BELLA VISTA

· Bruno CATHALA & Andrea MAININI

· Weirdloop & Cyrille BERTIN

35 Min.

2–4

8+

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany
Christian Kox, Steffen Trzensky & Sophia Keßler



ÜBERBLICK UND ZIEL DES SPIELS

Willkommen in Bella Vista! Die kleine Stadt mit ihren malerischen Parks und gewundenen Flüssen ist ein wunderbarer Ort zum Leben – und ihr seid die Architektinnen und Architekten! Doch nur, wer die besten Standorte für Gebäude auswählt, um die wertvollsten Aufträge zu erfüllen, und die Bauvorschriften des Rathauses beachtet, kann am Ende gewinnen. Der Wettbewerb ist hart umkämpft:
Wählt eure Positionierung und Reihenfolge der Gebäude strategisch, doch die begehrtesten Plätze werden auch den höchsten Preis haben. Wenn ihr alle 8 Gebäude gebaut habt, endet das Spiel und wer den größten Reichtum angesammelt hat, gewinnt!

INHALT

Münzen:



ANGEBOTS-Tableau



AUFTRAGS-Karten



STADTGEBIET-Karten



HÖHENZIEL-Karten

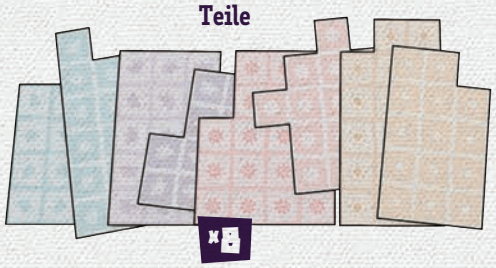


HÄUSERBLOCKZIEL-Karten



Modulare Stadt-Teile:

NACHBARSCHAFTS-Teile





FLUSS-Teile

PARK-Teile

Material für jede Person (in 4 verschiedene Farben – rot, blau, grün und gelb)

1 Set aus 8 GEBÄUDEN



1 Set aus 8 BAU-Karten und 1 START-Karte



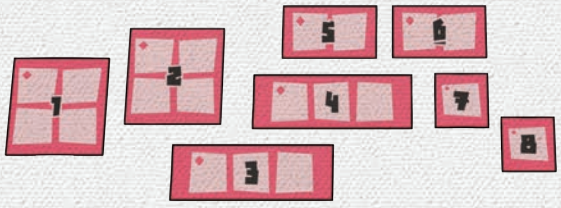
HINWEIS: *Die **Gebäude** sind entsprechend ihrer Größe nummeriert und auf dem Dach und jeder Dachinnenkante markiert (breiter Streifen = 5, schmaler Streifen = 1).*



*Beispiel: 1 breiter Streifen und 2 schmale Streifen bei **Gebäude 7**.*

Zusätzliches Material für das Spiel zu zweit (für das rote und das blaue Set):

1 Set aus 8 DACH-Plättchen



1 alternatives Set aus 8 BAU-Karten und 1 START-Karte (mit dem -Symbol).



AUFRÄUM-TIPP: *Verstaut die **Dach-Plättchen** im Auszug mit den **Gebäuden**. Ihr könnt die **Bau-Karten** schräg in **Gebäude 4** stecken. Folgt für die beste Aufteilung einfach der Abbildung im Auszug.*

AUFBAU FÜR 3 & 4 PERSONEN

*Legt die **Dach-Plättchen** und die roten und blauen **Bau-Karten** mit dem 👷👷-Symbol beiseite. Diese werden nur im Bauduell (2-Personen-Spiel) verwendet (siehe Seite 6).*

- Baut in jeder Partie eine neue, einzigartige Stadt auf! Setzt dafür die **8 Nachbarschafts-Teile**, **5 Park-Teile** und **2 Fluss-Teile** beliebig zusammen. Ihr müsst nur darauf achten, dass alle Teile verbunden sind und keine Lücken innerhalb der Stadt entstehen **1**. Ihr könnt auch eine der Beispielstädte von Seite 7 aufbauen.
- Legt das **Angebots-Tableau** neben die Stadt **2** mit der Seite nach oben, die eurer Personenzahl entspricht (3 Personen oder 2/4 Personen).

DAS ANGEBOTS-TABLEAU *hat zwei unterschiedliche Seiten:*

👷 / 👷👷👷 ***Eine Seite für 2 oder 4 Personen:***
*5 Angebots-Felder mit den Kosten von 0 bis 7 **Münzen**.*

👷👷👷 ***Eine Seite für 3 Personen:***
*4 Angebots-Felder mit den Kosten von 0 bis 6 **Münzen** und ein Feld als Erinnerung an die **Sonderregel in der Partie zu dritt** (siehe S. 5).*

- Mischt die **10 Stadtgebiet-Karten** **3** und legt sie als verdeckten Stapel auf das linke Feld auf dem **Angebots-Tableau**. Zieht dann die oberste Karte und legt sie aufgedeckt auf das Feld rechts daneben.
- Zieht **1** zufällige der **3 Höhenziel-Karten** und **1** zufällige der **3 Häuserblockziel-Karten**. Legt beide Karten neben die Stadt **4**. Die übrigen 4 **Ziel-Karten** werden nicht gebraucht. Legt sie zurück in die Schachtel.
- Mischt die **Auftrags-Karten** und legt sie als verdeckten Stapel neben die Stadt **5**. Zieht dann die obersten **4** Karten und legt sie aufgedeckt daneben.
- Jede Person wählt eine Farbe und nimmt sich das folgende Material **6**:

8 GEBÄUDE	8 BAU-KARTEN	1 START-KARTE

- Legt alle **Start-Karten** **7** in zufälliger Reihenfolge unter das **Angebots-Tableau**.
- In einer Partie zu dritt legt ihr die übrige **Start-Karte** **8** oben rechts an das letzte Feld vom **Angebots-Tableau** an. Diese Karte dient als Erinnerung an die Sonderregel in der Partie zu dritt (siehe S. 5).
- Jede Person nimmt sich **20 Münzen** **9**.
- Jede Person nimmt ihre **8 Bau-Karten**, mischt sie zu einem verdeckten Stapel und zieht die obersten 3 Karten verdeckt auf die Hand **10**.

JETZT KÖNNT IHR LOSBAUEN!



RUNDENABLAUF

Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

I ▪ **ANGEBOTS-PHASE:** Bezahle für deinen Platz in der Baureihenfolge und spiele verdeckt eine **Bau-Karte**.

II ▪ **BAU-PHASE:** Decke deine **Bau-Karte** auf, baue ein **Gebäude** und nimm dir deine Belohnungen.

III ▪ **RUNDENENDE**

I ▪ ANGEBOTS-PHASE

*Ihr gebt in Reihenfolge der Karten **UNTER** dem **Angebots-Tableau** nacheinander ein Angebot ab.*



Beginnend mit der Person, deren Karte am weitesten links **unter** dem **Angebots-Tableau** liegt, und dann nach rechts weiter, wählt jede Person ein **leeres** Angebots-Feld **über** dem Angebots-Tableau und führt dann folgende Schritte durch:

- Sie bezahlt **sofort** die angegebenen Kosten.
- Dann wählt sie eine ihrer 3 **Bau-Karten** von der Hand und legt sie **verdeckt** an das gewählte Feld an.

Ein Feld kann nie von mehreren Personen gewählt werden. Die letzte Person hat also nur 2 Möglichkeiten übrig.

Sobald alle ein Feld gewählt (und bezahlt) haben, endet die Phase.

BEISPIEL: *Die Reihenfolge unter dem Angebots-Tableau gibt an, dass* **ANNE** *zuerst am Zug ist. Sie bezahlt 3 **Münzen** für das dritte Angebots-Feld* **1**.

Jetzt ist **BRUNO** *dran. Er bezahlt 5 **Münzen**, um sich das Feld direkt vor* **ANNE** *zu sichern* **2**.

ANDREA *möchte als Erstes bauen, also bezahlt er 7 **Münzen*** **3**.

SOFIA *ist als Letztes dran. Mit beiden freien Feldern ist sie zuletzt in der Baureihenfolge dran. Also wählt sie das kostenlose Feld ganz hinten* **4**.



ACHTUNG: *Falls eine Person für kein verfügbares Feld die Kosten bezahlen kann, ist diese Person als Letztes in der Baureihenfolge dran. Sie muss ihre **Bau-Karte** rechts neben das **Angebots-Tableau**, neben das 0-Münzen-Feld legen.*

II ▪ BAU-PHASE

*In der Reihenfolge der **Bau-Karten ÜBER** dem **Angebots-Tableau** platziert ihr nacheinander ein **Gebäude**.*



Die Person, die den höchsten Preis gezahlt hat (deren Karte also am weitesten links über dem **Angebots-Tableau** liegt), führt die Schritte A, B und C durch, dann ist die Person mit der Karte rechts davon an der Reihe usw.:

A ▪ BAUE EIN GEBÄUDE
B ▪ ERHALTE MÜNZEN
C ▪ (FREIWILLIG) NIMM EINE AUFTRAGS-KARTE

Wenn die letzte Person am Zug war, endet die Phase.

A ▪ BAUE EIN GEBÄUDE

*Decke deine **Bau-Karte** auf und platziere das darauf angegebene **Gebäude** auf freie Felder in der Stadt. Achte dabei auf die Einschränkung der **Stadtgebiet-Karte**. Auf **Parks** und **Flüssen** kannst du nicht bauen.*

HINWEIS: *Aus praktischen und ästhetischen Gründen sind die **Gebäude** etwas kleiner als die Felder auf dem Spielplan. Ein **Gebäude** belegt ein Feld, auch wenn es dieses nicht ganz verdeckt.*



Es gibt mehrere Arten von **Stadtgebiet-Karten** (siehe S. 8):

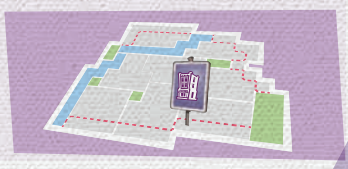
- **BAUVORSCHRIFT:** (6 verschiedene Karten) Das **gesamte Gebäude** muss auf einem oder mehreren der **angegebenen Nachbarschafts-Teile** gebaut werden. Es darf über mehrere aneinander **angrenzende Nachbarschafts-Teile** hinweg gebaut werden, solange sie alle auf der **Stadtgebiet-Karte** angegeben sind.
- **ÖFFENTLICHE PARKS:** Das **Gebäude** muss an einen **Park angrenzen**.

- **KEINE PARKS:** Das **Gebäude** darf nicht an einen **Park angrenzen**.
- **KEINE FLÜSSE:** Das **Gebäude** darf nicht an einen **Fluss angrenzen**.
- **KEINE GRENZEN:** Das **Gebäude** darf nicht an den **Stadtrand angrenzen**.

ANGRENZEND: *Ein **Element** ist an ein **Gebäude angrenzend**, wenn es mindestens eins der horizontal oder vertikal direkt benachbarten Felder belegt. Diagonal benachbarte Felder gelten nicht als **angrenzend**.*



AM STADTRAND: *Ein **Gebäude** gilt als **am Stadtrand**, wenn es mindestens ein Feld belegt, dessen Kante zu keinem anderen Element **angrenzend** ist (**Nachbarschaft**, **Fluss** oder **Park**).*





Gebäude angrenzend an ein anderes **Gebäude**

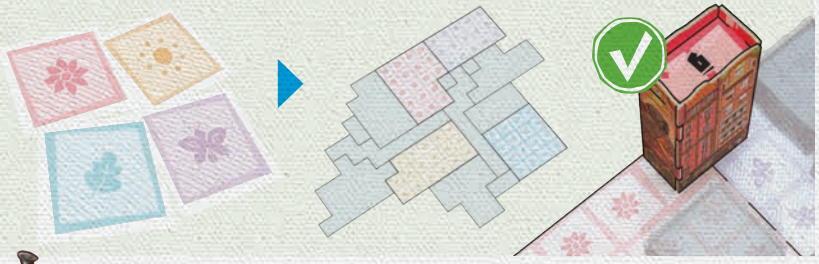


Gebäude angrenzend an einen **Fluss** und zwei **Parks**



Gebäude am **Stadtrand**

BEISPIEL: ANDREA *muss sein **Gebäude** auf einer oder mehreren gestreiften **Nachbarschafts-Teilen** bauen. Er wählt einen Platz, der in der Blumen-**Nachbarschaft** und der Schmetterling-**Nachbarschaft** liegt.*



ACHTUNG: *Falls eine Person ihr Gebäude **nicht** nach den Regeln der aktuellen **Stadtgebiet-Karte** bauen kann, **MUSS** sie das Gebäude am **Stadtrand** bauen. In diesem Fall endet ihr Zug **sofort**: Sie erhält keine **Münzen** (B) und darf keine **Auftrags-Karte** (C) nehmen.*

B - ERHALTE MÜNZEN

*Du erhältst **Münzen** basierend auf den **Gebäuden**, die an dein gerade gebautes Gebäude **angrenzen**.*

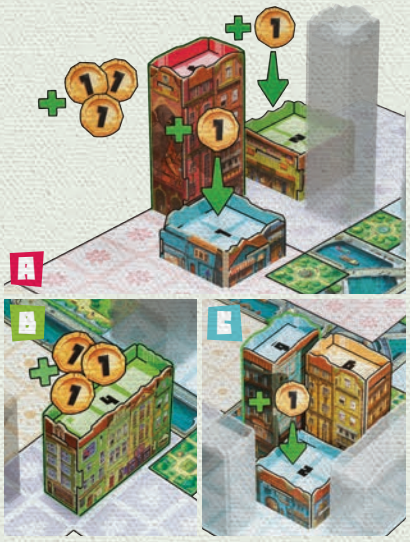
Du erhältst:

- 1 **Münze** für jedes angrenzende **Gebäude**, das **flacher** ist.
- zusätzlich 3 **Münzen**, falls dein gerade gebautes **Gebäude** **höher** als alle **angrenzenden** **Gebäude** ist (oder falls es freistehend ist - also kein Gebäude angrenzt).

BEISPIEL: ANDREA A *baut sein 6er-**Gebäude angrenzend** an ein 2er-**Gebäude** und ein 1er-**Gebäude**. Er erhält 5 **Münzen**: 2 **Münzen** für die **angrenzenden** flacheren **Gebäude** und 3 **Münzen**, weil sein **Gebäude** das höchste dieser drei ist.*

BRUNO B *baut sein 4er-**Gebäude** freistehend und erhält 3 **Münzen**.*

ANNE C *baut ihr 6er-**Gebäude angrenzend** an ein 6er-**Gebäude** und ein 2er-**Gebäude**. Sie erhält keine 3 **Münzen**, weil ihr **Gebäude** nicht das höchste ist, aber sie erhält 1 **Münze** für das flachere **Gebäude**.*

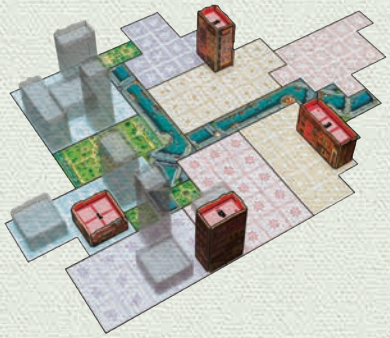


C - (FREIWILLIG) NIMM EINE AUFTRAGS-KARTE

*Falls du jetzt die Bedingung auf einer **Auftrags-Karte** erfüllst, darfst du dir die Karte nehmen und verdeckt vor dich legen.*

Am Ende der Partie zählst du alle **Münzen** auf deinen Auftrags-Karten zu deinem Gesamtergebnis. Du darfst in jeder Runde **nur eine** **Auftrags-Karte** nehmen. **Auftrags-Karten** werden erst am Ende der Runde wieder aufgefüllt (siehe S. 5).

BEISPIEL: ANDREA *erfüllt die Bedingungen auf zwei ausliegenden **Auftrags-Karten**. Er hat 4 **Gebäude am Stadtrand** und 2 Gebäude, die je auf zwei **Nachbarschafts-Teilen** stehen. Er darf aber nur eine Auftrags-Karte nehmen und entscheidet sich für die, die mehr Münzen gibt.*





Es gibt folgende Arten von **Auftrags-Karten** (siehe S. 8):

- Du musst mindestens 2 **Gebäude** **vollständig** auf dem angegebenen **Nachbarschafts-Teil** gebaut haben (3 **Gebäude** beim Spiel zu zweit). (8 versch. Karten)
- Du musst mindestens je 1 **Gebäude** **vollständig** auf beiden unterschiedlichen angegebenen **Nachbarschafts-Teilen** gebaut haben. (4 verschiedenen Karten)
- Du musst mindestens je 1 **Gebäude** **vollständig** auf allen vier unterschiedlichen angegebenen **Nachbarschafts-Teilen** gebaut haben. (2 verschiedenen Karten)

ACHTUNG: *Ein **Gebäude**, das gleichzeitig auf zwei angrenzenden **Nachbarschafts-Teilen** steht, ist **WEDER** vollständig auf dem einen **NOCH** auf dem anderen Nachbarschafts-Teil und erfüllt nicht die oben angegebenen Bedingungen der **Auftrags-Karten**.*

- Du musst mindestens 2 **Gebäude** gebaut haben, die **gleichzeitig** auf 2 angrenzenden **Nachbarschafts-Teilen** stehen.
- Du musst mindestens 4 **Gebäude** **am Stadtrand** gebaut haben.
- Du musst mindestens 2 **Gebäude** **angrenzend** an einen oder mehreren **Flüssen** gebaut haben (3 **Gebäude** beim Spiel zu zweit).
- Du musst mindestens 2 **Gebäude** **angrenzend** an einen oder mehreren **Parks** gebaut haben (3 **Gebäude** beim Spiel zu zweit).

III ▪ RUNDENENDE

Es gibt 2 Möglichkeiten beim Rundenende:

- Runde 8: Alle **Bau-Karten** wurden gespielt und das Spiel endet. Springt direkt zum **SPIELENDE**.
- Runde 1–7: Führt die folgenden Anpassungen durch:

NUR IM SPIEL ZU DRITT: *Sobald die Bauphase vorbei ist, baut die Person, die als Letztes an der Reihe war, ein **Gebäude** der Farbe, die beim Aufbau nicht gewählt wurde. Diese **Gebäude** müssen in aufsteigender Reihenfolge gebaut werden, also von flach nach hoch (1er-Gebäude in Runde 1, 2er-Gebäude in Runde 2 usw.). Dabei müssen die Bedingungen der **Stadtgebiet-Karte** beachtet werden. Durch den Bau dieser **Gebäude** hat ein Spiel zu dritt die gleiche strategische Spannung wie ein Spiel zu viert.*

A ▪ Bewegt die **Bau-Karten** oben vom **Angebots-Tableau** nach unten und sortiert sie dabei nach Gebäudegröße in **aufsteigender Reihenfolge** von links nach rechts. Falls mehrere Karten den gleichen Wert haben, legt ihr die Karte von einem teureren Angebots-Feld weiter nach links und von einem günstigeren Feld weiter nach rechts.

Dadurch wird sichergestellt, dass Personen, die kleinere **Gebäude** gebaut haben, in der nächsten Angebots-Phase früher am Zug sind.

BEISPIEL: *Die niedrigste Karte ist die grüne 4, also kommt diese Karte nach ganz links unter das **Angebots-Tableau**.*

Es folgen zwei Karten mit gleichem Wert: Die rote 6 und die blaue 6. Da Rot aber zuvor mehr bezahlt hat, kommt diese Karte vor Blau unter das Tableau.

Die gelbe 8 ist die höchste Karte und wird auf das verbleibende Feld nach ganz rechts unter das Tableau gelegt.



B ▪ Jede Person zieht eine **Bau-Karte** vom eigenen Stapel und hat somit wieder 3 Karten auf der Hand. Sobald die Stapel leer sind, geht die Partie mit den übrigen Karten normal weiter, bis in der 8. Runde die letzte Karte gespielt wird.

C ▪ Füllt die Reihe der **Auftrags-Karten** wieder auf, falls welche genommen wurden, sodass wieder 4 Aufträge offen ausliegen.

D ▪ Deckt eine neue **Stadtgebiet-Karte** auf und legt sie über die vorherige.

SPIELENDE

Jetzt erhaltet ihr **Münzen** für die **Ziel-Karten**, die zu Spielbeginn gezogen wurden (siehe S. 8). Es gibt zwei verschiedene Arten von **Zielen**:

HÖHENZIELE *(3 verschiedene Karten): Du erhältst **Münzen** entsprechend der **zusammengerechneten Höhe** all deiner **Gebäude** **angrenzend** an jeden **Park**, jeden **Fluss** oder **am Stadtrand**.*

*Grenzt ein **Gebäude** an mehrere **Parks/Flüsse** an, wird es auch mehrfach gewertet.*

*Falls mehrere **Park-Teile** aneinander **angrenzen**, gelten sie als ein einziger **Park**. Das gilt genauso für **Fluss-Teile**. Wenn sie aneinander **angrenzen**, gelten sie als ein einziger **Fluss**.*

HÄUSERBLOCKZIELE *(3 verschiedene Karten):*

*Eine **Gebäudegruppe** besteht aus mindesten zwei **Gebäuden**, die aneinander **angrenzen** und derselben Person gehören.*

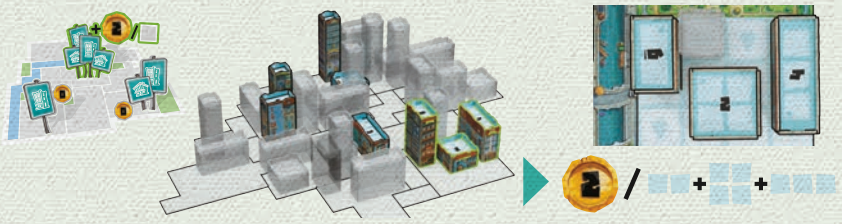
Es gibt die folgenden 3 Zielkarten:

- *Du erhältst 2 **Münzen** für **jedes** Feld, auf dem deine **Gebäudegruppe** mit den **meisten Feldern** steht.*
- *Du erhältst 10 **Münzen** für jede deiner **Gebäudegruppen**.*
- ***Bezahle** 5 **Münzen Strafe** für **jedes** deiner **Gebäude**, das nicht Teil einer **Gebäudegruppe** ist.*

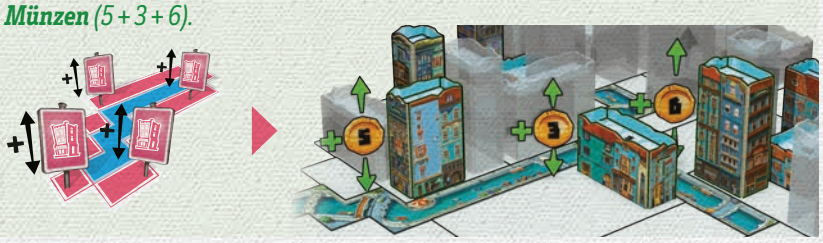
Jede Person rechnet jetzt alle eigenen Münzen aus der Partie, durch Ziel- und erfüllte **Auftrags-Karten** zusammen.

Wer insgesamt die **meisten Münzen** hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt die Person mit der **größten Gebäudegruppe**, die die meisten Felder einnimmt. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

BEISPIEL: *Die größte **Gebäudegruppe** von ANNE nimmt 9 Felder ein, sie erhält 18 **Münzen** (9 × 2).*



*Die **Gebäude** 5, 3 und 6 von ANNE sind **angrenzend** an einen **Fluss**. Sie erhält dafür 14 **Münzen** (5 + 3 + 6).*



BAUDUELL (2-PERSONEN-SPIEL)

Anpassung beim AUFBAU

- Legt das **Angebots-Tableau** auf die Seite für 2/4 Personen.
- Nehmt euch je 1 Set **Bau-Karten** (rot oder blau) und das farblich passende Set mit dem -Symbol. Mischt die 16 Karten zu einem verdeckten Stapel und zieht die obersten 5 Karten davon.
- Nehmt euch je 8 **Gebäude** eurer Farbe (rot oder blau).
- Nehmt euch je 8 **Gebäude** einer anderen Farbe (grün oder gelb) und legt die 8 **Dach-Plättchen** eurer Farbe auf diese **Gebäude**. Achtet dabei auf die passenden Zahlen.
  Ihr habt also beide je 16 **Gebäude** für die Partie.



- Bestimmt zufällig eine der 4 **Start-Karten** (rot oder blau). Legt diese und die andere **Start-Karte** dieser Farbe auf Position 1 und 4 unter das **Angebots-Tableau** und die der anderen Farbe auf Position 2 und 3.



- Jede Person nimmt sich 30 **Münzen**.

Anpassung bei der ANGEBOTS-PHASE

Ihr beide führt die Angebots-Phase je 2 Mal durch. Folgt dabei der Reihenfolge der Karten unter dem **Angebots-Tableau**.

BEISPIEL: ANNE *schließt ihre erste Angebots-Phase ab und entscheidet sich für das 1-**Münze**-Feld* 1.

BRUNO *wählt das kostenlose Feld* 2.

*Beide folgen weiter der Reihenfolge der Karten unter dem **Angebots-Tableau**, also ist* BRUNO *an der Reihe* 3. *Er bezahlt 3 **Münzen** und legt seine Karte vor* ANNES *Karte.*

Als Letztes ist ANNE *wieder an der Reihe und bezahlt 5 **Münzen** für ihren Platz* 4.



Anpassung bei der BAU-PHASE

Ihr beide führt die Bau-Phase je 2 Mal durch. Dabei folgt ihr der Reihenfolge der Karten über dem **Angebots-Tableau**. Während jeder deiner beiden Bau-Phasen baust du ein **Gebäude**, erhältst **Münzen** und darfst eine **Auftrags-Karte** nehmen.

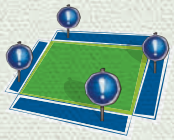
Anpassung beim RUNDENENDE

Ihr beide zieht je 2 **Bau-Karten** von euren Stapeln, damit ihr wieder 5 Karten auf der Hand habt.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert!

BEISPIEL EINER BAU-PHASE IM SPIEL ZU ZWEIT:

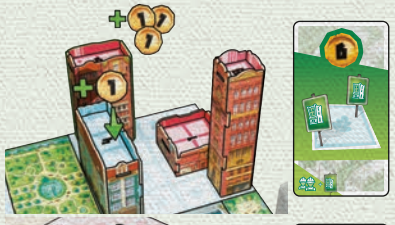
*In dieser Bau-Phase ist durch die **Stadtgebiet-Karte** vorgegeben, dass **Gebäude angrenzend** an einen **Park** gebaut werden müssen.*



ANNE *deckt ihre **Bau-Karte** auf und baut ihr 4er-**Gebäude**. Es gibt keine **angrenzenden Gebäude**, also erhält sie 3 **Münzen**. Sie erfüllt aber keine Bedingungen einer **Auftrags-Karte**.*



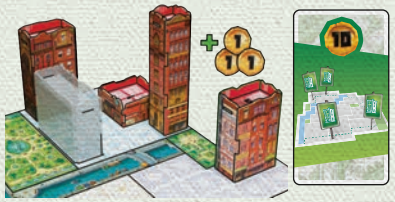
Als Nächstes baut BRUNO *sein 6er-**Gebäude** neben* ANNES *Gebäude. Er erhält dadurch 4 **Münzen**. Durch dieses **Gebäude** erfüllt er die Bedingungen auf einer **Auftrags-Karte**, die 3 **Gebäude** in der gestreiften Blatt-**Nachbarschaft** voraussetzt.*



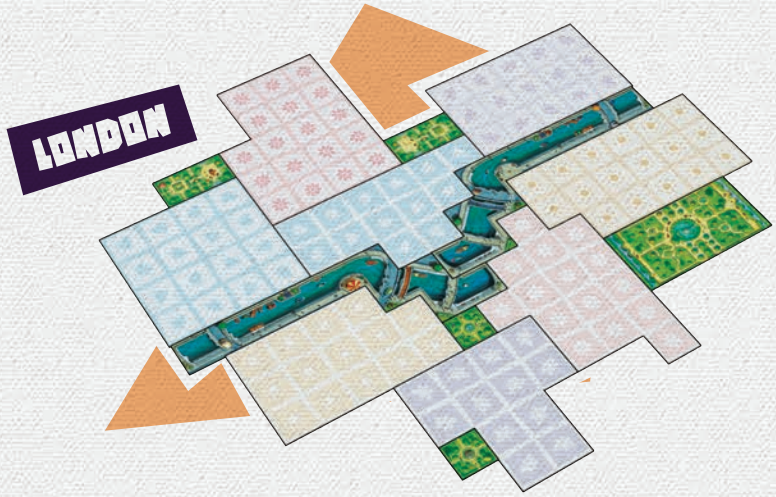
Jetzt baut ANNE *ihr zweites 4er-**Gebäude**. Sie erhält nur 1 **Münze** und nimmt sich eine **Auftrags-Karte**, da sie 3 **Gebäude** in der nicht gestreiften Blatt-**Nachbarschaft** hat.*

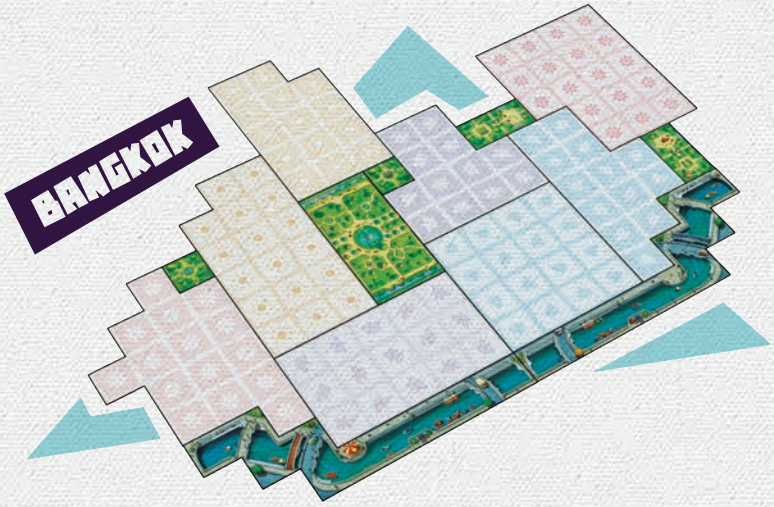


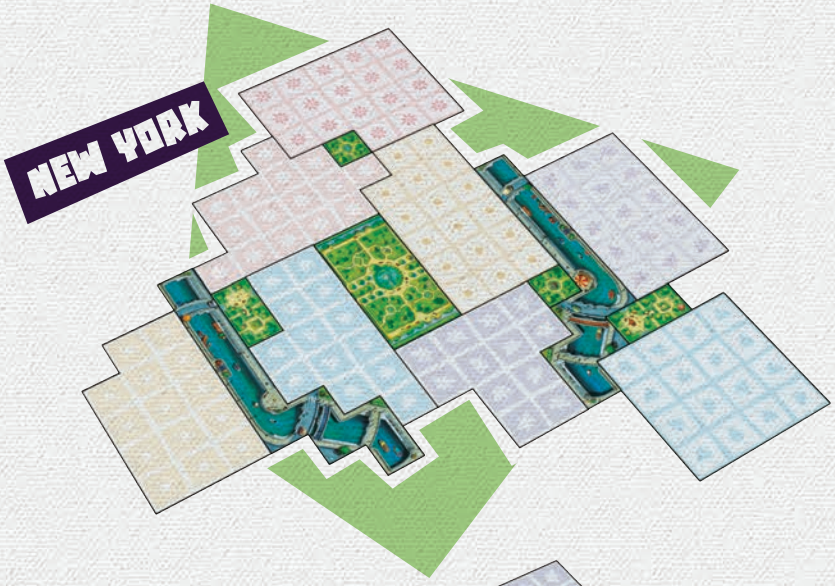
Zuletzt baut BRUNO *sein 5er-**Gebäude am Stadtrand**. Er erhält 3 **Münzen** und nimmt sich eine **Auftrags-Karte**, die 4 **Gebäude am Stadtrand** voraussetzt.*

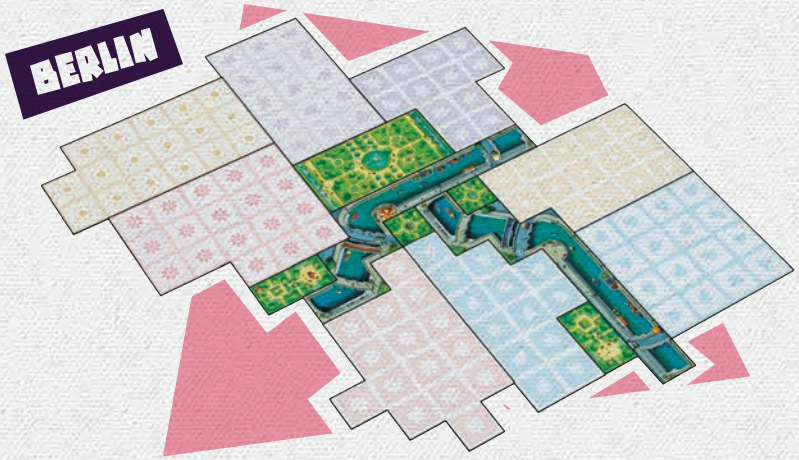


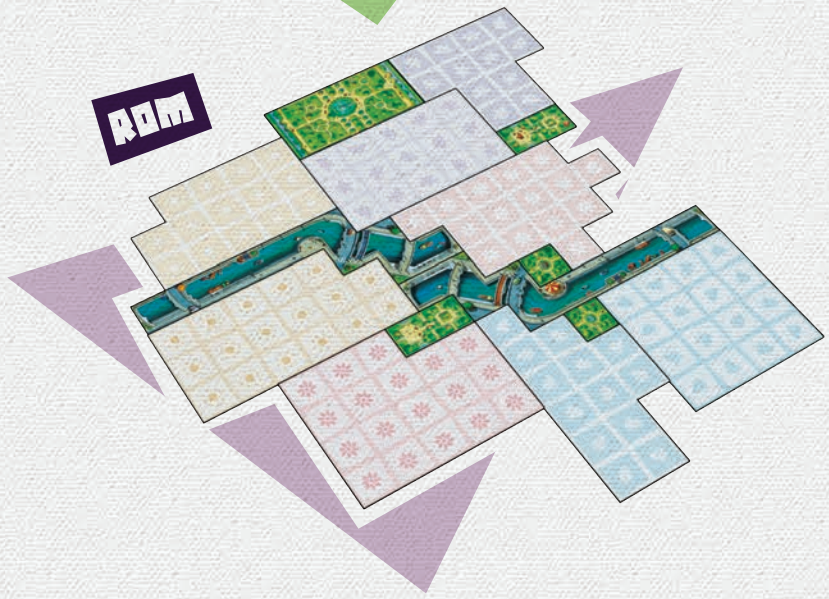
BEISPIELSTÄDTE

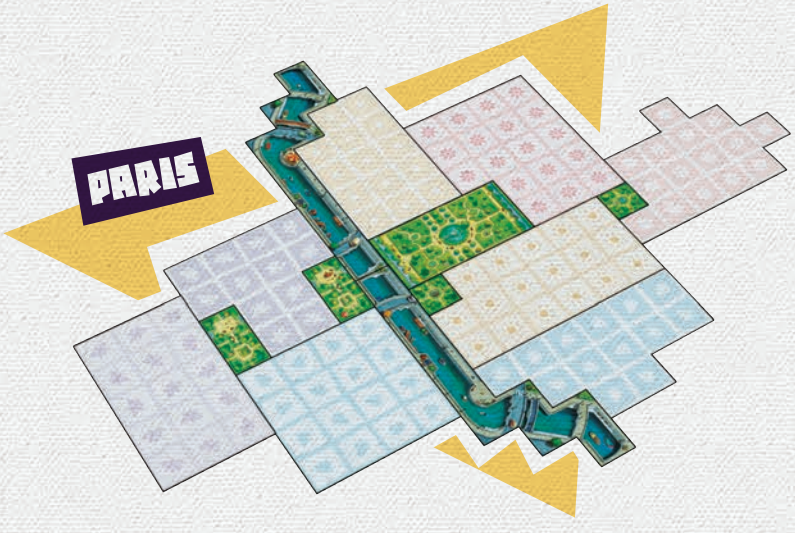








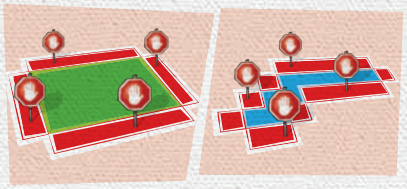




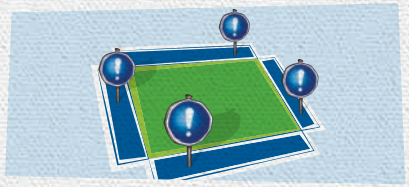
STADTGEBIET-KARTEN



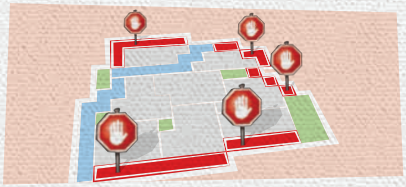
Dein **Gebäude** muss **vollständig** auf einem oder mehreren der angegebenen **Nachbarschafts-Teile** gebaut werden.



Dein **Gebäude** darf nicht **angrenzend** an einen **Park** bzw. **Fluss** gebaut werden.



Dein **Gebäude** muss **angrenzend** an einen **Park** gebaut werden.



Dein **Gebäude** darf nicht an den **Stadtrand** gebaut werden.

AUFTRAGS-KARTEN



Du musst 2 **Gebäude** **vollständig** auf dem angegebenen **Nachbarschafts-Teil** gebaut haben (3 **Gebäude** beim Spiel zu zweit).



Du musst 2 **Gebäude** gebaut haben, die **gleichzeitig** auf 2 angrenzenden **Nachbarschafts-Teilen** stehen.



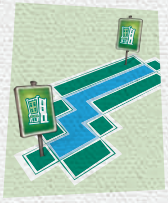
Du musst mindestens je 1 **Gebäude** **vollständig** auf beiden angegebenen Nachbarschafts-Teilen gebaut haben.



Du musst 4 **Gebäude** **am Stadtrand** gebaut haben.

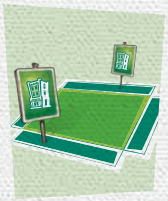


Du musst mindestens je 1 **Gebäude** **vollständig** auf allen vier angegebenen **Nachbarschafts-Teilen** gebaut haben.



Du musst 2 **Gebäude** **angrenzend** an einen oder mehreren **Flüssen** gebaut haben (3 **Gebäude** beim Spiel zu zweit).

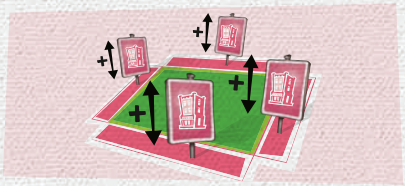
ERINNERUNG: *Ein **Gebäude**, das gleichzeitig auf zwei angrenzenden **Nachbarschafts-Teilen** steht, ist **WEDER** vollständig auf dem einen **NOCH** dem anderen **Nachbarschafts-Teil** und erfüllt nicht die Bedingung.*



Du musst 2 **Gebäude** **angrenzend** an einen oder mehreren **Parks** gebaut haben (3 **Gebäude** beim Spiel zu zweit).

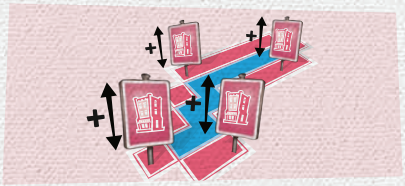
HÖHENZIEL-KARTEN

ERINNERUNG: *Falls mehrere **Park-Teile** aneinander **angrenzen**, gelten sie als ein einziger **Park**. Das gilt genauso für **Fluss-Teile**. Wenn sie aneinander **angrenzen**, gelten sie als ein einziger **Fluss**.*

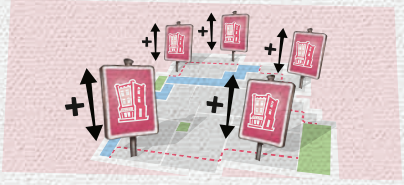


Für jeden Park gilt: Du erhältst **Münzen** entsprechend der zusammengerechneten **Höhe all** deiner **Gebäude**, die an diesen **Park** angrenzen.

▲ BEISPIEL: *Annes 8er-**Gebäude** **grenzt** an zwei **Park-Teile** an. Sie erhält je 8 **Münzen** für beide **Parks**, also insgesamt 16 **Münzen**.*



Für jeden Fluss gilt: Du erhältst **Münzen** entsprechend der zusammengerechneten **Höhe all** deiner **Gebäude**, die an diesen **Fluss** angrenzen.



Du erhältst **Münzen** entsprechend der zusammengerechneten **Höhe** aller deiner **Gebäude** am **Stadtrand**.

HÄUSERBLOCKZIEL-KARTEN

ERINNERUNG: *Eine **Gebäudegruppe** besteht aus mindestens zwei **Gebäuden**, die aneinander **angrenzen** und derselben Person gehören.*



Du erhältst 2 **Münzen** für jedes Feld, auf dem deine **Gebäudegruppe** mit den **meisten Felder** steht.

HINWEIS: *Bei diesem **Ziel** geben flache **Gebäude** mehr **Münzen** – anders als bei den **Höhenzielen**.*



Du erhältst 10 **Münzen** für jede deiner **Gebäudegruppen**.



Du **bezahlst** 5 **Münzen** **Strafe** für **jedes** deiner **Gebäude**, das nicht Teil einer **Gebäudegruppe** ist.