

KARSTEN HARTWIG

CHINATOWN

HANDEL UND WANDEL IM NEW YORK DER 30ER

New York, Mitte der 30er Jahre.

Die Weltwirtschaftskrise ist überwunden, die Stadt blüht wieder auf. Besonders in Chinatown, dem quirligen Viertel im Süden der Metropole, kann man den neuen Aufschwung miterleben:

Überall wachsen Geschäfte, Büros und Restaurants wie die Pilze aus dem Boden.

Und alle wollen mitverdienen. Ob überm Tisch oder unter der Hand, hier macht jeder mit jedem Geschäfte.

SPIELZIEL

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Geschäftsleuten, die im chinesischen Viertel von New York möglichst viel Geld verdienen wollen.

Dazu bauen sie während sechs Spielrunden Geschäfte aller Art auf.

Ob Wäscherei oder Spezialitätenrestaurant, ob Antiquitätenladen oder Näherei, Hauptsache es bringt genügend Dollar ein. Je größer ein Geschäft ist und je schneller seine Fertigstellung gelingt, desto höher sind seine Gesamteinnahmen.

Jeder Spieler besitzt zahlreiche Gebäude und Geschäfte - und erhält jede Runde weitere dazu -, doch nicht immer passt das eine zum anderen. Und so müssen die ehrenwerten Geschäftsleute miteinander handeln und tauschen. Gemäß dem Motto „Eine Hand wäscht die andere“ wandern so Gebäude, Geschäfte und Geld kreuz und quer über den Tisch, einzig mit dem Ziel, möglichst viele Dollar zu verdienen.

Wer schließlich, nach 6 Runden, das meiste Geld besitzt, ist Sieger.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan,**
- 150 Marker (je 30 in 5 Farben),**
- 90 Geschäfte-Plättchen,**
- 180 Spielkarten (85 Gebäudekarten, 9 Konjunkturkarten, 81 Geldkarten, 5 Übersichtskarten),**
- 1 Startspieler-Plättchen**

SPIELZIEL

Das Spiel verläuft über 6 Runden

Nach jeder Runde erhalten die Spieler Einnahmen für ihre Geschäfte

Wer am Ende das meiste Geld besitzt, ist Sieger



SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt CHINATOWN, mit 85 Gebäuden, die durch drei Straßen in sechs Gebiete getrennt sind. Jedes Gebäude ist durch eine "Hausnummer" genau definiert.

Die Geschäfte-Plättchen (im Folgenden auch nur „Plättchen“ genannt) werden vor dem allerersten Spiel vorsichtig aus den Stanztableaus herausgetrennt. Sie werden *gut* gemischt in mehreren verdeckten Stapeln neben dem Spielplan platziert.

Die Marker werden ebenfalls vor dem allerersten Spiel vorsichtig aus den Tableaus herausgetrennt und nach Farben sortiert. Jeder Spieler nimmt sich die Marker einer Farbe und legt sie vor sich als Vorrat ab.

Die Übersichtskarten zeigen auf einer Seite, wie viele Gebäudekarten und Geschäfte-Plättchen die Spieler pro Runde erhalten, und auf der anderen Seite eine Tabelle mit den Einnahmen, die mit den Geschäften erzielt werden können. Jeder Spieler erhält eine solche Karte.

Runde	1	2	3	4	5	6
3 Spieler	7/5	6/4	6/4	6/4	6/4	6/4
4 Spieler	6/4	5/3	5/3	5/3	5/3	5/3
5 Spieler	5/3	5/3	5/3	4/2	4/2	4/2

Runde	1	2	3	4	5	6
UNFERTIG	1000	2000	4000	6000	8000	---
FERTIG	---	---	5000	8000	11000	14000

1. PHASE: BAUEN VERBODEN 4. PHASE: PLÄTTCHEN ABRAUMEN
2. PHASE: PLÄTTCHEN VERBODEN 5. PHASE: BAUEN ERNEUT
3. PHASE: MARKER TROCKEN 6. PHASE: GELD VERBODEN

Das Geld wird nach den vier Einheiten sortiert - als „Bank“ - neben dem Spielplan bereitgelegt. Jeder Spieler erhält als Startkapital einen 5.000 \$-Schein.

Die Gebäudekarten (im Folgenden auch nur „Karten“ genannt) werden *gut* gemischt als verdeckter Aufnahmestapel neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die Konjunkturkarten werden ebenfalls gemischt. Anschließend werden 3 der 9 Karten - *verdeckt für alle Spieler* - aus dem Spiel genommen (und zurück in die Schachtel gelegt). Die restlichen 6 Karten werden als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.



Das Startspieler-Plättchen wird nur benötigt, wenn die Spieler es als nötig erachten. (S. dazu den Hinweis unter „4. Phase“, Seite 7.)

SPIELVORBEREITUNG

Spielplan in der Tischmitte auslegen

Geschäfte-Plättchen als verdeckte Aufnahmestapel bereitlegen

Jeder Spieler erhält alle Marker einer Farbe

Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte

Jeder Spieler erhält einen 5.000 \$-Schein

Gebäudekarten als verdeckten Aufnahmestapel bereitlegen

6 der 9 Konjunkturkarten als verdeckten Stapel bereitlegen

Startspieler-Plättchen nur im Bedarfsfall einsetzen (Phase 4)

DIE ALLGEMEINEN BAUVORSCHRIFTEN

...von CHINATOWN: Es gibt insgesamt 90 Geschäfte-Plättchen. Jedes Plättchen zeigt

- a) zu welchem der 12 Geschäftsbereiche es gehört,
- b) wann das entsprechende Geschäft seine „maximale Größe“ erreicht und damit seine höchsten Einnahmen erzielt.

Von jedem Plättchen gibt es genau 3 mehr als die Zahl darauf an.



Während des Spielverlaufs werden die Geschäfte-Plättchen nach und nach auf den Gebäuden des Spielplans platziert (pro Gebäude max. 1 Plättchen). Jedes auf dem Spielplan abgelegte Geschäfte-Plättchen stellt bereits ein eigenständiges Geschäft dar und bringt Einnahmen. Liegen aber mehrere gleiche Plättchen *ein und desselben Spielers* nebeneinander, bilden diese zusammen ein größeres Geschäft, das entsprechend höhere Einnahmen einbringt (s. Übersichtskarte). Nebeneinanderliegende Plättchen, die verschiedenen Spielern gehören, werden immer als verschiedene Geschäfte betrachtet. Zudem versucht jeder Spieler, seine Geschäfte möglichst schnell zu ihrer „maximalen Größe“ (= Zahl auf den Plättchen: 3, 4, 5 oder 6) auszubauen, da solche „fertigen“ Geschäfte noch einmal mehr Einnahmen als „unfertige“ Geschäfte erzielen (s. Übersichtskarte).

PLÄTTCHEN	1	2	3	4	5	6
UNFERTIG	1000	2000	4000	6000	8000	...
FERTIG	---	---	5000	8000	11000	14000
1. PLÄTTCHEN VERLEGT	4. PLÄTTCHEN PLATZIEREN		...			
2. PLÄTTCHEN VERLEGT	5. PLÄTTCHEN VERLEGT		...			
3. PLÄTTCHEN VERLEGT	6. PLÄTTCHEN VERLEGT		...			

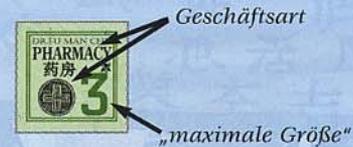
Ein Geschäft hat seine maximale Größe erreicht/ist fertig, wenn davon so viele Plättchen auf *benachbarten* Gebäuden liegen, wie die Zahl auf diesen Plättchen angibt.

DIE BAUVORSCHRIFTEN

Es gibt 12 verschiedene Geschäftsbereiche; jeweils drei mit der „maximalen Größe“ von 3, 4, 5 oder 6 Plättchen

Jedes Plättchen gibt es „Zahl + 3“-mal

(Beispielsweise ist das 3er-Plättchen Apotheke insgesamt 6x vorhanden, das 5er-Plättchen Näherei 8x usw.)



Jedes auf dem Spielplan liegende Plättchen stellt ein Geschäft dar; mehrere gleiche Plättchen nebeneinander bilden zusammen ein größeres Geschäft

Fertige Geschäfte bringen höhere Einnahmen als unfertige Geschäfte

Gebäude gelten als benachbart, wenn sie mit einer vollen Seite aneinander grenzen (diagonal genügt nicht); durch Straßen getrennte Gebäude sind nie benachbart.



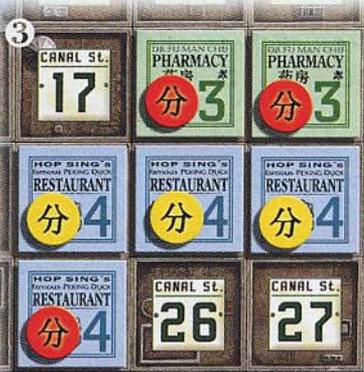
分 Ein 1er-Geschäft
→ 1.000 \$

分 Zwei 1er-Geschäfte
→ 2 x 1.000 \$



分 Zwei 1er-Geschäfte
→ 2 x 1.000 \$

分 Ein 1er-Geschäft und ein 2er-Geschäft
→ 1.000 \$ + 2.000 \$



分 Ein 3er-Geschäft (unfertig)
→ 4.000 \$

分 Wie in Beispiel 2



分 Ein 4er-Geschäft (fertig)
→ 8.000 \$

分 Wie in Beispiel 2



分 Ein 4er-Geschäft (fertig) und zwei 1er-Geschäfte
→ 8.000 \$ + 2 x 1.000 \$

分 Ein 3er-Geschäft (fertig)
→ 5.000 \$



分 Ein 5er-Geschäft (fertig)
→ 11.000 \$

分 Ein 2er- und ein 1er-Geschäft
→ 2.000 \$ + 1.000 \$

分 Ein 1er-Geschäft
→ 1.000 \$

Zu Beispiel 1:

Da die beiden Restaurants zwei verschiedenen Spielern gehören, bilden sie auch zwei verschiedene Geschäfte.

Da es keine Plättchen mit den Zahlen 1 und 2 gibt, kann es dementsprechend auch keine fertigen 1er- oder 2er-Geschäfte geben, sondern immer nur unfertige.

PLÄTTCHEN	1	2	3	4	5	6
UNFERTIG	1000	000	4000	6000	8000	---
FERTIG	---	---	5000	8000	11000	14000
1. PHASE: KARTEN VERTEILEN						
2. PHASE: PLÄTTCHEN VERTEILEN						
3. PHASE: HANDEL TREIBEN						
4. PHASE: PLÄTTCHEN ABLEGEN						
5. PHASE: KONJUNKTURKARTE AUFBLEIBEN, GELD EINHEHMEN						

Außerdem kann es keine unfertigen 6er-Geschäfte geben.

Zu Beispiel 3:

Durch das Platzieren des dritten Restaurant-Plättchens auf dem Gebäude 22 hat Spieler Gelb aus seinen zwei 1er-Geschäften ein 3er-Geschäft gebildet.

Zu Beispiel 5:

Da die Einnahmen gleichbleiben (zwei 1er-Geschäfte = ein 2er-Geschäft), lohnt sich für Spieler Gelb der „Umbau“ seiner Restaurant-Geschäfte (noch) nicht; erst durch das Platzieren des siebten Restaurants (auf dem Gebäude 20 oder 24) würde er nach einem „Umbau“ höhere Einnahmen erhalten als vorher.

Zu Beispiel 6:

Spieler Lila besitzt kein fertiges 3er-Geschäft (sondern nur ein 2er- und ein 1er-Geschäft), da die Plättchen zu zwei verschiedenen Geschäftsbereichen gehören.

Es ist für einen Spieler jederzeit möglich (und sinnvoll!), durch Hinzufügen weiterer Plättchen mehrere kleine Geschäfte derselben Art zu einem größeren Geschäft zu „fusionieren“ (s. Beispiel ④).

Werden im weiteren Spielverlauf an bereits fertige Geschäfte weitere Plättchen derselben Art angelegt, stellen diese *neue* Geschäfte dar; sie vergrößern nicht das fertige Geschäft zu einem noch größeren fertigen Geschäft (s. Beispiel ⑤).

Den Spielern ist es jederzeit gestattet, ihre Geschäfte - ohne weitere Kosten - "umzubauen". Dabei darf allerdings *keinesfalls* ein bereits liegendes Plättchen umgelegt werden (s. auch unter "3. Phase", S. 7), sondern es werden lediglich - im übertragenen Sinne - Wände versetzt.



Spieler Rot besitzt aus früheren Runden bereits ein fertiges 3er- sowie ein weiteres 1er-Meeresfrüchte-Geschäft. Durch Verhandlungsgeschick kommt er nun noch an die anderen zwei Meeresfrüchte-Plättchen sowie die Gebäude 3 und 12.

Nach dem Platzieren der Plättchen und dem nötigen „Umbau“ besitzt er nun zwei fertige 3er-Geschäfte.

Diese Regel greift vor allem bei den 3er-Plättchen, da aus diesen jeweils *zwei* fertige Geschäfte entstehen können. Im Gegensatz dazu kann aus den 4er-, 5er- und 6er-Plättchen jeweils nur maximal *ein* fertiges Geschäft entstehen.

Mehrere kleine Geschäfte derselben Art können zu einem größeren zusammengeschlossen werden

Fertige Geschäfte können nicht mehr vergrößert werden

Geschäfte dürfen „umgebaut“ werden

Im gesamten Spiel kann es sechs fertige 3er-Geschäfte, aber nur je drei fertige 4er-, 5er- und 6er-Geschäfte geben

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über 6 Runden. Jede einzelne Runde besteht wiederum aus 5 Phasen, die in der folgenden Reihenfolge durchlaufen werden:

- 1. Phase: Gebäudekarten verteilen
- 2. Phase: Geschäfte-Plättchen verteilen
- 3. Phase: Handel treiben
- 4. Phase: Geschäfte-Plättchen platzieren
- 5. Phase: Einnahmen verteilen

1. Phase: Gebäudekarten verteilen

Die Übersichtskarte gibt an, wie viele Gebäudekarten jeder Spieler erhält, abhängig von der Spielerzahl und der Spielrunde.

Die Vorgehensweise ist folgende:

1. Die erste, größere Zahl gibt an, wie viele Karten vom Aufnahmestapel jeder Spieler verdeckt erhält.
2. Die zweite, (immer um 2) kleinere Zahl gibt an, wie viele Karten jeder behalten darf. Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand, schaut sie sich an - und entscheidet dann, welche er davon behalten möchte.
3. Anschließend werden die beiden Karten, die jeder Spieler abgeben muss, *verdeckt* unter den *Aufnahmestapel* zurückgelegt, der anschließend wieder gut gemischt wird.
4. Erst nachdem *alle* Spieler ihre beiden überzähligen Karten abgegeben haben, deckt jeder seine auf der Hand zurückbehaltenen Karten auf und legt auf die entsprechenden Gebäude auf dem Spielplan je einen seiner Marker und markiert diese damit als sein Besitztum.
5. Als letztes werden die benutzten Gebäudekarten gänzlich *aus dem Spiel* genommen (am besten zurück in die Schachtel).

2. Phase: Geschäfte-Plättchen verteilen

Jeder Spieler nimmt sich Geschäfte-Plättchen von beliebigen Aufnahmestapeln und legt diese - stets *offen* - und für jedermann sichtbar - vor sich. Die Anzahl Plättchen, die jeder erhält, entspricht

- in Runde 1 der ersten, größeren Zahl,
 - in den Runden 2 - 6 der zweiten, kleineren Zahl
- auf der Übersichtskarte (dieselben Zahlen, die auch für die Gebäudekarten gelten).

3. Phase: Handel treiben

Alle Spieler dürfen - in beliebiger Weise, kreuz und quer, laut oder leise, offen oder verdeckt - miteinander handeln. Dabei müssen nicht zwangsläufig Geschäfte gegen Geschäfte, Gebäude gegen Gebäude oder Geld gegen Geld getauscht werden, sondern die gegenseitigen Angebote sind in ihrer Zusammensetzung und Qualität *völlig* beliebig. Auch Plättchen und Gebäude aus vorherigen Runden, verbaut oder nicht, können jederzeit zum Tausch herangezogen werden.

Tauschen Spieler Gebäude (gleichgültig, ob mit oder ohne Geschäfte-Plättchen darauf), vertauschen sie einfach die daraufliegenden Marker miteinander. Überlässt ein Spieler einem Mitspieler ein Gebäude, ohne selbst ein anderes dafür zu erhalten, nimmt er den entsprechenden Marker wieder zurück in seinen Vorrat.

SPIELVERLAUF

Spiel verläuft über 6 Runden, die wiederum aus jeweils 5 Phasen bestehen

Alle Spieler spielen während der Phasen gleichzeitig. Aus diesem Grund gibt es weder einen Startspieler noch eine besondere Sitzreihenfolge (Ausnahme: s. „Phase 4“).

1. Phase: Karten verteilen (je nach Spielerzahl und Runde):

größere Zahl → erhalten
kleinere Zahl → behalten

Entsprechende Gebäude mit eigenen Markern belegen

Beispiel: Wir spielen mit 4 Spielern und befinden uns in der dritten Runde: Jeder Spieler erhält fünf

Runde	1	2	3	4	5	6
3 Spieler	7/8	6/6	6/6	6/6	6/6	6/6
4 Spieler	6/6	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5
5 Spieler	5/5	5/5	5/5	4/4	4/4	4/4

Karten ausgeteilt, von denen er aber nur 3 behalten darf. Zunächst gibt jeder wieder 2 Karten seiner Wahl ab (zurück in den Stapel!), erst dann decken alle gleichzeitig ihre drei restlichen Karten auf und belegen die entsprechenden Gebäude mit ihren Markern. Die zwölf benutzten Karten werden anschließend aus dem Spiel genommen.

2. Phase: Plättchen verteilen (je nach Spielerzahl und Runde):

1. Runde → größere Zahl

2. - 6. Runde → kleinere Zahl

Beispiel: Bei 3 Spielern erhält also jeder in der ersten Runde 7 Plättchen und die restlichen fünf Runden immer 4.

3. Phase: Handel

Diese Phase ist das Herzstück des Spiels und kann durchaus jeweils 5 bis 10 Minuten lang dauern.

(Fast) alles ist erlaubt

Das einzig *Verbotene* ist, ein bereits auf dem Spielplan platziertes Plättchen zu entfernen oder auf ein anderes Gebäude umzulegen; der Besitzer eines solchen Plättchens kann aber sehr wohl - auch mehrfach - wechseln (indem einfach der auf dem Plättchen liegende Marker ausgetauscht wird). Mit anderen Worten: Ein einmal auf dem Spielplan platziertes Plättchen bleibt dort bis zum Spielende liegen, was allerdings nicht auch für den darauf liegenden Marker gilt.

Beispiel für einen Handel: Spieler Gelb möchte von Spieler Blau zwei Restaurant-Plättchen aus dessen Vorrat und bietet dafür sein bereits auf dem Spielplan platziertes Wäscherei-Plättchen plus 1.000 \$. Blau ist einverstanden und gibt Gelb die beiden Restaurants. Gelb überreicht Blau die 1.000 \$, nimmt seinen Marker von der Wäscherei und legt ihn zurück in seinen Vorrat, woraufhin Blau das Plättchen mit einem seiner Marker belegt. Er ist nun Besitzer dieser Wäscherei (und natürlich auch des Gebäudes, auf dem dieses Plättchen liegt); das Plättchen bleibt aber an Ort und Stelle liegen, es darf unter keinen Umständen umgelegt werden.

Kommt kein Handel mehr zustande, ist diese Phase beendet.

4. Phase: Platzieren der Plättchen auf dem Spielplan

Nachdem die Handelsphase abgeschlossen ist, legt jeder Spieler Geschäfte-Plättchen aus seinem Vorrat auf eigene, freie Gebäude seiner Wahl, wobei die Marker auf diesen Gebäuden einfach auf die Plättchen gelegt werden.

Welche und wie viele Plättchen ein Spieler auf den Spielplan legt, bleibt ihm überlassen, d.h. er kann keines, einige oder auch alle platzieren.

Hinweis: In der 4. Phase kann hin und wieder die Reihenfolge, in der die einzelnen Spieler ihre Plättchen ablegen, von Bedeutung sein (da man möglicherweise abwarten möchte, was - und wo - ein Mitspieler ablegt).

Wenn die Spielgruppe möchte, kann sie hier also (unter Zuhilfenahme des Startspieler-Plättchens) mit von Runde zu Runde reihum wechselndem Startspieler spielen.

5. Phase: Einnahmen verteilen

Nachdem die 4. Phase abgeschlossen ist und alle Spieler ihre gewünschten Plättchen auf den Spielplan gelegt haben, wird zunächst die oberste Konjunkturkarte aufgedeckt. Je nach Text

- a) erzielen bestimmte Plättchen Extra-Einnahmen, oder
- b) es gibt keine Extra-Einnahmen.

Tritt Fall a) ein, erhält umgehend jeder Spieler für *jedes* entsprechende eigene Plättchen *auf dem Spielplan* 1.000 \$ *zusätzlich* zu den normalen Einnahmen. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Plättchen zu unfertigen oder fertigen Geschäften gehören. Die aufgedeckte Konjunkturkarte wird anschließend aus dem Spiel genommen.

Danach werden die normalen Einnahmen - entsprechend der Tabelle auf der Übersichtskarte - (und wie zu Beginn unter den Bauvorschriften ausführlich erklärt) verteilt. Plättchen, die vor den Spielern liegen, und leere Gebäude bringen keinerlei Einnahmen. Die Spieler erhalten alle Einnahmen aus der Bank. Das eigene Geld sollte verdeckt gehalten werden; es kann jederzeit gewechselt werden.

SPIELEND

Nachdem die sechste Konjunkturkarte aufgedeckt und alle Einnahmen ein letztes Mal ausbezahlt wurden, endet das Spiel. Der Spieler, der das meiste Geld besitzt, ist Gewinner.

Es wird empfohlen, das Spiel eher miteinander als gegeneinander zu spielen, da - gemäß dem Motto „Eine Hand wäscht die andere“ - so für alle Beteiligten mehr herauspringt. An sofort ausführbare Vereinbarungen muss sich gehalten werden; erst in späteren Runden durchführbare Abmachungen (wie z.B. „Wenn ich irgendwann ein Restaurant erhalte, bekommst du es, wenn du mir jetzt das Gebäude 11 überlässt“) sind allerdings unverbindlich.

Plättchen auf dem Spielplan bleiben für den Rest des Spiels an Ort und Stelle liegen (können aber ihren Besitzer jederzeit wechseln)

4. Phase: Plättchen ablegen

Spieler können beliebig viele Plättchen aus ihrem Vorrat auf den Spielplan legen

Wer möchte, kann mit Startspieler-Plättchen spielen

5. Phase: Geld einnehmen

Zunächst Konjunkturkarte aufdecken und ausführen; dann Einnahmen entsprechend der Übersichtskarte verteilen

Durch diese Konjunkturkarte erhält beispielsweise jeder Spieler für jedes eigene Plättchen auf dem Spielplan, das die Zahl 3 oder 4 zeigt, 1.000 \$ Extra-Einnahmen. (In Beispiel ④ wären das für Spieler Gelb 4.000 \$ und für Spieler Rot 3.000 \$; im Beispiel ⑤ für Lila 3.000 \$.)

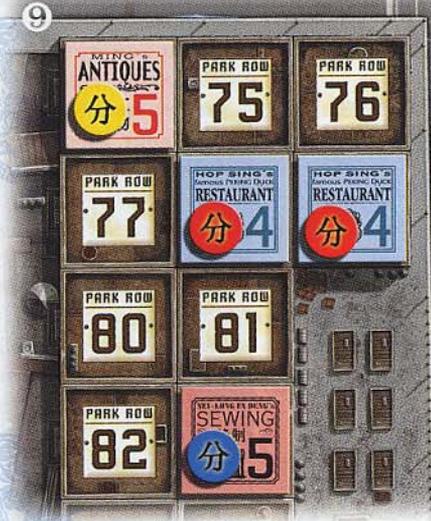


SPIELEND

Nach der 6. Runde endet das Spiel. Der Spieler mit dem meisten Geld ist Sieger

VARIANTE

Das Verhandlungsgeschick der Spieler wird noch mehr gefordert, wenn mit folgender Einschränkung gespielt wird: In Gebäuden, die nicht (vollseitig) an einer Straße liegen, darf kein *neues* Geschäft errichtet werden. Solche Gebäude können also nur belegt werden, wenn dadurch ein bereits bestehendes Geschäft *ausgebaut* wird, wobei auch - und gerade! - hier die "Umbauregel" gilt (s. Beispiele 7 + 8, S. 5).



Die Gebäude 75, 76 und 81 können von jedem Spieler mit jedem beliebigen Plättchen belegt werden. Das Gebäude 77 kann nur von Spieler Gelb mit einem Antiquitäten- oder von Spieler Rot mit einem Restaurant-Plättchen belegt werden sowie das Gebäude 82 nur von Spieler Blau mit einem Näherei-Plättchen. (Vorausgesetzt, dass die Gebäude den entsprechenden Spielern auch gehören.)

Autor und Verlag möchten besonders Karsten Tegeler sowie allen Testspielern - Susanne Armbruster, Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Carsten Gregorius, Achim Greupner, Markus Huber, Sandra Huber, Christine Jilke, Udo Radtke, Dominik Wagner und den beiden Rosenheimer Gruppen - für ihr unermüdliches Engagement und ihre zahlreichen Anregungen und Hinweise danken.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns:

alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee,
Fax: 08051 - 970722, eMail: Stefan.Brueck@Ravensburger.de

© 1998 Karsten Hartwig
© 1999 Ravensburger Spieleverlag

220327

VARIANTE

Neue Geschäfte nur in Gebäuden mit Straßenzugang

Diese Gebäude liegen an keiner Straße:

Lafayette St.: 1-2-3-6-7

Canal St.: 14-17-18-21-22

Grand St.: 29-30-32-33-34-35-38-39

Centre St.: 47-50-53-56-57

Bowery: 63-64-68

Park Row: 77-78-80-82-84

