STEVEN ARAMINI, DANNY DEVINE, PAUL KLUKA

SPRAWLOPOLIS

Baue deine Metropole!
Ein Solospiel ab 8 Jahren

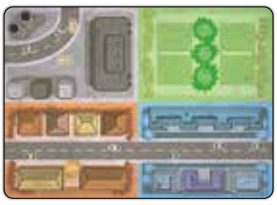
EINLEITUNG

Herzlichen Glückwunsch! Du bist jetzt Bürgermeister und stehst vor der schwierigen Aufgabe, Stadtteil für Stadtteil eine wachsende Metropole zu bauen. „Schwierig?“, fragst du. Ja! Denn deine Bürger haben ganz schön abstruse Vorstellungen - und wer weiß schon, ob nicht auch das ein oder andere genmutierte Monster deine schöne Stadt einmal heimsucht …

SPIELMATERIAL

25 Karten, davon:
18 Karten (Grundspiel), 6 Karten (für die 3 Erweiterungen S) und 1 Wertungs-Übersicht

Vorderseite: Stadtteil



Hinweis: Jeder Stadtteil besteht aus 4 unterschiedlichen Zonen.

Rückseite: Herausforderung



SPIELAUFBAU

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

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

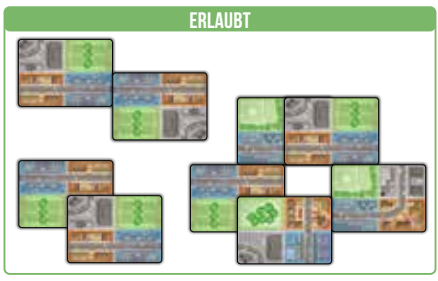
Dein Zug besteht aus jeweils 2 Schritten - die du so lange nacheinander ausführst, bis die Partie endet. Deine Partie endet, wenn du **alle Stadtteile** in deiner Metropole verbaut hast.

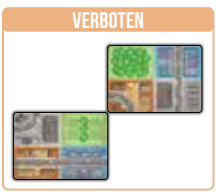
DEIN ZUG

Schritt 1 - Bauen: Wähle **1** deiner Stadtteile auf der Hand und baue damit gemäß der Bauregeln deine Metropole weiter aus.

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

DIE BAUREGELN





1. Stadtteile 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 Stadtteil muss vollständig an eine Kante einer Zone eines bereits ausliegenden Stadtteils grenzen.
3. Eine oder mehrere Zonen von bereits ausliegenden Stadtteilen darfst du **überbauen** (also abdecken). Überbaute Zonen müssen **nicht** übereinstimmen!
4. Neue Stadtteile darfst du **nicht unter** bereits ausliegende Stadtteile schieben (nur **über**bauen ist erlaubt, nicht aber „unterbauen“).
5. Straßen müssen nicht fortgesetzt werden.
6. Es dürfen **Lücken** zwischen Stadtteilen entstehen - solange alle anderen Regeln befolgt werden.

SPIELENDE

Wenn du den letzten Stadtteil 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 deiner Metropole.

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

WICHTIGE BEGRIFFE FÜR DIE WERTUNG

STADTTEIL: Jeder Stadtteil 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) Wohnen (Orange) B) Industrie (Grau) C) Park (Grün) D) Gewerbe (Blau)

STADTRAND: Der Stadtrand ist die äußere Grenze deiner Metropole. Lücken in deiner Metropole zählen nicht als Stadtrand.

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.

VARIANTEN: EINFACHERES ODER SCHWIERIGERES SPIEL?

Einfacher – Verliere keine ☆ für Straßen.

Schwieriger – Du wertest **nicht** das größte Gebiet **jedes** Zonen-Typs, sondern nur 1 Zonen-Typs.

ERRUNGENSCHAFTEN

Auf der Rückseite der Wertungs-Übersicht ist auch eine Liste zu erreichender Errungenschaften. Aber Achtung! Du musst das Spiel gewinnen, um Errungenschaften zu erhalten.



ERWEITERUNGEN

Du kannst das Grundspiel mit jeder beliebigen Kombination dieser 3 Erweiterungen ergänzen.

S SENSATIONELLE SEHENSWÜRDIGKEITEN

Architekten aus der nächstgelegenen Stadt erleichtern dir den Start.

SPIELMATERIAL

1 Karte mit Stadtteil auf der Vorder- und Rückseite



ÄNDERUNG IM SPIELAUFBAU

Bevor du Schritt 4 des Spielaufbaus durchführst, legst du diese Karte mit einer beliebigen Seite nach oben aus. Führe dann Schritt 4 des Spielaufbaus durch und überbaue 2 der Zonen auf dieser Karte mit einem Stadtteil vom Nachziehstapel.



WERTUNG

Die *Sehenswürdigkeit* hat einen Zonen-Typ. Für diesen Zonen-Typ erhältst du 1 ☆ für jede solche Zone, die an die *Sehenswürdigkeit* mit einer Kante angrenzt (maximal 4 ☆).

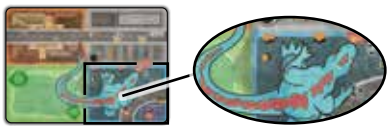


GRAUSAMER GODZILLA

Ein Monster tobt durch deine Metropole und droht, diese am Ende zu zertrampeln.

SPIELMATERIAL

1 *Godzilla*-Karte



ÄNDERUNG IM SPIELAUFBAU

Nach Schritt 4 des Spielaufbaus mischst du die *Godzilla-Karte* als Stadtteil in den Nachziehstapel.

GODZILLA ERSCHEINT

Sobald die *Godzilla-Karte* auf dem Nachziehstapel sichtbar wird, **musst** du das Spiel unterbrechen und diesen Stadtteil sofort bauen. Dabei musst du den zuletzt gebauten Stadtteil **komplett** überbauen. Natürlich darfst du die *Godzilla-Karte* dabei um 180° drehen.

Ab sofort gilt: Die Zone mit *Godzilla* (ignoriere seinen Schwanzausläufer) darfst du **niemals überbauen**.

WERTUNG

Für jede Gewerbe-Zone in *Godzillas* Zeile und Spalte verlierst du 2 ☆. *Godzillas* Zone selbst zählt nicht.

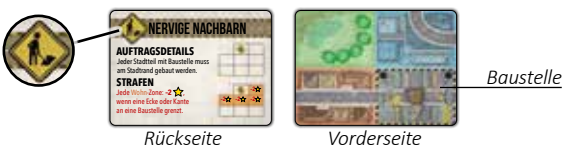
Gibt es aber gar keine andere Gewerbe-Zone in *Godzillas* Zeile oder Spalte, erhältst du stattdessen genau 3 ☆. Die Gefahr wurde abgewendet!

BLÖDE BAUSTELLEN

Baustellen schießen aus dem Boden und verschandeln deine Metropole.

SPIELMATERIAL

4 *Baustellen*-Karten



ÄNDERUNG IM SPIELAUFBAU

Nach Schritt 1 des Spielaufbaus wählst du die Rückseite 1 *Baustellen*-Karte aus. Lege sie als zusätzliche Herausforderung aus.

Mische dann die anderen 3 *Baustellen* als Stadtteile in Schritt 2 in den Nachziehstapel.

VORSICHT: BAUSTELLE!

Unter den AUFTRAGSDETAILS der ausgewählten *Baustellen*-Karte siehst du, wie du einen Stadtteil mit *Baustelle* bauen musst.

WERTUNG

Für jede *Baustelle*, die du am Spielende nicht überbaut hast, bekommst du eine Strafe wie auf der Herausforderung vermerkt.

VARIANTE FÜR 2-4 SPIELER

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

- Alle Spieler bauen an **1 gemeinsamen Metropole**.
- Der Startspieler erhält am Spielbeginn als einziger **3 Handkarten**. Alle anderen Spieler erhalten zunächst nur 1. Nachdem der Startspieler 1 der 3 Karten an die Metropole angelegt hat, gibt er die restlichen **2 Karten im Uhrzeigersinn** weiter und zieht **1 verdeckte Karte vom Nachziehstapel**. Es ist immer derjenige am Zug, der 3 Handkarten hat.
- Ihr dürft während des Spiels **diskutieren**, aber den anderen nicht eure Handkarten zeigen.

IMPRESSUM

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

© 2021 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