STEVEN ARAMINI, DANNY DEVINE, PAUL KLUKA

AGROPOLIS

Ab auf's Land!
Ein Solospiel ab 8 Jahren

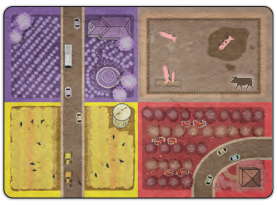
EINLEITUNG

Traktorengeräusche, gackernde Hühner und muhende Kühe – auf deinem Bauernhof hast du dich schon immer wohlgefühlt. Doch in letzter Zeit merkst du, dass die Zeit für Veränderungen gekommen ist. Nun liegt es an dir und deinen Landschaftsplanern, deinen eher konventionellen Bauernhof in einen ökologisch nachhaltigen Agrarbetrieb umzugestalten. Also: schnapp dir Schaufel und Bagger und leg los!

SPIELMATERIAL

25 Karten, davon:
18 Karten (Grundspiel), 6 Karten (für die *Kombopolis*-Erweiterung) und 1 Wertungs-Übersicht

Vorderseite: Hofteil



Hinweis: Jeder Agrarbetrieb besteht aus 4 unterschiedlichen Zonen.

Rückseite: Herausforderung



SPIELAUFBAU

1. Mische die 18 Karten des Grundspiels und lege 3 zufällige davon – mit der Rückseite nach oben – aus. Das sind deine **3 Herausforderungen** für diese Partie.
2. Lege die übrigen Karten mit der Vorderseite nach oben als Nachziehstapel bereit. Das sind die Hofteile, mit denen du deinen Agrarbetrieb ausbauen wirst. Ihre Rückseiten sind für diese Partie nicht mehr wichtig!
3. Ziehe die obersten **3 Hofteile** vom Nachziehstapel. Das sind deine **Handkarten**.
4. Ziehe **1 weiteren Hofteil** und lege ihn direkt in die Tischmitte – die lange Seite muss dabei zu dir zeigen (es ist aber egal, welche). Das ist der Beginn deines **Agrarbetriebs**.

ZIEL DES SPIELS

Um zu gewinnen, musst du die **Punktehürde** erreichen oder übertreffen. Die Punktehürde für deine Partie ist die **addierte Schwierigkeit** deiner **3 offen** ausliegenden **Herausforderungen**.

SO SPIELST DU

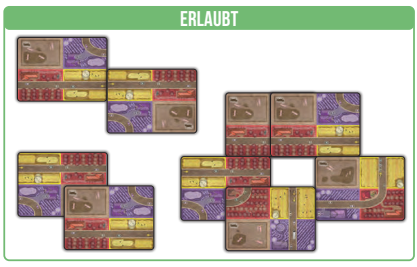
Dein Zug besteht aus jeweils **2 Schritten** - die du so lange nacheinander ausführst, bis du **alle Hofteile** in deinem Agrarbetrieb verbaut hast.

DEIN ZUG

Schritt 1 - Bauen: Wähle **1** deiner Hofteile auf der Hand und baue damit gemäß der Bauregeln deinen Agrarbetrieb weiter aus.

Schritt 2 - Nachziehen: Ziehe 1 Hofteil vom Nachziehstapel auf die Hand.
Ist der Nachziehstapel leer? Dieser Schritt entfällt.

DIE BAUREGELN



1. Hofteile können immer nur **quer ausliegend** gebaut werden - eine lange Kante muss zu dir zeigen (hochkant ist nicht erlaubt)!
2. Eine der Kanten mindestens einer Zone auf dem neuen Hofteil muss vollständig an eine Kante einer Zone eines bereits ausliegenden Hofteils grenzen.
3. Eine oder mehrere Zonen von bereits ausliegenden Hofteilen darfst du **überbauen** (also abdecken). Überbaute Zonen müssen **nicht** übereinstimmen!
4. Neue Hofteile darfst du **nicht unter** bereits ausliegende Hofteile schieben (nur **über**bauen ist erlaubt, nicht aber „unterbauen").
5. Straßen müssen nicht fortgesetzt werden.
6. Es dürfen **Lücken** zwischen Hofteilen entstehen - solange alle anderen Regeln befolgt werden.



SPIELENDE

Wenn du den letzten Hofteil gebaut hast - der **Nachziehstapel ist leer** und du hast **keine Karten** mehr **auf der Hand** - folgt die Wertung.

WERTUNG

Du erhältst jetzt für **3 Bereiche** Punkte ☆:

HERAUSFORDERUNGEN: Jede Herausforderung hat eigene Bedingungen, für was du ☆ erhältst und/oder verlierst.
Werte **alle 3 Herausforderungen** und addiere ihre ☆.

GEBIETE: Suche für **jeden** der **4 Zonen-Typen** dein **größtes Gebiet**: Erhalte 1 ☆ für jede Zone in diesem Gebiet.

Gibt es mehrere gleichgroße Gebiete zur Auswahl, wertest du nur 1 davon.

GEBIETE: Ein Gebiet ist eine miteinander **verbundene Gruppe von Zonen** des selben **Typs**. **Verbunden** bedeutet: mindestens 1 **Kante** grenzt an.

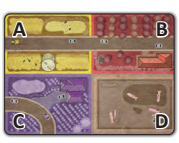


Beispiel: Hier gibt es 5 Straßen

STRASSEN: Verliere 1 ☆ für jede Straße (egal welcher Länge) in deinem Agrarbetrieb.

STRASSE: Jede Zone (außer Tiere) hat 1 **Straßenabschnitt** abgebildet. Als **1 Straße** zählt eine **fortgeführte** Verbindung 1 oder mehrerer **zusammenhängender Abschnitte**.

WICHTIGE BEGRIFFE FÜR DIE WERTUNG



HOFTEIL: Jeder Hofteil besteht aus 4 Zonen - und jede davon hat einen anderen Zonen-Typ, der durch eine unterschiedliche Farbe markiert ist.

ZONE: Es gibt 4 unterschiedliche Zonen-Typen:
A) Mais (gelb) B) Obst (rot) C) Wein (lila) D) Tiere (Schweine / Hühner / Kühe) (braun)

TIERE: In jeder Tier-Zone befinden sich 1 oder 2 „Gehege". Jedes eingezäunte „Gehege" zählt dabei als 1 Tier seiner Tierart. 1 Tierart: Entweder Schweine ODER Hühner ODER Kühe .
Bei 2 „Gehegen" sind beide in derselben Zone – und damit sind beide Tiere auch zu allen 4 Zonen herum angrenzend.

GESAMTPUNKTZAHL

Zähle nun die Punkte ☆ für deine **Gebiete**, **Straßen** und **Herausforderungen** zusammen und du erhältst deine **Gesamtpunktzahl**. **Vergleiche** deine **Gesamtpunktzahl** mit deiner **Punktehürde**.

Ist deine Gesamtpunktzahl gleich oder höher? Glückwunsch, du hast gewonnen!

Nicht geschafft? Kopf hoch - das wird schon! Probiere es gleich noch einmal.

SCHWIERIGERES SPIEL

Das war dir zu einfach? Dann spiel doch mit **Futterkosten**. Schau dir zu Beginn deine 3 Herausforderungen an. Zeigen 1 oder mehrere davon **direkt unter der Schwierigkeit** Futterkosten an? Dann musst du deine **Punktehürde** für diese Partie entsprechend **erhöhen**. Zähle dafür einfach, wie viele **passende Tiersymbole** sich am unteren Kartenrand der 3 Herausforderungen befinden. Für jedes passende Tiersymbol musst du deine **Punktehürde um 1 erhöhen**. Es kann sein, dass du in einer Partie für **mehrere Tierarten** oder für 1 Tierart doppelte Futterkosten zahlen musst. Befinden sich **keine passenden Tiersymbole** auf den 3 Herausforderungen? Dann betragen die Futterkosten 0.









Beispiel: Du musst Futterkosten für deine Kühe zahlen. Es gibt insgesamt 4 Kuh-Symbole auf deinen 3 Herausforderungen. Deine ursprüngliche Punktehürde wäre ohne Futterkosten: 3 + 6 + 15 = 24. Für die Punktehürde mit Futterkosten musst du jetzt noch 4 für die 4 Kühe hinzuaddieren: 24 + 4 = 28.

VARIANTE FÜR 2-4 SPIELER

In einem Spiel mit 2 bis 4 Spielern ändern sich folgende Dinge:

- Alle Spieler bauen an **1 gemeinsamen Agrarbetrieb**.
- Der Startspieler erhält am Spielbeginn als einziger **3 Hofteile auf die Hand**. Alle anderen Spieler erhalten zunächst nur 1. Nachdem der Startspieler 1 dieser 3 Karten in den Argarbetrieb gebaut hat, gibt er die restlichen **2 Karten im Uhrzeigersinn** weiter und zieht **1 weiteren Hofteil vom Nachziehstapel**. Es ist immer derjenige am Zug, der 3 Hofteile auf der Hand hat.
- Ihr dürft während des Spiels **diskutieren**, aber den anderen nicht eure Handkarten zeigen.

KOMBOPOLIS

Jetzt ist es Zeit, dass zusammenkommt, was zusammengehört: Eine Großstadt-Metropole mit hungrigen Bewohnern, gut gehendem Gewerbe und einer produktiven Industrie, die sich allesamt auf ein kürzlich gestartetes florierendes Agrarunternehmen freuen - deine Fähigkeiten als Bürgermeister werden aufs Äußerste gefordert sein!

SPIELMATERIAL

6 *Kombopolis*-Karten

Hinweis: Kombopolis-Karten haben auf der Vorderseite eine Mischung aus Zonen von sowohl Agropolis als auch Sprawlopolis.

Achtung! Um ***Kombopolis*** spielen zu können, benötigst du ***Sprawlopolis* und *Agropolis***.

SPIELAUFBAU

1. Mische die **Stadtteile** von *Sprawlopolis*, und **Hofteile** von *Agropolis* zu 2 separaten **Nachziehstapeln**, die mit der Vorderseite nach oben ausliegen. Lass daneben etwas Platz für einen gemeinsamen Ablagestapel.
2. Ziehe die oberste Karte beider Stapel und lege sie jeweils mit der Rückseite nach oben als **Herausforderung** aus.
3. Mische die 6 *Kombopolis*-Karten. Ziehe 1 davon und lege sie mit der Rückseite nach oben als **3. Herausforderung** aus.
4. Ziehe 1 weitere *Kombopolis*-Karte und lege sie als Stadtteil direkt in die Tischmitte - die lange Seite muss dabei zu dir zeigen (es ist aber egal, welche). Das ist der **Beginn deiner Metropole**. Die übrigen 4 *Kombopolis*-Karten legst du zurück in die Schachtel. Du brauchst sie für diese Partie nicht mehr.

Beginn der Metropole



Sprawlopolis Herausforderung

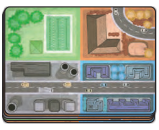


Agropopolis Herausforderung



Kombopolis Herausforderung





Sprawlopolis Nachziehstapel



Agropopolis Nachziehstapel

Ablagestapel

DEIN SPIELZUG

Dein Zug besteht immer aus den folgenden 3 Schritten:

Schritt 1: Nachziehen – Ziehe 1 Stadtteil und 1 Hofteil vom jeweiligen Nachziehstapel.

Schritt 2: Bauen – Wähle den Stadtteil **oder** den Hofteil aus und baue damit gemäß der Bauregeln deine Metropole weiter aus.

Hinweis: Die Bauregeln in Agropolis und Sprawlopolis sind identisch; es unterscheidet sich nur, ob wir von Hof- oder Stadtteilen reden.

Schritt 3: Abwerfen – Die Karte, die du **nicht** ausgewählt hast, musst du abwerfen.

Du spielst so lange weiter, bis beide Nachziehstapel leer sind.

Hinweis: Bei der Variante für 2-4 Spieler wird im Uhrzeigersinn gespielt.

BEI DER WERTUNG

Werte deine Metropole wie im *Sprawlopolis*- bzw. *Agropolis*-Grundspiel mit einer Ausnahme:

Bei der Wertung für **Gebiete** musst du 2 *Sprawlopolis*- und 2 *Agropolis*-Zonen-Typen auswählen, die du werten möchtest. Die anderen 4 Zonen-Typen wertest du nicht – allerdings zählen sie natürlich trotzdem für die Herausforderungen.

Straßen können sowohl aus *Sprawlopolis*- als auch aus *Agropolis*-Straßenabschnitten bestehen.

IMPRESSUM

Autor: Steven Aramini, Danny Devine, Paul Kluka, Jason Tagmire
Illustrationen: Danny Devine
Grafik dt. Version: atelier198
Redaktion: Josephine Witter, Benjamin Schönheiter
Realisation: Matthias Nagy

© 2022 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Button Shy Games. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

www.FROSTEDGAMES.de @FrostedGames