Minikin City

Ich such die Schätze, unentdeckt,
bin Minikin, so leicht und keck,
in Tassenhallen, winzig klein,
bau ich aus Trödel Häuser fein.



SPIELMATERIAL



61 Stadtkarten



45 Belohnungsmarker
(9 pro Person)



10 Bonusplättchen



18 Belohnungskarten (zweiseitig)
(9 für 2–3 Personen,
9 für 4–5 Personen)



1 Wertungsblock



2 Plättchen „Spielende" (zweiseitig)
(1 für 2–3 Personen,
1 für 4–5 Personen)



75 Holzfiguren „Minikin"

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

SPIELVORBEREITUNG

1. Nehmt die **9 Belohnungskarten**, entsprechend eurer Personenzahl. Die Karten müssen genau so viele weiße, kreisrunde Felder zeigen, wie Personen mitspielen. Es gibt 9 Karten für das Spiel mit 2–3 Personen (eine Seite für 2 Personen, die andere Seite für 3 Personen) und 9 Karten für das Spiel mit 4–5 Personen (eine Seite für 4 Personen, die andere Seite für 5 Personen). Mischt die entsprechenden 9 Karten und legt sie in der Mitte der Spielfläche in einer Reihe aus. Räumt die übrigen Belohnungskarten zurück in die Schachtel.
2. Nehmt das zu eurer Personenzahl passende **Spielende-Plättchen** und deckt damit die **neunte Belohnungskarte** ganz rechts ab, sodass ihr durch das Loch die Farbe der Karte darunter erkennen könnt. Räumt das übrige Plättchen zurück in die Schachtel.
3. Legt die **10 Bonusplättchen** als offenen Vorrat neben der Spielfläche bereit.
4. Legt die **Minikin-Figuren** als allgemeinen Vorrat neben der Spielfläche bereit.
5. Mischt die **61 Stadtkarten** und bildet daraus den Stadtstapel. Legt ihn verdeckt neben die Belohnungskarten.
6. Teilt an jede Person verdeckt 6 Stadtkarten aus: Jede Person behält davon **4 Karten** auf der Hand. Legt die 2 nicht gewählten Karten verdeckt unter den Stadtstapel.
7. Wählt eine Farbe aus und nehmt euch die **9 Belohnungsmarker** eurer Farbe.
8. Bestimmt zufällig eine Startperson.















Beispiel für ein Spiel zu viert: Nehmt die Belohnungskarten mit den 4 runden Feldern.













SPIELIDEE

Das Spiel geht über **8 Runden**, dargestellt durch die aufgereihten Belohnungskarten (die 1. Belohnungskarte von links steht für die 1. Runde usw.). Ihr spielt in jeder Runde **1 Stadtkarte aus eurer Hand aus**, um eure Stadt zu errichten. Dabei **führt ihr den Effekt** eurer gespielten Karte aus. Gleichzeitig spielen die **Farbe und der Wert eurer ausgespielten Stadtkarte** eine große Rolle. Sie bestimmen über eure **Rangfolge auf der Belohnungskarte** der jeweiligen Runde. Die Farbe der Belohnungskarte legt zugleich auch die **beste Farbe** für diese Runde fest.

Nach 8 Runden ermittelt ihr ein letztes Mal die Rangfolge anhand der Karten auf eurer Hand. Dafür zählen nur die Karten in der Farbe, die ihr beim Spielende-Plättchen sehen könnt. Schließlich findet die Wertung statt und ihr erhaltet eure **Siegpunkte** (SP). SP bekommt ihr für die **Belohnungen**, die ihr erhalten habt, und durch die **Effekte eurer ausgespielten Stadtkarten**. Die Person mit den meisten SP gewinnt das Spiel. Aber seid vorsichtig, **da nur Stadtkarten, die von Minikins bewohnt werden, am Ende auch Punkte bringen.**

SPIELVERLAUF

Führt in jeder Runde die folgenden 3 Schritte aus:

1) ERSTELLT DIE AUSLAGE

Deckt **1 Stadtkarte mehr als Personen** teilnehmen vom Stapel auf und legt sie als offene Auslage daneben.



Beispiel: In einem Spiel zu viert legt ihr 5 Stadtkarten in die offene Auslage.

2) SPIELT 1 STADTKARTE AUS – RANGFOLGE ERMITTELN

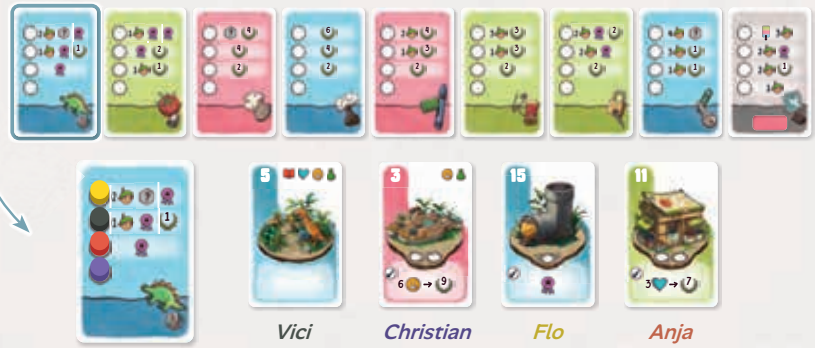
Die Startperson spielt 1 beliebige Stadtkarte aus ihrer Hand aus und legt sie **offen für alle sichtbar** vor sich ab. Wenn die ausgespielte Karte einen Soforteffekt hat, führt sie diesen **sofort** aus (siehe *Stadtkarten* auf Seite 7). Die nächste Person im **Uhrzeigersinn** macht dasselbe (sie spielt auch eine beliebige Karte), bis alle Personen 1 Karte aus ihrer Hand offen ausgespielt haben. Die von euch ausgespielten Karten bilden eure **Stadt**.
Ermittelt dann **eure Rangfolge** anhand der gerade ausgespielten Karten:

- Zuerst die Karten der besten Farbe, vom höchsten zum niedrigsten Wert;

- dann die Karten der anderen Farben, vom höchsten zum niedrigsten Wert.

Als **beste Farbe** gilt die Farbe der Belohnungskarte der jeweiligen Runde. Sollten 2 Personen eine Stadtkarte mit demselben Wert gespielt haben – und beide haben nicht die beste Farbe – ist die Person in der Rangfolge höher, die ihre Karte in Spielreihenfolge zuerst ausgespielt hat.

Entsprechend der Rangfolge legt jede Person 1 ihrer **Belohnungsmarker** auf das oberste noch freie Feld der Belohnungskarte für die aktuelle Runde. Es beginnt die Person mit dem höchsten Rang, die anderen folgen entsprechend der Rangfolge. Ihr erhaltet sofort die dort abgebildeten Belohnungen *(Seite 6)*.



Die beste Farbe in der ersten Runde ist blau. Vici ist die Startperson und spielt die blaue 5. Christian ist als Nächster dran und spielt die rote 3, gefolgt von Flo, der die blaue 15 spielt, und Anja, die die grüne 11 spielt. Die höchste Karte in der besten Farbe ist die blaue 15, also legt Flo seinen Marker auf das oberste Feld auf der Belohnungskarte. Die zweithöchste Karte ist Vicis blaue 5, also legt sie ihren Marker auf die zweite Position. Sonst wurden keine blauen Karten gespielt. Jetzt wird der höchste Wert der anderen Farben gesucht. Es ist Anjas grüne 11 und sie legt ihren Marker auf den dritten Platz. Christians rote 3 hat den niedrigsten Wert, also legt er seinen Marker auf das letzte freie Feld der Belohnungskarte.

3) NEHMT 1 NEUE KARTE

In umgekehrter Rangfolge (d. h. entsprechend der Position der Personen auf der Belohnungskarte, von unten nach oben) wählt ihr 1 der verfügbaren Stadtkarten aus der offenen Auslage und nehmt sie auf eure Hand. Legt die nicht gewählte Karte aus der Auslage zurück unter den Stapel.

Flo
Vici
Anja
Christian



Christian ist Letzter in der Rangfolge dieser Belohnungskarte. Daher darf er als Erster eine neue Karte aus der offenen Auslage auswählen.

Startet nun mit der nächsten Runde.

Wichtig: Für die neue Runde wird immer die Person zur Startperson, deren Belohnungsmarker ganz **oben** auf der letzten Belohnungskarte liegt. Die anderen folgen wie zuvor beschrieben im **Uhrzeigersinn** (nicht nach der Rangfolge der letzten Runde). Spielt eure weiteren Karten neben eure bereits gespielten Karten in eure Stadt aus, sodass zu jeder Zeit alle eure Karten für alle sichtbar sind.

BELOHNUNGSKARTEN

Es gibt **4 verschiedene Belohnungen** auf den Belohnungskarten:

1 Nimm dir sofort die angegebene Anzahl an Minikins aus dem allgemeinen Vorrat. *Mehr zu den Minikins auf Seite 8.*

? Wähle sofort 1 der verfügbaren Bonusplättchen aus dem Vorrat aus und lege es neben deine Stadt. In der Übersicht auf Seite 12 werden alle Symbole erklärt.

1 / ★ Diese Siegpunkte und Abzeichen werden erst bei Spielende ausgewertet (siehe *Wertung bei Spielende* auf Seite 10).

STADTKARTEN

Stadtkarten haben eine **Farbe** (Rot/Grün/Blau) und einen **Wert** (von 1 bis 20). Die meisten Karten zeigen 1 oder mehrere **Symbole** in der oberen rechten Ecke. Ihr sammelt diese Symbole für die **Effekte** eurer ausgespielten Karten. Dabei gelten sämtliche Symbole immer für all eure ausgespielten Karten (inklusive der Karte auf der sie abgebildet sind).

✓ Die meisten Karten haben einen **Wertungseffekt**. Um diesen Effekt für die Wertung zu aktivieren, müsst ihr zuerst alle abgebildeten weißen Felder auf der Karte mit Minikins füllen.



Um diesen Wertungseffekt zu aktivieren, musst du 2 Minikins auf der Karte platzieren.

⚡ Einige Karten haben einen **Soforteffekt**: Ihr aktiviert ihn, wenn ihr solch eine Karte aus der Hand ausspielt.

Stadtkarten können die folgenden Arten von Wertungs- und Soforteffekten zeigen:

5 + 2 → 7 Wenn du das hast, was links vom Pfeil gezeigt wird, erhältst du das, was rechts vom Pfeil gezeigt wird.
In diesem Beispiel: Wenn du mind. 5 und 2 auf deinen ausgespielten Karten (und/oder Bonusplättchen) hast, erhältst du am Spielende 7 SP.

1 X ⚡ Du erhältst was links vom X gezeigt wird, für jedes Symbol, das rechts vom X gezeigt wird.
In diesem Beispiel: Du erhältst 1 Minikin für jeden Soforteffekt auf deinen bisher ausgespielten Karten (inklusive dieser).

1 / ? / ★ Du erhältst, was abgebildet ist (wie auf den Belohnungskarten).



Hinweis: Es gibt im Spiel 1 Karte mit dem Wert 21. Sie hat keine Farbe, keine Symbole und keinen Effekt. Aber wenn du sie ausspielst, bist du in dieser Runde auf Platz 1 der Rangfolge (unabhängig von der besten Farbe).

In der **Übersicht** auf Seite 12 findet ihr alle anderen Symbole, die in den Effekten der Karten zu sehen sind.

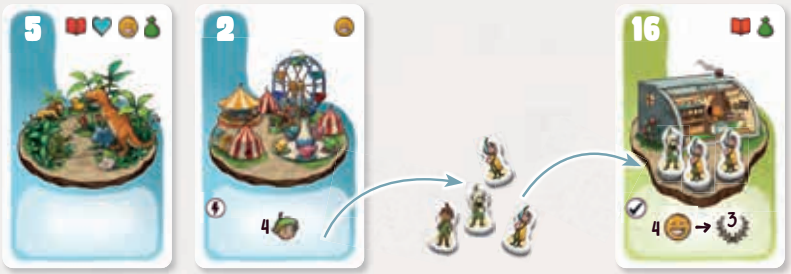
VERWALTUNG DER MINIKINS

Wenn ihr Minikin-Figuren erhaltet (durch Soforteffekte, Belohnungskarten oder Bonusplättchen), nehmt sie aus dem allgemeinen Vorrat. **Ihr müsst sie sofort auf freien Feldern auf euren Stadtkarten platzieren.** Habt ihr mehr freie Felder als Minikins, dürft ihr frei wählen, wo ihr die Minikins platziert.



Flo erhält durch die Belohnungskarte 3 Minikins als Belohnung. Er darf sie auf die freien Felder seiner Karten Blau 19 und Rot 3 beliebig verteilen. Er entscheidet sich, sie alle auf die Felder der blauen 19 zu legen. Damit wird ihr Wertungseffekt bei Spielende aktiviert.

Nur wenn ihr nicht alle Minikins sofort platzieren könnt – ihr habt keine Karten mit freien Feldern – legt die übrigen einfach vor euch ab. **Ihr müsst sie sofort auf die nächste Karte mit einem Wertungseffekt** (d. h. die Karte hat Felder für Minikins) **platzieren, die ihr ausspielt.** Füllt diese Karte bis sie voll ist und lasst ggf. übrig gebliebene Minikins weiter vor euch liegen, wartend auf die nächsten freien Felder.



Vici erhält durch den Soforteffekt der Karte, die sie gerade ausgespielt hat, 4 Minikins. Da sie im Moment keine Karten ausgespielt hat, die Minikins beherbergen können, legt sie die Figuren für den Moment vor sich hin. In der nächsten Runde spielt Vici die grüne 16 aus. Diese Karte hat 3 freie Felder für Minikins. Sie muss die freien Felder sofort mit den Minikins füllen, die vor ihr liegen. Es bleibt immer noch 1 Minikin übrig, für die nächste Karte, mit einem freien Feld für Minikins.

DAS SPIELENDE-PLÄTTCHEN

Nach der 8. Runde beginnt ihr keine neue Runde. Stattdessen ermittelt ihr ein letztes Mal die Rangfolge: Diesmal für das Spielende-Plättchen.

Beginnend mit der Startperson (die Person, die in der letzten Runde auf Platz 1 der Rangfolge war) und weiter im Uhrzeigersinn deckt ihr nacheinander eure Kartenhand auf und **zählt die Werte der Karten mit der besten Farbe zusammen**. Die beste Farbe seht ihr unten durch das Loch auf dem Spielende-Plättchen. Wenn ihr keine Karten dieser Farbe auf der Hand habt, ist euer Wert 0. Bei einem Gleichstand, ist die Person besser platziert, die ihre Hand zuerst aufgedeckt hat.

Legt dann euren letzten Belohnungsmarker in der ermittelten Rangfolge von oben nach unten auf das Spielende-Plättchen. Erhaltet sofort die dort abgebildete Belohnung.

Die Person, die jetzt auf Platz 1 der Rangfolge liegt, darf 1 zusätzliche **neunte Karte** von ihrer Hand ausspielen (falls möglich: aktiviere ihren Soforteffekt oder lege Minikins auf freie Felder).



Die beste Farbe für die Rangfolge des Spielende-Plättchens ist rot. Vici beginnt, da sie in der letzten Rangfolge auf Platz 1 war. Sie deckt ihre Hand auf und zeigt rote Karten mit einem Gesamtwert von 33. Christian folgt im Uhrzeigersinn und deckt rote Karten mit einem Gesamtwert von 35 auf. Dann folgt Flo und deckte rote Karten mit einem Gesamtwert von 24 auf. Zum Schluss deckt Anja ihre Hand auf, ebenfalls mit einem Gesamtwert von 24. Christian legt seinen Marker auf Platz 1 und Vici ihren auf Platz 2. Flo gewinnt den Gleichstand mit Anja und erreicht Platz 3, da er seine Hand vor ihr aufgedeckt hat.

SPIELENDE UND WERTUNG

Nachdem ihr die Rangfolge für das Spielende-Plättchen ermittelt habt, endet das Spiel. Fahrt dann mit der Wertung fort. Benutzt dafür den Wertungsblock.

Ihr erhaltet Siegpunkte (**SP**) in folgender Reihenfolge:

- SP für eure Belohnungsmarker auf den Belohnungskarten und vom Bonusplättchen;
- SP für die **aktivierten** Wertungseffekte eurer Stadtkarten (alle Felder darauf sind von Minikins belegt);
- SP entsprechend der Anzahl an auf euren Stadtkarten, Belohnungskarten und Bonusplättchen: 1/3/6/10/15/21 SP wenn ihr 1/2/3/4/5/6+ Symbole habt.

Die Person mit den meisten SP gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt die am Gleichstand beteiligte Person, die die meisten ungenutzten Minikins vor sich liegen hat. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Personen den Sieg.



	Flo	Vici	Anja	Chris
✗	13			
✓	15			
	21			
	1/2/3/4/5/6+ → 1/3/6/10/15/21			
Σ	49			

Beim Spielende erhält Flo (gelb) folgende Punkte:

- *13 SP für seine Marker auf Belohnungskarten;*
- *10 SP für die grüne 1 (er hat 5 in seiner Stadt);*
- *5 SP für die rote 7 (er hat 2 Sets von Karten in jeder Farbe);*
- *keine SP für die grüne 9, da nicht alle Felder mit Minikins besetzt wurden;*
- *21 SP für seine 6 (2 auf Belohnungskarten, 1 auf dem Bonusplättchen, 1 von der blauen 15 und 2 von der roten 4).*

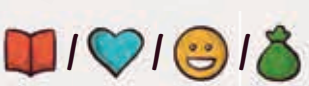
Seine Gesamtpunktzahl beträgt 49 Siegpunkte!





Flos Stadt

SYMBOLÜBERSICHT



Für jeden Effekt hast du dieses zusätzliche Symbol



1 Set aus allen 4 Symbolen



Für die Wertung bei Spielende hast du 1 zusätzliches Abzeichen



Für die Wertung bei Spielende erhältst du 2 zusätzliche SP



Erhalte sofort 1 Minikin für jede blaue Karte in deiner Stadt



Für jeden Effekt zählt dieses Symbol als 1 Karte mit der Farbe deiner Wahl



1 SP pro 3 Minikins (egal ob auf deinen Karten oder vor dir liegend)



1 Set Karten aus allen 3 Farben



Erhalte sofort 1 Minikin für jedes unterschiedliche Symbol ( ) in deiner Stadt



Jede Karte mit einem Wert von 1 bis 5 in deiner Stadt

IMPRESSUM

Spieldesign: Matthieu Verdier, Simone Luciani
Illustrationen: Kerri Aitken
Künstlerische Leitung: Arianna Santini
Grafikdesign: Giada Lo Duca, Arianna Santini

DEUTSCHE AUSGABE:
Grafikdesign: Lisa Kalmring
Übersetzung und Redaktion: Benjamin Kraft

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Cranio Creations. © 2026 Cranio Creations.
© der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de





