

Kaufen

Mit dieser Aktion kaufst du 1 Karte aus der zentralen Auslage. Dazu musst du ausreichend Geld ausgespielt haben, um ihre Kaufkosten zu bezahlen. Lege die Karte dann in deinen Ablagestapel.



Aufwerten

Mit dieser Aktion wertest du 1 Karte in deinem Ablagestapel (keine gerade ausgespielte Karte!) auf. Dazu musst du ausreichend Geld ausgespielt haben, um ihre Aufwertungsgebühr zu bezahlen. Wende dann die Karte, die du aufwertest. Von nun an bleibt die Karte auf dieser Seite, bis du, wenn vorhanden, ihren Abwertungseffekt nutzt.



Entwickeln

Mit dieser Aktion kaufst du 1 Karte aus der zentralen Auslage und wertest sie dabei direkt auf. Dazu musst du ausreichend Geld ausgespielt haben, um sowohl ihre Kaufkosten als auch ihre Aufwertungsgebühr direkt zu bezahlen. Wende dann die gekaufte Karte und lege sie in deinen Ablagestapel.



Tip: Du darfst das Geld vom Effekt der *Recycling-Anlage* auch beim Entwickeln verwenden, um die Kosten der Aufwertungsgebühr zu begleichen.

Hinweis: Du darfst überbezahlen. Hast du mehr als 1 Aktion in der Bauphase, musst du insgesamt genug Geld ausgespielt haben, um alle Aktionen bezahlen zu können, die du durchführen darfst.

Ende deines Zuges

Am Ende deines Zuges überprüfst du zunächst, ob du gewonnen hast (siehe „Spielende“). Falls nicht, legst du alle deine ausgespielten Karten auf deinen Ablagestapel, dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Spielende

Solltest du am Ende deiner Bauphase zumindest 1 der 2 möglichen Siegbedingungen erfüllen, gewinnst du das Spiel sofort:

- Du hast 8 oder mehr Siegpunkte in deinem Zug ausgespielt.
- Du hast 1 oder mehrere Karten *Supermarkt* ausgespielt, und die geforderte Siegbedingung – insgesamt 18 oder mehr Karten ausgespielt zu haben – ist erfüllt.

Ist das der Fall, endet das Spiel sofort, und du hast gewonnen!

Solo-Variante

Design Town kannst du auch einfach solo spielen, um neue Strategien auszuprobieren und neue Kartenkombos zu trainieren. Der Spielablauf ist unverändert, mit folgenden Ausnahmen:

1. Im Spielaufbau besteht jeder Gebäudekarten-Stapel in der zentralen Auslage nur aus genau 4 Karten. Zusätzlich musst du dich entscheiden, ob du die Karte *Trödelmarkt* / *Mülleimer* ODER *Bauhof* / *Recycling-Anlage* in die zentrale Auslage legst (es können nicht beide gleichzeitig ausliegen).
2. Immer wenn du in deiner Spielphase deinen Ablagestapel zu deinem neuen Deck mischst, musst du 1 Karte aus der zentralen Auslage entfernen und zurück in die Schachtel legen.
3. Wenn du einen *Häuserblock* aufwertest, entferne ihn aus dem Spiel und lege ihn zurück in die Schachtel.
4. Die Siegbedingung ist unverändert. Du musst das Spiel jedoch gewinnen, bevor in der zentralen Auslage keine Karte mehr liegt (weil sie alle entfernt oder gekauft wurden).

Impressum

Autor: Chih-Fan Chen • **Illustrationen:** Maraga • **Deutsche Ausgabe: Grafikdesign:** Ralf Berszuck • **Realisation:** Benjamin Schönheiter
© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter der Lizenz von Homosapiens Lab.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



DESIGN

TOWN

Ein ver-dreh-tes Stadtbau-Kartenspiel für 1-4 Spieler ab 10 Jahren von Chih-Fan Chen

Einleitung

Herzlichen Glückwunsch! Ihr wurdet soeben zum Bürgermeister dieser herrlichen Kleinstadt gewählt. Für eure Amtszeit habt ihr euch große Ziele gesetzt: Ihr wollt eure Stadt ausbauen und gedeihen lassen, um im Wettstreit mit den anderen Bürgermeistern dieses Landes zu bestehen! Ruhm und Ehre (und die Wiederwahl) erwarten euch. Doch Vorsicht: Wächst ihr zu rücksichtslos, macht sich der Unmut der Bürger breit, und eurem Handeln wird schnell ein Riegel vorgeschoben ...

Spielmaterial

108 Karten: davon 104 Gebäudekarten, aufgeteilt in:

<p>20 Karten</p> <p>Wohngebiet (Vorderseite/Rückseite)</p> <p>Häuserblock (Vorderseite/Rückseite)</p>		<p>16 Karten</p> <p>Supermarkt (Vorderseite/Rückseite)</p> <p>Einkaufszentrum (Vorderseite/Rückseite)</p>		<p>14 Karten</p> <p>Trödelmarkt (Vorderseite/Rückseite)</p> <p>Mülleimer (Vorderseite/Rückseite)</p>	
<p>12 Karten</p> <p>Fabrik (Vorderseite/Rückseite)</p> <p>Kraftwerk (Vorderseite/Rückseite)</p>		<p>16 Karten</p> <p>Krankenhaus (Vorderseite/Rückseite)</p> <p>Kirche (Vorderseite/Rückseite)</p>		<p>14 Karten</p> <p>Bauhof (Vorderseite/Rückseite)</p> <p>Recycling-Anlage (Vorderseite/Rückseite)</p>	
<p>12 Karten</p> <p>Stadtpark (Vorderseite/Rückseite)</p> <p>Hauptbahnhof (Vorderseite/Rückseite)</p>		<p>und 4 Übersichtskarten:</p> <p>Effekte der Spiel- und Bauphase:</p> <p>Abwertungseffekte:</p>			

Nicht in den ersten Partien verwenden.

Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltensreiche Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Kartenaufbau



Die Karten sind doppelseitig. Auf der Vorderseite (zu erkennen an der in der linken unteren Ecke) befindet sich ein Gebäude mit Kaufkosten, das man aus der zentralen Auslage kaufen kann (Ausnahme: die Startkarte *Wohngebiet / Häuserblock*). Auf der Rückseite (zu erkennen am in der rechten unteren Ecke) ist ebenfalls ein Gebäude, das man nur nutzen kann, wenn man im Verlauf des

Spiels die Aufwertungsgebühr auf der Vorderseite bezahlt und dann die Karte gewendet hat. Daher ist es sehr wichtig, dass ihr beim Mischen und Ausspielen darauf achtet, die Karten nicht aus Versehen zu wenden! Sollte dies doch passieren (weil euch zum Beispiel eine Karte herunterfällt), dann müsst ihr die Karte (zu euren Ungunsten) mit der Vorderseite nach oben in euer Deck zurücknehmen.

Spielaufbau

- Nehmt die Karten *Wohngebiet / Häuserblock* und teilt an jeden Spieler aus: 4 Karten *Wohngebiet* sowie 1 Karte *Häuserblock* – wendet dazu einfach 1 Karte *Wohngebiet* und verwendet die Karte mit der Rückseite nach oben! Übrige Karten *Wohngebiet / Häuserblock* werden für diese Partie nicht benötigt; legt sie zurück in die Schachtel.



Zentrale Auslage

Hinweis 2: Wir empfehlen, das Deck beim Spielen immer in der Hand zu halten (siehe Abbildung Seite 3): Dadurch stellt ihr am einfachsten sicher, dass die Karten nicht verrutschen und stets nur die oberste Karte eures Decks sichtbar ist – daher dürft ihr auch nicht die Anzahl der Karten in eurem Deck nachzählen!

Hinweis 3: In Design Town gibt es keine Handkarten! Stattdessen werdet ihr Karten einzeln und nacheinander direkt vom Deck herunter ausspielen ...

- Legt die 6 anderen Stapel der **Gebäudekarten** mit der **Vorderseite** nach **oben** in die Tischmitte. Dies ist die **zentrale Auslage**.

Anfänger: Für eure ersten Partien empfehlen wir euch, die Gebäudekarten *Trödelmarkt / Mülleimer* und *Bauhof / Recycling-Anlage* nicht zu verwenden.

- Jeder Spieler nimmt sich nun **je 1** Karte von den Stapeln der **zentralen Auslage**. Zusammen mit den 4 Karten *Wohngebiet* und 1 Karte *Häuserblock* ergibt sich so das **Startdeck**. Mischt euer Deck gründlich.

Hinweis 1: Da die oberste Karte immer sichtbar ist, empfehlen wir, beim Mischen nicht auf die Karten zu sehen bzw. unter dem Tisch zu mischen. Achtet dabei gut auf die Orientierung der Karten!

- Je nach Spielerzahl müsst ihr nun noch weitere Karten von jedem Stapel der zentralen Auslage entfernen und zurück in die Schachtel legen:

4 Spieler	je 0 Karten
3 Spieler	je 1 Karte
2 Spieler	je 2 Karten

- Der politisch aktivste Spieler wird **Startspieler**, alternativ beginnt der älteste Spieler.

Spielziel

In jedem Spielzug versuchst du, möglichst viele Karten von deinem Deck auszuspieren, damit du weitere Gebäudekarten kaufen oder in deinem Ablagestapel liegende Gebäudekarten aufwerten kannst. Gib dabei nur Acht, nicht zu viel Unmut bei deinen Bürgern zu verursachen.

Das Spiel endet am Ende der Bauphase desjenigen Spielers, der eine oder beide Siegbedingungen erfüllt:

- Es liegen 8 oder mehr Siegpunkte vor ihm aus.
- Es liegen 1 oder mehrere Karten *Supermarkt* vor ihm aus und ihre Siegbedingung, insgesamt 18 oder mehr Karten ausgespielt zu haben, ist erfüllt.

Das Spiel endet sofort und dieser Spieler hat gewonnen.

Spielablauf

Beginnend beim Startspieler und dann **im Uhrzeigersinn** sind die Spieler reihum am **Zug**.

Bist du am Zug, durchläufst du **2 Phasen**: die **Spielphase** und die **Bauphase**.

1. Spielphase

In der Spielphase spielst du Karten direkt von deinem Deck herunter aus. Dazu nimmst du **die oberste** Karte von deinem Deck und legst sie **vor dir** aus. Nachdem du die Effekte der Karte abgehandelt hast, musst du dich entscheiden, ob du **aufhörst** oder **1 weitere** Karte von deinem Deck ausspielst. (Lege alle ausgespielten Karten einzeln nebeneinander vor dir aus – auch die Reihenfolge des Ausspielens ist von Bedeutung.) Das kannst du so lange wiederholen, bis du entweder keine weitere Karte mehr ausspielen möchtest und somit die Bauphase beginnt oder du aufgrund von zu viel **Unmut** deiner Bürger deinen Zug vorzeitig beenden musst (siehe unten).



Wenn du eine Karte ausspielst, gehe die folgenden Schritte durch:

Erhalte Einkommen / Unmut

Die meisten Karten liefern ein **Einkommen**, das du in **diesem** Zug nutzen kannst. Dies kann **Geld** oder **Siegpunkte** sein. **Geld** benötigst du etwas später in deinem Zug für die Bauphase, **Siegpunkte**, um zu gewinnen.

Eine Karte kann auch **Unmut** bringen. Das Limit für **Unmut** beträgt **2**. Sobald du die **3.** Karte mit einem -Symbol in deinem Zug **ausspielst** (ein -Symbol **auf** deinem Deck zählt nicht mit), endet dein Zug hier **sofort**. Lege alle bisher ausgespielten Karten in deinen Ablagestapel.

Tipp: Mit jeder einzelnen *Kirche* kannst du das Limit für Unmut jeweils um 1 erhöhen. Hast du also in deinem Zug bereits 2 ausgespielt und spielst dann eine *Kirche*, darfst du jetzt auch 3 ausliegen haben und erst das 4. würde deinen Zug beenden. Die *Kirche* hat auch einen **Abwertungseffekt** (siehe Kasten S. 4), den du zur Erhöhung deines Limits einsetzen kannst – sogar noch, wenn du gerade eine Karte ausgespielt hast, mit der du dein -Limit überschreiten würdest!

Überprüfe Effekttexte

Jede Karte hat einen Effekttext und eine daran geknüpfte Bedingung, wann er wirkt. Dafür gibt es **2 verschiedene Symbole**, die in der Spielphase wichtig sind:



Dieser Effekt wird immer dann **ausgelöst**, wenn du die Karte **von deinem Deck herunter** vor dir **ausspielst**.



Dieser Effekt ist **automatisch aktiv, sobald und solange** die **Bedingung im Effekttext erfüllt ist**. Behalte daher stets deine Karten mit diesem Symbol im Auge und führe ihren Effekttext sofort aus, wenn nötig.

Beispiel: Du hast die oberste Karte deines Decks ausgespielt. Dadurch hast du die Karte *Wohngebiet* auf deinem Deck offengelegt. Das *Wohngebiet* hat das -Bedingungs-Symbol. Nachdem du deine ausgespielte Karte ausgewertet hast und nun die Effekttexte überprüft, musst du sofort die Karte *Wohngebiet* von deinem Deck ausspielen. Dadurch kann es sein, dass du dein -Limit übersteigst und deinen Zug vorzeitig beenden musst.

Hinweis: Du siehst immer die oberste Karte deines Decks, aber nie, was darunter liegt. Sei vorsichtig, wenn du eine Karte ausspielst; die darunter liegende könnte ein *Wohngebiet* sein und deinen Zug eventuell vorzeitig beenden!

Achtung: Hat ein *Wohngebiet* deinen Zug vorzeitig beendet, aber ein weiteres *Wohngebiet* wurde dadurch die oberste Karte deines Decks, bleibt dieses *Wohngebiet* bis zu deinem nächsten Zug dort liegen, da dein Zug sofort beendet wurde.

Weitermachen oder aufhören

Nach jeder ausgespielten Karte entscheidest du, ob du entweder **A) aufhörst** und in die Bauphase übergehst oder **B) 1 weitere Karte ausspielen** möchtest.

Ist dein **Deck leer**, hast du **2 Möglichkeiten**: Du kannst wie gewohnt **aufhören** und in die Bauphase übergehen, oder du entscheidest dich **weiterzumachen**. Möchtest du weitermachen, mischst du jetzt (und nur jetzt!) deinen Ablagestapel und bildest daraus dein neues Deck. Jetzt hast du erneut (nachdem du die oberste Karte gesehen hast), die Möglichkeit, **A)** oder **B)** zu wählen.

Achtung: Sollte nach dem Mischen ein *Wohngebiet* die oberste Karte deines Decks sein, musst du es ausspielen!

Sonderfall: Beginnst du deinen Zug mit einem leeren Deck, ist Option **B)** (und Mischen) das Erste, was du in deinem Zug machst.

2. Bauphase

Mit dem **Geld**, das du in der Spielphase erhalten hast, kannst du nun **genau 1** der 3 folgenden Aktionen ausführen:

Kaufen

Aufwerten

Entwickeln



Hinweis: Manche Karten geben dir zusätzliche Aktionen. Solche Aktionen kannst du vor oder nach dieser Hauptaktion ausführen und unabhängig davon, welche der 3 Möglichkeiten du gewählt hast.