

# CONEY ISLAND

Es gibt noch viel zu tun!  
Schließlich will man der größte und abwechslungsreichste Vergnügungspark der Welt werden. Gott sei Dank haben die vier Familien ein kleines, aber fixes Grundeinkommen. Damit kann das Familienoberhaupt das noch leere Gelände zumindest mit ersten Schaustellern beleben und somit für Aufmerksamkeit und zusätzliche Einnahmen sorgen.

So kann man sich mit Geld dann auch die eine oder andere Gefälligkeit von Personen außerhalb des Schaustellerclans leisten.

Polizisten sind einem wohlgesonnener, die dringende Mithilfe eines Wanderarbeiters, da der eigene Arbeiter völlig mit dem Vorbereiten der Bauplätze beschäftigt ist, leichter zu bekommen. Und wer will auf die Unterstützung eines Werbejugen oder Journalisten verzichten? Mehr Aufmerksamkeit zu bekommen ist das oberste Ziel!

Und dafür ist auch zwischenzeitlich die Zusammenarbeit der Familien untereinander unverzichtbar, denn die Großbauprojekte sind ansonsten nicht zu stemmen.

Dass dies trotz des Feilschens um den größten Anteil an Aufmerksamkeit dennoch klappt, dafür sorgt das ehrwürdige Oberhaupt des Schaustellerclans.

Denn am Ende beeindrucken nur die großen Attraktionen und die euphorischen Schlagzeilen in den Zeitungen...

## SPIELMATERIAL

1 Beutel

1 Spielplan (24 Baufelder)



4 Spielertableaus



12 Baufeldtafeln

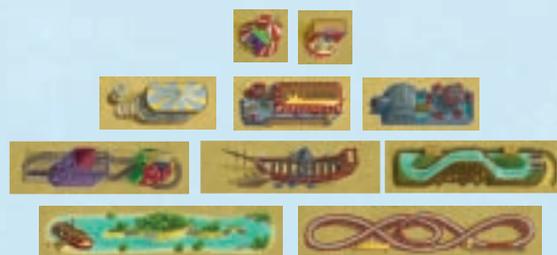


davon 7 mit 3 Bauplätzen und 5 mit 4 Bauplätzen

5 Personentafeln



10 Großbauprojekte



(2x1er, 3x2er, 3x3er und 2x4er)

36 Schaustellerplättchen



je 9 in einer der 4 Spielerfarben, pro Farbe 3 Plättchen in 3 Formen

20 Zeitungsplättchen

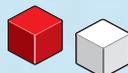


je 10 in den Farben rosa und weiß

20 Geldbündelplättchen



24 Baustoffe



je 12 in rot und weiß

4 Zählsteine



1 Startspielerplättchen



Sollte eines der obigen Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich an unseren Vertrieb unter: [help@heidelberger-spieleverlag.de](mailto:help@heidelberger-spieleverlag.de)



# SPIELVORBEREITUNG

Spielvorbereitung für 4 Spieler:

1. Der **Spielplan** wird in der Tischmitte platziert.

2. Die **Großbauprojekte** werden nach Größe sortiert und anschließend in vier getrennten Stapeln mit jeweils absteigender Zahl an Aufmerksamkeitspunkten neben dem Spielplan platziert. Die Seite mit den Attraktionen bleibt zunächst verdeckt.

3. Die **Zeitungsplättchen** werden nach Farben sortiert, getrennt gemischt und dann als ein Stapel neben dem Spielplan platziert, wobei die weißen Zeitungsplättchen die untere Hälfte und die rosa Zeitungsplättchen die obere Hälfte dieses Stapels bilden.

4. Die **5 Personentafeln** werden nebeneinander (mit der Personenseite nach oben) neben dem Spielplan bereit gelegt – ebenso die **Geldbündelplättchen**, die die Bank darstellen.

5. Die **12 Baufeldtafeln** werden gemischt und als Stapel mit der Rückseite nach oben (Arbeiter ist sichtbar) neben dem Spielplan gelegt. Die obersten vier Baufeldtafeln werden aufgedeckt und zufällig auf den vier zentralen Baufeldern des Spielplans platziert.

6. Startspieler ist, wer am längsten nicht in einem Vergnügungspark war. Der Startspieler erhält das **Startspielerplättchen** (den schwarzen Zylinder) und den **Beutel** mit den **24 Holzwürfeln**.

Jeder Spieler erhält:

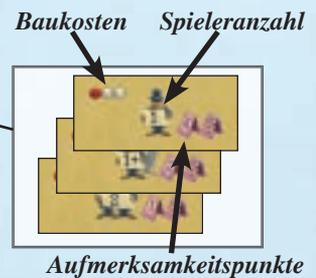
ein **Spielertableau**

**9 Schaustellerplättchen** in der Farbe seines Spielertableaus. Jeweils drei formgleiche Plättchen werden (unabhängig von den Grafiken) auf dem für sie vorgesehenen Wagen platziert, wobei das am weitesten links gelegene Symbol auf jedem Wagen frei bleibt.

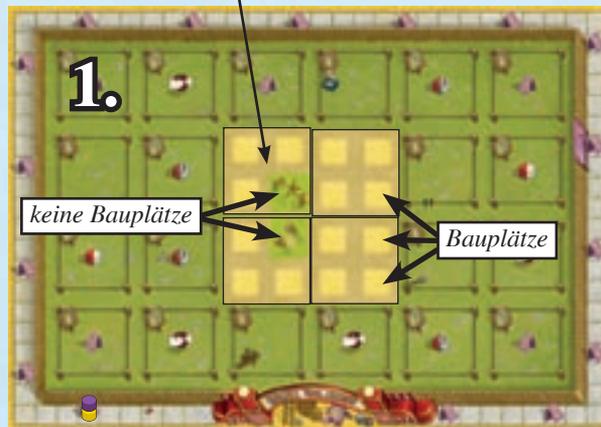
einen **Zählstein** in seiner Spielerfarbe, der die gesammelten Aufmerksamkeitspunkte markiert; die Zählsteine aller Spieler werden als Stapel auf der Punkteleiste auf das Feld mit der **5** gelegt.

zwei **Geldbündelplättchen**

einen **Baustoff**, den er zufällig aus dem Beutel zieht



Spielertableau im Spiel zu Dritt/Viert



Spielertableau im Spiel zu Zweit

### Änderungen für das Spiel zu Dritt:

Je ein Zeitungsplättchen von jeder Farbe wird zufällig aus dem Spiel genommen, ebenso eine Baufeldtafel mit vier Bauplätzen. Die nicht benötigte Spielerfarbe wird in die Spieleschachtel zurückgelegt.

### Änderungen für das Spiel zu Zweit:

Je zwei Zeitungsplättchen von jeder Farbe werden zufällig aus dem Spiel genommen, ebenso zwei Baufeldtafeln mit vier Bauplätzen. Jeder Spieler nimmt sich ein Spielertableau und die Schaustellerplättchen von zwei Farben. Er legt nun farblich abwechselnd und der Form entsprechend vom linken Feld des oberen Wagens bis zum rechten Feld des unteren Wagens Plättchen auf sein Tableau, sodass am Ende 5 Plättchen der einen und 4 Plättchen der anderen Farbe auf seinem Tableau liegen. Die restlichen Schaustellerplättchen werden nicht benötigt und können in die Spieleschachtel zurückgelegt werden. Anmerkungen zum Spiel zu Zweit sind im weiteren Verlauf der Regel gesondert hervorgehoben.

## SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt das Spiel. Es wird so lange im Uhrzeigersinn gespielt, bis mindestens eine der 4 möglichen Spielendbedingungen eintritt (die Runde wird noch zu Ende gespielt bis zum Spieler rechts vom Startspieler). Der Spieler mit den meisten Aufmerksamkeitspunkten gewinnt das Spiel.

Der Spielzug eines Spielers ist in zwei aufeinander folgende Schritte unterteilt:

1. Einkommensphase
2. Aktionsphase

Erst wenn die Einkommensphase komplett abgeschlossen ist, kann die Aktionsphase begonnen werden! Diese beiden Phasen dürfen niemals vermisch werden!

### EINKOMMENSPHASE

In der Einkommensphase arbeitet man die drei Wagen seines Spielertableaus am besten der Reihe nach von oben nach unten ab. Der Spieler erhält sein Einkommen für alle sichtbaren Symbole auf den Wagen. Das erste Feld jedes Wagens bleibt immer frei, so dass der Spieler bereits ab der ersten Runde in jeder Einkommensphase Einkommen erhält.

Die Felder des **oberen Wagens** bringen dem Spieler pro freiem Feld einen Aufmerksamkeitspunkt ein. Die Zählerleiste des Spielers wird sofort um die entsprechenden Punkte auf der Punkteleiste weiterbewegt.

Die ersten drei Felder des **mittleren Wagens** bringen dem Spieler jeweils ein Geldbündel ein. Der Spieler nimmt sich für jedes sichtbare Geldbündel ein Geldbündelplättchen aus der Bank. Für das letzte Feld des mittleren Wagens erhält der Spieler einen weiteren Aufmerksamkeitspunkt. Die Zählerleiste des Spielers wird sofort um ein Feld auf der Punkteleiste weiterbewegt.

Die ersten drei Felder des **untersten Wagens** bringen dem Spieler jeweils einen Baustoff ein. Das Fragezeichen auf dem ersten Feld bedeutet, dass der erste Baustoff einer jeden Einkommensphase zufällig aus dem Beutel gezogen werden muss. Falls der Spieler ein oder zwei weitere Baustoffe (ohne Fragezeichen) als Einkommen erhält, darf er sich diese in beliebiger Kombination aus dem Beutel aussuchen. Falls das letzte Feld dieses Wagens frei ist, darf der Spieler in dieser Runde eine beliebige Aktion ein weiteres Mal ausführen (Normalerweise kann jede Aktion in der Aktionsphase nur einmal ausgewählt werden - s.a. Abschnitt Aktionsphase).

**Anmerkung:** Darüber hinaus kann ein Spieler in der Einkommensphase noch weitere Aufmerksamkeitspunkte erhalten, wenn er eine bestimmte Voraussetzung erfüllt! (siehe detailliertere Ausführungen im Abschnitt Aktionsphase Schaustellerplättchen S. 4)



**WICHTIG:** Zu keinem Zeitpunkt im Spiel darf ein Spieler mehr als fünf Geldbündelplättchen oder fünf Baustoffe vor sich liegen haben (Limitregelung). Ein sechstes Geldbündelplättchen wird nie genommen. Bei den Baustoffen erhält der Spieler zunächst die dem Einkommen entsprechende Anzahl an Holzwürfeln und reduziert diese danach sofort auf fünf. Überzählige Baustoffe werden in den Stoffbeutel zurückgegeben.

### Beispiel Einkommensphase



### AKTIONSPHASE



In der Aktionsphase stehen einem Spieler immer die 3 Hauptaktionen zur Verfügung, die im unteren Bereich der Spielertableaus gezeigt werden. Zusätzlich kann ein

Spieler bis zu 5 verschiedene Nebenaktionen nutzen, wenn die entsprechenden Personentafeln vor dem Spieler liegen.

**Wichtig:** Jede dieser bis zu 8 Aktionen darf ein Spieler normalerweise nur 1x pro Aktionsphase nutzen.

Die Haupt- und Nebenaktionen können in **völlig beliebiger Reihenfolge** durchgeführt werden. Man kann auch auf jegliche Aktion verzichten und in seinem Zug nur die Einkommensphase abhandeln.

### DIE HAUPTAKTIONEN



#### 1) Baufeldtafeln platzieren

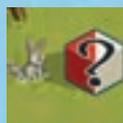
Bei dieser Aktion nimmt sich der Spieler die oberste Baufeldtafel vom entsprechenden Stapel und dreht sie um. Nun darf er sich ein Baufeld auf dem Spielplan aussuchen, auf dem er diese Tafel platzieren möchte. Die Baufeldtafel darf nur waagrecht oder senkrecht angrenzend an bereits auf dem Spielplan liegende Baufeldtafeln gelegt werden.



Entsprechend der Angabe auf diesem Baufeld muss der Spieler ein oder zwei Geldbündelplättchen in die Bank zahlen. Die teureren Baufelder gewähren dem Spieler einen Bonus. Folgende Boni sind möglich:



sofort um 2 oder 3 Aufmerksamkeitspunkte auf der Punkteleiste voranschreiten;



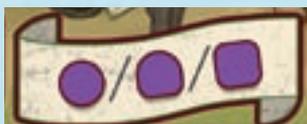
man darf sofort zufällig einen Baustoff aus dem Beutel ziehen (Limitregelung beachten), der in dieser Aktionsphase auch noch eingesetzt werden darf;



man darf sofort einen beliebigen Baustoff aus dem Beutel auswählen (Limitregelung beachten), der in dieser Aktionsphase auch noch eingesetzt werden darf;



man darf eine beliebige Haupt- oder Nebenaktion ausnahmsweise in dieser Aktionsphase ein weiteres Mal (wenn sie bereits genutzt wurde) oder im weiteren Verlauf dieser Aktionsphase doppelt (falls noch nicht genutzt) durchführen (s.a. Aktionen wiederholen S. 6).

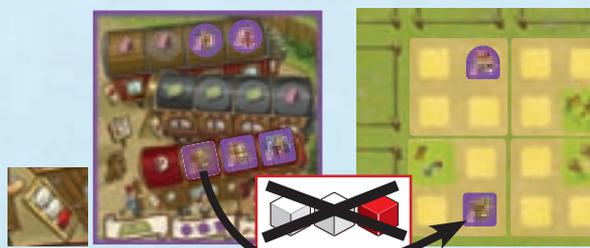


## 2) Schaustellerplättchen platzieren

Mit dieser Aktion legt der Spieler **EIN** Schaustellerplättchen vom eigenen Spielertableau auf einen freien Bauplatz auf einer der auf dem Spielplan platzierten Baufeldtafel.

Der Spieler kann frei wählen, von welchem der drei Wagen er ein Schaustellerplättchen platzieren möchte. Er muss nur das jeweils am weitesten links liegende Plättchen nehmen und die geforderten Baukosten bezahlen (Baustoffe zurück in den Beutel geben). Für Plättchen des obersten Wagens muss ein roter Baustoff, für Plättchen des mittleren ein roter und ein weißer und für Plättchen des untersten Wagens ein roter und zwei weiße Baustoffe bezahlt werden. Am linken Rand des jeweiligen Wagens sind die jeweiligen Kosten vermerkt. Durch die unterschiedliche Form der Plättchen ist immer eindeutig ersichtlich, zu welchem Wagen sie gehören und wie viele Aufmerksamkeitspunkte sie einbringen können, wenn sie durch Großbauprojekte überbaut werden (siehe *Großbauprojekte platzieren*).

Die Schaustellerplättchen können auf jedem freien Bauplatz platziert werden, völlig unabhängig von der Position eigener oder fremder bereits platzierter Plättchen. **Die grünen Wiesenfelder sind keine freien Baufelder!** Auf diesen dürfen weder Schaustellerplättchen noch Großbauprojekte platziert werden!



### Alle Schaustellerplättchen eines Wagens sind verbaut:

Sind alle 3 Schaustellerplättchen eines Wagens bereits auf dem Spielplan platziert, kann man gegen Abgabe der Baustoffe eines der Plättchen auf dem Spielplan versetzen (d.h. von einem Bauplatz herunternehmen und auf einem anderen freien Bauplatz platzieren)!



### Quadratische Anordnung:

Gelingt es einem Spieler, 4 seiner Schaustellerplättchen in einem Quadrat zu platzieren (unter Ausnutzung der Bauplätze von 1, 2 oder 4 Baufeldtafeln), erhält der Spieler **sofort** 2 Aufmerksamkeitspunkte (Zählstein entsprechend weiterbewegen). Darüber hinaus erhält dieser Spieler in **jeder zukünftigen Einkommensphase** 2 weitere Aufmerksamkeitspunkte, solange dieses Quadrat in der Einkommensphase des Spielers noch besteht. Sobald nur ein Plättchen des Quadrats überbaut wurde, erhält der Spieler in der Einkommensphase keine Punkte mehr.



**Anmerkung:** Natürlich erhält ein Spieler auch für ein zweites, sich nicht überschneidendes Quadrat Punkte.

**Anmerkung für das Spiel zu Zweit:** Ein Quadrat kann sich aus Schaustellerplättchen einer oder beider Farben des Spielers zusammensetzen!

**Einfacheres Spiel:** Mit ungeübteren Spielern kann die Regel „quadratische Anordnung“ weggelassen werden.



## 3) Großbauprojekte platzieren

Mit dieser Aktion nimmt der Spieler das **zuoberst** liegende Großbauprojekt von einem der

vier Stapel. Je nach Sorte des Großbauprojekts müssen folgende Baustoffe bezahlt werden (Baustoffe zurück in den Beutel geben):

Größe ein Bauplatz: 2 rote Baustoffe



Größe zwei Bauplätze: 1 roter und 2 weiße Baustoffe



Größe drei Bauplätze: 2 rote und 2 weiße Baustoffe



Größe vier Bauplätze: 2 rote und 3 weiße Baustoffe



Desweiteren ist zu beachten, dass ein Großbauprojekt nur waagrecht oder senkrecht auf solche Bauplätze gelegt werden darf, auf denen bereits Schaustellerplättchen vom aktiven Spieler selbst und/oder von Mitspielern liegen (Es ist auch erlaubt, nur Schaustellerplättchen von Mitspielern zu überbauen!).

Die Ziffer und die abgebildeten Figuren geben an, wie viele Spieler beteiligt sein müssen:



1: nur Schaustellerplättchen eines einzelnen Spielers dürfen beteiligt sein



1+: Schaustellerplättchen von einem oder mehreren (je nach Großbauprojekt maximal 4) Spielern müssen beteiligt sein



2: Schaustellerplättchen von genau zwei Spielern müssen beteiligt sein



2+: Schaustellerplättchen von zwei oder mehr (je nach Großbauprojekt maximal 4) Spielern müssen beteiligt sein

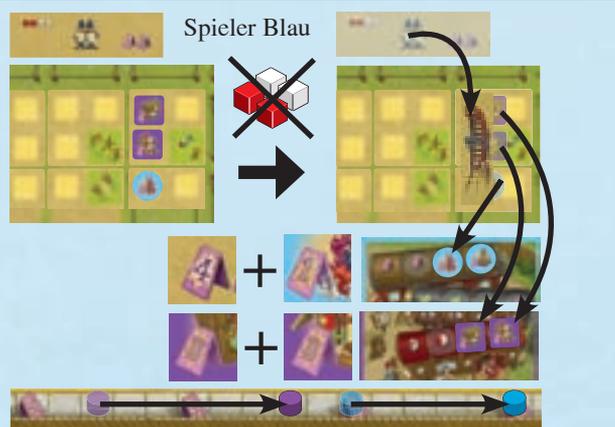
**Anmerkung:** Die auf den Großbauprojekten abgebildeten Figuren sollen diese Bedingungen noch einmal verdeutlichen: Die intensiv gefärbten Figuren geben die minimale Beteiligung von Spielern an, zählt man die blassen Figuren hinzu, erhält man die maximale Anzahl der Spieler, die beteiligt sein können.

**Anmerkung für das Spiel zu Zweit:** Die Zahlen beziehen sich auf die Farben der Schaustellerplättchen. Die „2“ bedeutet also, dass Schaustellerplättchen von 2 verschiedenen Farben beteiligt sein müssen, egal ob von einem oder beiden Spielern.

#### Nun werden Aufmerksamkeitspunkte verteilt:

Zunächst bekommt der Spieler, der das Großbauprojekt platziert hat, die auf dem Großbauprojekt auf dem linken Hinweisschild notierten Punkte gut geschrieben. Dann bekommt jeder Spieler, von dem ein oder mehrere Schaustellerplättchen überbaut wurden, für jedes dieser Plättchen Aufmerksamkeitspunkte (Das rechte Hinweisschild mit dem „?“ auf dem Großbauprojekt dient hierfür als Erinnerung.). Die Punkte stehen auf dem jeweiligen Schaustellerplättchen und entsprechen der zum Bau eingesetzten Anzahl an Baustoffen.

Nun bekommt jeder Spieler seine Schaustellerplättchen, die von dem Großbauprojekt überbaut wurden, zurück. Er legt sie nacheinander auf die Wagen seines Spielertableaus, jeweils auf das der Form des Plättchens entsprechende, am weitesten rechts gelegenen freie Feld.



**Anmerkung für das Spiel zu Zweit:** Die abwechselnde Reihenfolge der beiden Farben eines Spielers muss hier nun nicht mehr berücksichtigt werden.

Durch das Platzieren eines Großbauprojekts wird also das Einkommen der betroffenen Spieler wieder reduziert!

Zum Schluss der Aktion wird das Großbauprojekt umgedreht und mit der Attraktionsseite dort platziert, wo zuvor die Schaustellerplättchen der Spieler lagen.

## DIE NEBENAKTIONEN

Um eine oder mehrere Nebenaktion/en ausführen zu können, muss/müssen die entsprechende/n Personentafel/n in der Auslage des Spielers liegen. Gegen Zahlung von 2 Geldbündelplättchen an die Bank kann man sich eine Personentafel aus der Tischmitte oder aus der Auslage eines anderen Spielers (der keine Entschädigung erhält!) nehmen. **Dieser Vorgang zählt NICHT als Aktion.** Auch erst im aktuellen Zug erworbene Personentafeln dürfen noch in diesem Zug genutzt werden. Die Personentafel bleibt dann solange in der Auslage des Spielers, bis sie von einem anderen Spieler erworben wird. Bis dahin kann die zugehörige Nebenaktion von dem Spieler genutzt werden, ohne erneut zwei Geldbündelplättchen zu bezahlen.

**Anmerkung:** Aufgrund der Limitierung auf 5 Geldbündelplättchen kann ein Spieler nicht mehr als 2 Personentafeln pro Aktionsphase erwerben. Ein Spieler kann aber durchaus alle Personen vor sich liegen haben, falls er diese über mehrere Runden verteilt erwirbt.

**Zur Erinnerung:** Auch die Nebenaktionen dürfen normalerweise nur 1x pro Zug durchgeführt werden.

Zur besseren Übersicht kann die entsprechende Personentafel nach Nutzung der Nebenaktion umgedreht werden.

#### Die Nebenaktionen im Einzelnen:



#### 4) Wanderarbeiter:

Gegen Abgabe eines Geldbündelplättchens darf der Spieler einen Baustoff zufällig aus dem Beutel ziehen.



#### 5) Polizist:

Gegen Abgabe eines Aufmerksamkeitspunktes darf der Spieler einen Baustoff zufällig aus dem Beutel ziehen.



#### 6) Mäzen:

Der Spieler darf die Farbe eines Baustoffs wechseln. Man darf also einen Baustoff in den Beutel zurückgeben und sich einen Baustoff der anderen Farbe herausnehmen.



### 7) Werbejunge:

Gegen Zahlung eines Geldbündelplättchens darf der Spieler seinen Zählstein auf der Punkteleiste um zwei Aufmerksamkeitspunkte vorwärts bewegen.



### 8) Journalist:

Gegen Abgabe eines Baustoffs darf der Spieler das oberste Zeitungsplättchen nehmen, sich ansehen und verdeckt vor sich ablegen. Diese Zeitungsplättchen sind bei Spielende 1 bis 3 Aufmerksamkeitspunkte wert.

**Zur Erinnerung:** Haupt- und Nebenaktionen können in völlig beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden.

### AKTION WIEDERHOLEN



Die Grundregel, dass jede Aktion nur 1x pro Zug genutzt werden darf, kann durch dieses Symbol außer Kraft gesetzt werden.

Über die folgenden 3 Optionen kann man diesen Vorteil erwerben:



1) Hat ein Spieler auch das letzte Schaustellerplättchen des unteren Wagens platziert, darf er ab sofort und in jedem seiner folgenden Züge (solange in der Einkommensphase das Symbol sichtbar ist) eine bereits genutzte Haupt- oder Nebenaktion erneut durchführen.



2) Platziert man eine Baufeldtafel auf einem Baufeld mit dem Symbol, darf man eine beliebige Haupt- oder Nebenaktion in dieser Aktionsphase ein weiteres Mal (wenn sie bereits genutzt wurde) oder im weiteren Verlauf dieser Aktionsphase doppelt (falls noch nicht genutzt) durchführen

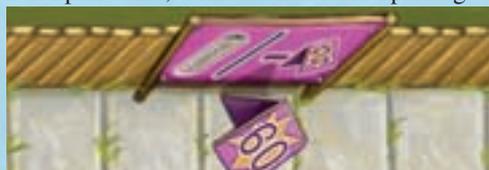


3) Gibt ein Spieler in seinem Zug ein Zeitungsplättchen ab (dieses kommt dann aus dem Spiel), kann er eine bereits ausgeführte Haupt- oder Nebenaktion erneut nutzen. **Es darf nur ein Zeitungsplättchen pro Zug abgegeben werden;** dieses darf aber auch im aktuellen Zug erworben worden sein.

Unter Ausnutzung aller 3 Optionen kann somit eine Aktion auch mehrmals in einem Spielzug ausgeführt werden.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn am Ende des Spielzugs eines Spielers mindestens eine der folgenden Bedingungen eingetreten ist:



1. Ein beliebiger Spieler erreicht während des Spielzugs eines Spielers 60 oder mehr Aufmerksamkeitspunkte (auch wenn er danach wieder unter 60 Punkte rutscht);

2. Von den Großbauprojekten ist nur noch **eine** der vier Sorten übrig (unabhängig von deren Anzahl: z.B. es sind nur noch Großbauprojekte der Größe drei Bauplätze übrig);

3. Der Stapel mit den Zeitungsplättchen ist komplett aufgebraucht;

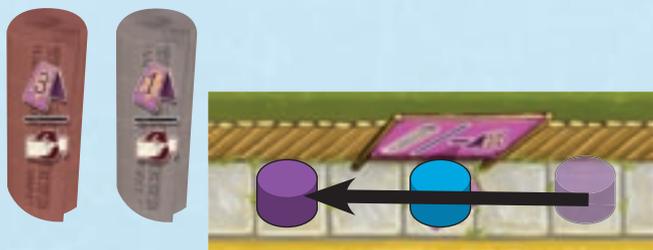
4. Alle Baufeldtafeln sind auf dem Spielplan platziert und es sind nur noch 8 oder weniger Bauplätze frei;

Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt. Der Spieler rechts vom Startspieler (dem Spieler mit dem schwarzen Zylinder) macht den letzten Zug, so dass alle Spieler gleich häufig an der Reihe waren. (Löst der letzte Spieler der Runde das Spielende aus, wird das Spiel sofort beendet.)

Nun findet noch eine Endwertung statt.

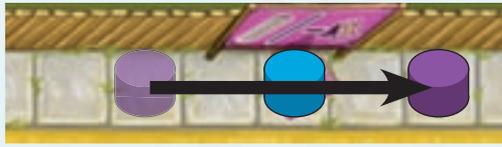
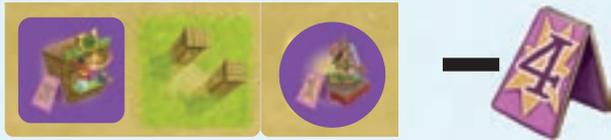
## ENDWERTUNG

Zu den während des Spiels gesammelten Punkten werden noch folgende Punkte hinzugezählt bzw. abgezogen:



### Zeitungen:

Die Spieler drehen nun alle ihre vor sich liegenden Zeitungsplättchen um und addieren die auf der Rückseite notierten Aufmerksamkeitspunkte (1-3 Punkte möglich). Die Summe wird zu den bislang erreichten Aufmerksamkeitspunkten hinzugezählt.



### Schaustellerplättchen auf dem Spielplan:

Jeder Spieler zieht nun für jedes eigene noch auf dem Spielplan befindliche Schaustellerplättchen 2 Aufmerksamkeitspunkte von seinem Punktestand ab.

**Anmerkung für das Spiel zu Zweit:** Die Spieler kassieren Minuspunkte für ihre beiden Farben.

Der Spieler mit den meisten Aufmerksamkeitspunkten (80+ werden so gut wie nie erreicht, zählen aber natürlich auch) ist Gewinner des Spiels. Bei einem Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand beteiligten Spielern derjenige, der zusammengerechnet mehr Geldbündelplättchen und Baustoffe übrig hat. Bei einem erneuten Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## WAS GERNE VERGESSEN WIRD – SPIELEN LEICHT GEMACHT

- Den Beutel sollte immer der aktuell am Zug befindliche Spieler haben und sobald er seinen Zug beendet hat, an den nächsten Spieler weiterreichen. So ist immer offensichtlich, welcher Spieler gerade an der Reihe ist.
- Einnahmen und Aktionen nicht vermischen!
- Man darf nie mehr als 5 Geldplättchen und 5 Baustoffe besitzen!
- Alle Aktionen dürfen normalerweise nur 1x pro Zug durchgeführt werden.
- Haupt- und Nebenaktionen können in völlig beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden.
- Die Zeitung darf auch abgegeben werden, um eine bereits durchgeführte Aktion erneut zu nutzen.
- Personentafeln können nach der Nutzung zur besseren Übersicht der noch zur Verfügung stehenden Aktionen umgedreht werden.
- Ein Spieler bekommt kein Geld, wenn ihm eine Personentafel „abgekauft“ wird.
- Sind alle Schaustellerplättchen eines Wagens bereits auf dem Spielplan platziert, darf gegen Abgabe der Baustoffe ein Schaustellerplättchen dieses Wagens auf dem Spielplan umgesetzt werden!
- Die Bildung eines Quadrats auf den Baufeldtafeln mit eigenen Schaustellerplättchen bringt sofort und in jeder folgenden, eigenen Einkommensphase zwei Aufmerksamkeitspunkte, solange dieses Quadrat existiert!
- Bei den Großbauprojekten darauf achten, wie viele Spieler beteiligt sein müssen und dürfen.
- Die Ausrichtung der Schaustellerplättchen und Großbauprojekte auf dem Spielplan ist völlig beliebig!
- In den Beutel gehören nur Baustoffe – kein Geld...!!
- Vereinfachung der Handhabung der Nebenaktion Mäzen: Beim Bezahlen der Baukosten darf auch direkt ein roter Baustoff für einen weißen oder umgekehrt abgegeben werden – er muss nicht zuvor ausgetauscht werden.
- Es gibt nur 12 Baufeldtafeln für 24 Baufelder auf dem Spielplan – die Fläche des Spielplans wird also nur zur Hälfte ausgenutzt

## TIPPS UND TRICKS VOM FAHRENDEN VOLK

Auch dieses Argentinum-Spiel lässt wieder viele unterschiedliche Wege zu, um das Spielgeschehen zu den eigenen Gunsten zu gestalten: von der eigenen Taktik/Strategie, über die Interaktion mit den Mitspielern bis zur Steuerung des Spielendes. Für diejenigen, die nicht alles selbst entdecken und ausprobieren wollen, gibt es zum Schluss noch ein paar Hinweise für ein mögliches erfolgreiches Spielen. All diejenigen, die diesen Teil selbst entdecken und herausfinden wollen, sollten nun nicht weiterlesen: Jede Einkommensart bietet eine eigene mögliche Strategie an:

**Der obere Wagen:** Möglichst schnell, möglichst viele Aufmerksamkeitspunkte sammeln, zugleich das Spielende forcieren; Werbejunge, Bildung von Quadraten und manch ein Boni unterstützen diesen Weg.

**Der mittlere Wagen:** Mit Geld die Nebenaktionen möglichst effektiv nutzen. Man kommt an Aufmerksamkeitspunkte über Werbejunge und Journalist, an Baustoffe über Wanderarbeiter und Polizist; zugleich entzieht man die Personen den Mitspielern; Boni für das Platzieren von Baufeldtafeln ausnutzen und durch das Platzieren derselben die Ausdehnung des Baugeländes beeinflussen.

**Der untere Wagen:** Mit vielen Baustoffen die eigenen Schaustellerplättchen häufiger auf den Spielplan bekommen und zugleich Großbauprojekte realisieren; dadurch die Einnahmen jede Runde verbessern und durchs wiederholte Überbauen der eigenen Schaustellerplättchen zusätzlich Punkte machen;

Die Mischung dieser drei Wege oder das Optimieren mit Nebenaktionen und Boni sind zusätzliche Optionen für eine erfolgreiche Spielweise.

Desweiteren kann eine erfolgreiche Strategie auf dem Sammeln möglichst vieler Zeitungen begründet sein (Man kann sehr viele Aufmerksamkeitspunkte damit sammeln!). Zu beachten: Die obere Hälfte des Zeitungstapels bringt 3 oder 2 Aufmerksamkeitspunkte, die untere nur 2 oder 1. Aber am Spielanfang will man Baustoffe eigentlich zum Platzieren der Schaustellerplättchen nutzen... Allerdings steuert man mit den Zeitungen nebenbei das Spielende und hat die Möglichkeit, Aktionen mehrmals durchzuführen.

Das Platzieren der Schaustellerplättchen sollte durchaus überlegt sein: Will man für sich bleiben (regelmäßiges Einkommen sichern, die Option zur Bildung eines Quadrats offenhalten, Umsetzen von Großbauprojekten nur mit eigenen Schaustellerplättchen) oder sich fürs Überbauen durch Großbauprojekte anderen Spielern anbieten. Zu bedenken: 7 von 12 Baufeldtafeln haben ein nicht bebaubares Wiesenfeld!

Die Anzahl der bei Großbauprojekten beteiligten Spieler nimmt im Stapel nach unten zu. Das bedeutet: Am Anfang kann man Großbauprojekte nur mit eigenen Schaustellerplättchen realisieren und auf diese Weise viele Aufmerksamkeitspunkte machen (man brems sich nur zugleich durch die reduzierten Einnahmen auch wiederum aus!) bzw. durch das Überbauen eines Mitspielers diesen durch das Reduzieren seiner Einnahmen ausbremsen. Später braucht man mindestens einen Mitspieler zum Überbauen – man sollte dann nicht alleine dastehen...

Auch das Platzieren der Großbauprojekte sollte überlegt sein; man kann damit den Mitspielern das Überbauen mancher Schaustellerplättchen erschweren bis unmöglich machen, was Minuspunkte bei Spielende verursachen kann.

Eine wichtige Rolle spielt auch das Timing, um die am Anfang des Spiels auf den Spielplan gebrachten Schaustellerplättchen gegen Ende wieder herunterzubekommen, um Minuspunkte zu vermeiden. Leitet man den Rückzug zu früh ein, brems man sich selbst aus, ist man zu spät, kassiert man Minuspunkte.

Immer die lieben Mitspieler im Auge behalten! Sie können nur so stark spielen wie man es zulässt!

## IMPRESSUM, DANK UND GRÜSSE

Der Argentinum Verlag möchte sich bei all den zahlreichen Testspielern herzlich bedanken, im Besonderen bei:

**Markus Rosner, Sabine Detsch, Detlef und Kerstin Jakob, Dirk und Kai, Maxim und Claire Bierbach, dem Cliquenabend-Team und den Spielern auf dem Heidelberger Burgevent.**

Ganz besonderer Dank geht an:

**Thomas und Daniela Reh für unzählige Testpartien, Diskussionen, Ideengebungen und aufmerksame Augen rund um das Entstehen von Coney Island.**

Ganz herzlichen Dank auch für die englische Übersetzung der Regel an **Grzegorz Kobiela**.



**Der Autor:**  
**Michael Schacht**

Der passionierte Radfahrer, Musikfreund und hauptberufliche Spieleautor lebt in Frankfurt/Main. Bei über zweihundert Veröffentlichungen, zählt der Gewinn des Spiel des Jahres 2007 zu seinen größten Erfolgen. Mit einfachen Mitteln versucht er ein hohes Maß an Spaß und Spannung zu erreichen. Selten endet die Arbeit für ihn mit der Veröffentlichung. Vielmehr bietet er auf seiner Homepage [www.michaelschacht.net](http://www.michaelschacht.net) regelmäßig Zusätze und Erweiterungen zu seinen Spielen an.

Spielautor: **Michael Schacht**

Grafik und Regelsatz: **Dennis Lohausen**

Realisation: **Klaus Ottmaier**

Sollten Sie Kritik, Anregungen oder Fragen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns an: [spiele@argentinum-verlag.de](mailto:spiele@argentinum-verlag.de)

© 2011 Argentinum Verlag  
Brabanterstraße 55, 50672 Köln  
[www.argentinum-verlag.de](http://www.argentinum-verlag.de)

Im Vertrieb bei:  
**Heidelberger Spieleverlag [www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)**

