe bilden. Sollte der Hauptort der zuletzt aufgedeckten Zugkarte mit einem bereits zuvor aufgedeckten Hauptort identisch sein (es gibt jede der 4 Straßen 2× als Hauptort), dann verfährt Daniel wie folgt:

- Wenn sich in seiner aktuellen Auslage zum ersten Mal ein Hauptort wiederholt, nimmt Daniel die oberste Straßenkarte vom Stapel der Straße, an der sich seine Figur befindet, sofern möglich; er legt diese Straßenkarte dann neben seinem Firmenplan ab. (Achte darauf, Daniels Straßenkarten getrennt von seinen Zugkarten auszulegen.)
- Wenn sich in seiner aktuellen Auslage zum zweiten Mal ein Hauptort wiederholt, nimmt Daniel ebenfalls die oberste Straßenkarte wie gerade beschrieben. Zusätzlich nimmst du aber nun alle offenen und verdeckten Zugkarten von Daniel und mischt sie wieder zu einem neuen verdeckten Stapel zusammen.





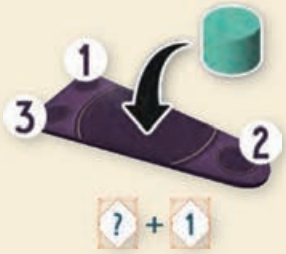
HAUPTAKTION



Das linke Symbol ist **1 Beliebtheitspunkt**. Daniel erhält so viele SP wie die Anzahl seiner sichtbaren Beliebtheitspunkte.



Beispiel: Nach dem Aufdecken der 4. Zugkarte erhält Daniel 3 SP, weil auf den aufgedeckten Zugkarten 3 Beliebtheitspunkte zu sehen sind.



Daniel baut **1 Säule der angegebenen Farbe** aus dem Vorrat. Dabei muss er die Regel beachten, dass innerhalb einer Etage immer nur Säulen unterschiedlicher Farben gebaut werden dürfen.

Die Nummern in der Abbildung geben die Reihenfolge der Felder an, auf denen Daniel die Säule zu bauen versucht: Wenn möglich, baut er die Säule auf Feld Nr. 1; ist dies nicht möglich, dann auf Feld Nr. 2, und wenn auch das nicht möglich ist, dann auf Feld Nr. 3.

Daniel erhält die entsprechende Anzahl an SP, wie für die Farbe der Säule auf seinem **Firmenplan** angegeben ist, **plus 1 SP zusätzlich**. Allerdings erhält Daniel **keinen Etagenbonus**.



Wenn die aktive Etage 3 Säulen enthält, baut Daniel die offen ausliegende Etage vom City-Hall-Plan und erhält dafür 6 SP. Daniel ignoriert immer alle Etageneffekte.

ALTERNATIVE AKTION

Diese Karte hat keine alternative Aktion.



Falls Daniel die Säule nicht bauen kann, weil die Farbe auf der aktiven Etage schon vorhanden ist oder weil die aktive Etage bereits 3 Säulen enthält, dann erhält er stattdessen so viele SP wie die Anzahl seiner sichtbaren Beliebtheitspunkte.



Wenn die aktive Etage nicht 3 Säulen enthält, erhält Daniel stattdessen 1 City-Hall-Karte: Mische alle noch ausliegenden City-Hall-Karten, ziehe dann 1 davon zufällig und lege sie in Daniels Auslage, zusammen mit seinen Straßenkarten. Lege die verbliebenen City-Hall-Karten dann wieder offen aus.

ZEITUNGSJUNGE

Daniel erhält keine Zeitungsplättchen, aber:

- Wenn **dein Wertungsmarker** den Zeitungsjungen erreicht oder überschreitet, nimmst du wie üblich 2 zufällige Zeitungsplättchen und suchst dir 1 davon aus, welches du vor dir ablegst. Mit dem anderen ersetzt du die aktive Zeitung in der City Hall.
- Wenn **Daniels Wertungsmarker** den Zeitungsjungen erreicht oder überschreitet, nimmt Daniel 1 zufälliges Zeitungsplättchen und ersetzt damit die aktive Zeitung in der City Hall; dann erhältst du 1 zufälliges Zeitungsplättchen und legst es vor dir ab.

SCHLUSSWERTUNG

Für dich führst du die Schlusswertung wie üblich mit dem Ruf deiner Firma und deinen City-Hall-Karten aus.

Für Daniel gilt eine andere Schlusswertung. Er wertet weder den Ruf seiner Firma noch die Effekte der City-Hall-Karten. Stattdessen erhält Daniel so viele SP wie die **Summe der Kosten aller Straßenkarten und City-Hall-Karten**, die er im Spielverlauf in seiner Auslage gesammelt hat.



Beispiel: Daniel erhält in der Schlusswertung 16 SP.

Möchtest du den Schwierigkeitsgrad erhöhen? Falls du es zu einfach findest, gegen Daniel zu gewinnen, dann füge der Schlusswertung die folgende Zusatzwertung hinzu: Daniel erhält am Ende zusätzlich so viele SP wie die Anzahl seiner positiven Rufpunkte auf allen **oberen Kartenhälften**, die er in seiner Auslage gesammelt hat.

Beispiel: In der Abbildung oben würde Daniel 3 SP zusätzlich erhalten.