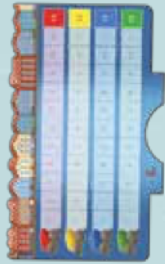


# COPENHAGEN

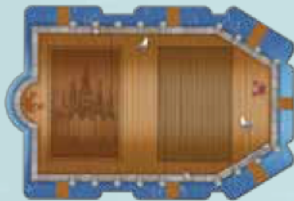
Ein Spiel von  
Daniel Skjold Pedersen  
& Asger Harding Granerud  
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

## Spielmaterial

• 1 Zählleiste



1 Hafen



• 4 Häuser – 1 je Spielerfarbe (dunkel-rot, -blau, -gelb, -grün)



*Anmerkung:* Die Häuserfarben stehen nicht im Zusammenhang mit den Farben der Fassadenkarten oder Fassadenplättchen.

• 20 Fähigkeitsplättchen – 5 x 4 Stück

Vorderseiten (aktive Seite)



Beliebige  
Karten

Zusätzliche  
Karte

Günstiger  
Bau

Farbwechsel

Karten nehmen  
und Bauen



Rückseiten  
(inaktive Seite)

• 4 Punktemarker – 1 je Spielerfarbe (dunkel-rot, -blau, -gelb, -grün)



• 70 Fassadenkarten



1 Spielendekarte



Spielende-  
karte

Rückseite

14x grün, blau, gelb, rot & lila

*Anmerkung:* Die Farben der Karten entsprechen den Farben der Fassadenplättchen.

• 62 Fassadenplättchen (doppelseitig bedruckt) – je 10 in blau, gelb, rot, grün und lila und 12 weiße Spezialplättchen.

Anzahl x Felder



• 1 Spielregel

## Spielziel

„Nyhavn“ (Neuhafen) ist berühmt für seine farbenfrohen Giebelhäuser entlang des Wassers. Die Aufgabe der Spieler ist es, neue Fassaden so zu gestalten, dass sie sich nahtlos in diese wunderschöne Hafenkulisse einfügen.

Spielziel ist es, als erster Spieler 12 Punkte zu erreichen oder die meisten Punkte zu haben, sobald die Spielendekarte aufgedeckt wird.

Die Spieler sammeln verschiedenfarbige Karten aus der Kartenauslage, welche sie anschließend gegen gleichfarbige Fassadenplättchen (außer weiße Spezialplättchen) in unterschiedlichen Formen eintauschen.

Sie zeigen Fenster- und Mauerwerkfelder.

Mit den Plättchen bauen die Spieler nach und nach die Fassade ihres Hauses. Immer, wenn eine Etage (Reihe) oder ein Teil des Hauses (Spalte) komplett fertig gestellt wird, erhält der Spieler Punkte. Für Reihen gibt es 1, für Spalten 2 Punkte. Die Punkte werden verdoppelt, falls die Reihe bzw. Spalte ausschließlich aus Fensterfeldern besteht (2 bzw. 4 Punkte).

Überbauen Spieler Wappen oder stellen bestimmte Etagen (Wappenreihen) des Hauses fertig, so erhalten sie Fähigkeits- oder Spezialplättchen, die ihnen helfen, das Ziel schneller zu erreichen.

# Spielaufbau

**1.** Der **Hafen** und die **Zählleiste** werden wie abgebildet in der Mitte des Tisches platziert.

**2.** Die **Fassadenplättchen** werden nach Farbe und Form sortiert und für alle gut erreichbar als Auslage platziert.

**Im Spiel zu zweit und zu dritt** werden folgende Plättchen zurück in die Schachtel gelegt:



**3.** Die **Fassadenkarten** werden gründlich gemischt und anschließend als verdeckter Kartenvorrat auf den Hafen gelegt.

**Im Spiel zu dritt** werden vor dem Mischen der Karten von jeder Farbe 2 Karten (insgesamt 10) aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt.

Anschließend werden die obersten 7 Karten nacheinander aufgedeckt und im Uhrzeigersinn an die 7 Stege des Hafens gelegt. Sie bilden die Kartenauslage.

Die **Spielendekarte** wird offen neben die Zählleiste gelegt.

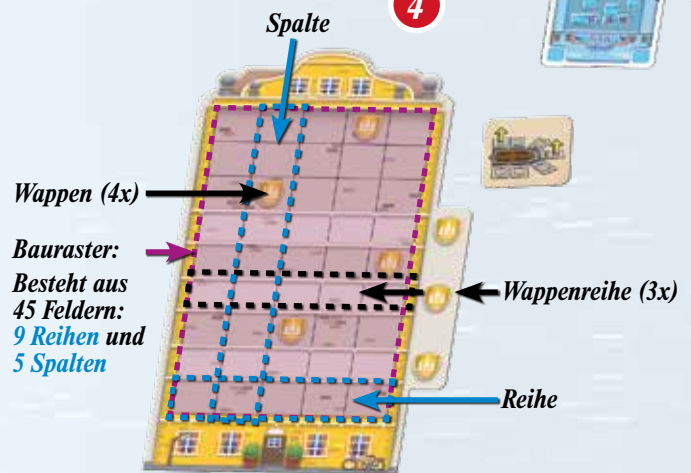
**Im Spiel zu zweit** werden die obersten neun Karten vom Kartenvorrat mit der Spielendekarte zusammen gemischt und anschließend verdeckt unter den Kartenvorrat gelegt.

**4.** Jeder Spieler nimmt sich ein **Haus** sowie einen **Punktmarker** einer Farbe. Das Haus legt er vor sich ab, den Punktmarker stellt er auf das farblich passende Startfeld auf der Zählleiste.

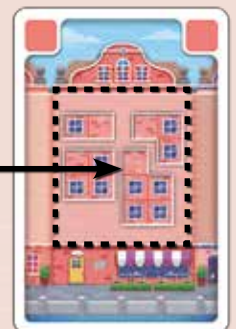


**5.** Von jedem **Fähigkeitsplättchen** wird eins je Spieler herausgesucht und als Stapel bereitgelegt. Die übrigen Plättchen kommen zurück in die Schachtel.

Jetzt nimmt sich jeder Spieler das **Fähigkeitsplättchen** „**Beliebige Karten**“ und legt es neben seinem Haus ab.



## Rote Fassadenkarte



Zeigt die 4 Fassadenplättchen, die in dieser Farbe (hier rot) zur Auswahl stehen.

**!!! Wichtig:** Die Farben der Fassadenkarten und Punktmarker sind beliebig. Jeder Spieler kann aus allen Farben wählen.



# Spielablauf

## Spielbeginn

Der älteste Spieler wird **Startspieler**. Beginnend beim Startspieler und folgend im Uhrzeigersinn zieht jeder Spieler seine **Starthand** vom Kartenvorrat. Je nach Spieleranzahl ziehen die Spieler folgende Kartenanzahl:

	Starthand bei Spielbeginn			
	Startspieler	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
Beim Spiel zu zweit	2	3		
Beim Spiel zu dritt	2	3	3	
Beim Spiel zu viert	2	3	3	4

Copenhagen wird beginnend mit dem Startspieler im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler am Zug wählt eine von zwei Aktionsmöglichkeiten und führt diese aus:

**A) Karten nehmen**

ODER

**B) Fassade bauen**

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler 12 oder mehr Punkte erreicht hat oder die Spielendkarte aufgedeckt wird.

## A) Karten nehmen

Der Spieler wählt genau 2 unmittelbar benachbarte Karten aus der Auslage und nimmt sie auf die Hand. Er darf nicht nur 1 Karte nehmen.

*Diese beiden äußeren Karten sind nicht benachbart!*

Anschließend füllt der Spieler die Auslage im Uhrzeigersinn mit neuen Karten vom Vorrat wieder auf.

*Beispiel: Der Spieler wählt die beiden unmittelbar benachbarten lila Fassadenkarten und nimmt sie auf die Hand.*

### Handkartenlimit

Ein Spieler darf nicht mehr als sieben Karten auf der Hand halten.

Zieht ein Spieler Karten, wenn er bereits 6 oder 7 Karten auf der Hand hält, muss er sofort nach dem Ziehen 1 beziehungsweise 2 Karten von seiner Hand wählen und auf den Ablagestapel legen.

### Spielendkarte

Wenn der Kartenvorrat zum ersten Mal aufgebraucht ist, werden alle Karten vom Ablagestapel gemischt und als neuer Vorrat bereitgelegt. Anschließend werden die obersten neun Karten mit der Spielendkarte zusammen gemischt und unter den Vorrat gelegt.



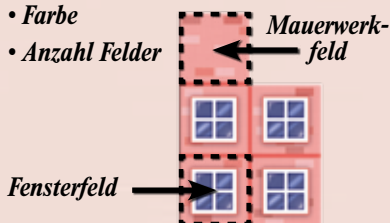
**Im Spiel zu zweit entfällt dieser Schritt.**  
Das Spiel endet beim ersten Durchspielen des Stapels.



### Rotes Fassadenplättchen (5 Felder)

Jedes Fassadenplättchen hat drei Eigenschaften:

- Form
- Farbe
- Anzahl Felder



*d -plättchen sind keine Spielerfarben!*  
um seine Fassade zu bauen.

## B) Fassade bauen

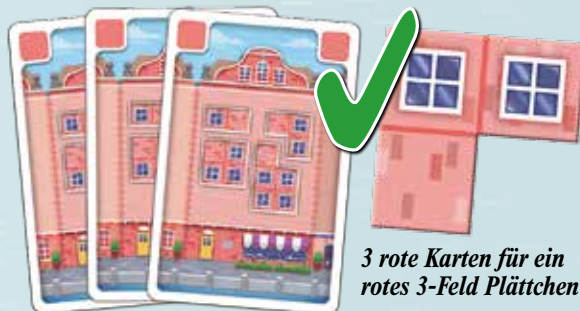
Hier tauscht der Spieler seine Handkarten gegen ein Fassadenplättchen (außer Spezialplättchen) und baut es in seinem Haus ein. Anschließend erhält der Spieler Punkte für die in diesem Zug komplett fertiggestellten Reihen und Spalten.

### 1. Fassadenplättchen nehmen

Der Spieler tauscht seine Handkarten gegen ein Fassadenplättchen aus der Auslage. Die Karten werden dabei auf den Ablagestapel gelegt. Um ein Plättchen nehmen zu können, muss der Spieler die zwei folgenden Bedingungen erfüllen:

1. Die Anzahl der gespielten Karten muss der Anzahl der Felder (Fenster- und Mauerwerkfelder) des Fassadenplättchens entsprechen.
2. Alle gespielten Karten müssen die gleiche Farbe wie das gewählte Fassadenplättchen haben.

Sind die Bedingungen erfüllt, nimmt der Spieler das Plättchen zu sich. Er kann immer **nur ein Plättchen pro Zug** ertauschen.



3 rote Karten für ein rotes 3-Feld Plättchen

#### Besonderheit beim Bau gleichfarbiger Plättchen:

Ein Spieler muss zum Tauschen eine Karte weniger spielen, wenn er ein Plättchen nimmt, das er **angrenzend** an mindestens ein farblich passendes Plättchen in seinem Haus einbaut.

Ein Plättchen gilt als angrenzend gebaut, wenn mindestens ein Feld an ein Feld des anderen Plättchens **angrenzt**.

#### Farblich angrenzend:



Beispiel: Das grüne Plättchen grenzt an ein grünes Plättchen im Haus, wodurch der Spieler anstatt 3 nur 2 Karten ablegen muss.

#### Farblich nicht angrenzend:



Beispiel: Das grüne Plättchen ist nicht angrenzend an ein anderes grünes Plättchen im Haus gebaut, demnach muss der Spieler 3 Karten ablegen.

### 2. Fassadenplättchen einbauen (Bauregeln)

Der Spieler muss das genommene Plättchen sofort einbauen, wobei folgende **Bauregeln** zu beachten sind:

1. Vor dem Einbauen darf das Plättchen beliebig gedreht und gewendet werden. Es muss in das Bauraster passen.



2. Ein Plättchen muss in der untersten Reihe oder auf einem anderen Plättchen gebaut werden. Dabei reicht es, wenn das zu bauende Plättchen mit nur einem Fenster- oder Mauerwerkfeld auf dem anderen Plättchen oder in der ersten Reihe aufliegt.



**A**  
Das Plättchen ist in der untersten Reihe gebaut.



**B**  
Das Plättchen ist auf einem anderen Plättchen gebaut.



**C**  
Das Plättchen ist in der untersten Reihe und auf einem anderen Plättchen gebaut.



**D**  
Das Plättchen ist weder auf einem anderen Plättchen noch in der untersten Reihe gebaut.




**E**  
Das Plättchen ist angrenzend, aber nicht auf einem Plättchen gebaut.



## Wappenaktionen

Hat der Spieler das Plättchen eingebaut, überprüft er, ob er ein einzelnes Wappen im Haus und/oder eine Wappenreihe (Reihe 2, 4 und 6) vollständig überbaut hat.

Ist dies der Fall, darf er sich je überbautem Wappen und fertiger Wappenreihe für eine von drei Wappenaktionen entscheiden:

**1. Spezialplättchen**  - Der Spieler nimmt sich ein Spezialplättchen und baut es sofort den Bauregeln entsprechend ein. Die Plättchen können nur über diese Wappenaktion genommen werden, verhalten sich sonst aber wie jedes andere Fassadenplättchen. Baut der Spieler mit dem Spezialplättchen über ein Wappen oder stellt eine Wappenreihe fertig, erhält er eine weitere Wappenaktion.

*ODER*

**2. Fähigkeitsplättchen nehmen** - Der Spieler nimmt sich ein Fähigkeitsplättchen aus dem Vorrat und legt es mit der aktiven Seite nach oben vor sich ab. Kein Spieler darf ein Fähigkeitsplättchen doppelt besitzen.

Ein oder mehrere Fähigkeitsplättchen können im eigenen Zug benutzt werden, um Sonderaktionen auszuführen. Benutzte Plättchen werden auf die inaktive Seite gedreht. Wie die Plättchen im Detail funktionieren, steht auf der letzten Seite der Regel (Seite 6).

*ODER*

**3. Fähigkeitsplättchen aktivieren** - Der Spieler dreht alle seiner inaktiven Fähigkeitsplättchen auf ihre aktive Seite. Nun können diese im weiteren Spielverlauf erneut verwendet werden.



**A) Wappen überbaut**

Beispiel: Der Spieler überbaut ein Wappen und sucht sich eine Wappenaktion aus.



**B) Wappenreihe überbaut**

Beispiel: Der Spieler hat eine Wappenreihe vollständig überbaut und sucht sich eine Wappenaktion aus.



Beispiel: Der Spieler baut das Spezialplättchen in die Lücke der untersten Reihe und vervollständigt damit die Reihe.



Aktive Seite  
(unbenutzt):



Inaktive Seite  
(benutzt):



## 3. Punkte erhalten

Für jede in diesem Zug komplett überbaute Reihe und/oder Spalte erhält der Spieler folgende Punkte:

**Reihe:**

**1 Punkt** für eine Reihe, in der Fenster und Mauerwerk oder nur Mauerwerk vorkommt.

**2 Punkte** für eine Reihe, die nur aus Fenstern besteht.

**Spalte:**

**2 Punkte** für eine Spalte, in der Fenster und Mauerwerk oder nur Mauerwerk vorkommt.

**4 Punkte** für eine Spalte, die nur aus Fenstern besteht.

Der Spieler trägt die Punkte mit seinem Marker auf der Zählleiste ab.

Reihen

Spalten



1 Punkt



2 Punkte



2 Punkte

4 Punkte

## Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Spieler **12** oder mehr **Punkte** erreicht **oder** die **Spielendekarte** aufgedeckt wird:

- Erreicht ein Spieler 12 Punkte oder mehr, so ist er der Gewinner der Partie.
- Wird hingegen die Spielendekarte aufgedeckt, gewinnt

derjenige Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Punkte besitzt. Herrscht Gleichstand, gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der noch weniger freie Felder in seinem Haus besitzt. Herrscht dann noch Gleichstand, so gibt es mehrere Gewinner.

# Fähigkeitsplättchen

Die Fähigkeitsplättchen erlauben Sonderaktionen, die bei den Aktionen **A) Karten nehmen** und **B) Fassade bauen** benutzt werden können. Ein Spieler kann so viele aktive Fähigkeitsplättchen in seinem Zug benutzen, wie er möchte und kann. Benutzte Plättchen werden von der aktiven auf die inaktive Seite gedreht. Durch eine Wappenaktion (s. Seite 5) können alle eigenen inaktiven Plättchen wieder auf die aktive Seite gedreht werden.

## Die Sonderaktionen der Fähigkeitsplättchen:



### Beliebige Karten

Bei der Aktion **A) Karten nehmen** darf der Spieler zwei Karten von beliebigen Stegen nehmen.



#### Beispiel:

Der Spieler nimmt sich zwei nicht benachbarte Karten.



### Zusätzliche Karte

Bei der Aktion **A) Karten nehmen** darf der Spieler eine zusätzliche, dritte Karte von einem beliebigen Steg nehmen.



#### Beispiel:

Der Spieler nimmt sich zusätzlich zu den zwei benachbarten Karten noch eine beliebige dritte Karte.



### Günstiger Bauen

Bei der Aktion **B) Fassade bauen** muss der Spieler beim Tauschen eine Karte weniger spielen, um ein Fassadenplättchen nehmen zu dürfen.

*Anmerkung:* Baut ein Spieler ein 2er Fassadenplättchen angrenzend an ein gleichfarbiges Plättchen und benutzt dieses Fähigkeitsplättchen, so muss er keine Karte spielen.



*Beispiel:* Der Spieler muss eine Karte weniger abspielen.



*Beispiel:* Der Spieler muss zwei Karten weniger abspielen – eine, weil das Plättchen angrenzend an ein Plättchen gleicher Farbe gebaut wird und eine Karte, weil die Fähigkeit „Günstiger Bauen“ benutzt wird.



### Farbwechsel

Bei der Aktion **B) Fassade bauen** darf der Spieler Karten einer Farbe in eine beliebige andere Farbe wechseln.



#### Fall 1:



*Beispiel:* Der Spieler kann alle seine blauen Karten in Karten einer anderen Farbe wechseln (grün, rot, gelb oder lila).



#### Fall 2:



*Beispiel:* Der Spieler kann seine 4 grünen und 1 lila Karte entweder als 5 grüne oder 5 lila Karten verwenden.



**Karten nehmen und Bauen** – Anstatt sich in seinem Zug für eine Aktion („A) Karten nehmen“ oder „B) Fassade bauen“) zu entscheiden, darf der Spieler das Plättchen nutzen, um stattdessen beide Aktionen einmalig auszuführen. Zuerst führt er die Aktion **A) Karten nehmen** aus und danach die Aktion **B) Fassade bauen**. Die Kartenauslage füllt der Spieler erst am Ende seines Zuges (nach der Aktion „B) Fassade bauen“) auf. *Anmerkung:* Hat ein Spieler nach der Aktion „A) Karten nehmen“ mehr als sieben Handkarten, so muss er zuerst überzählige Karten auf den Ablagestapel legen, bevor er die Aktion „B) Fassade bauen“ beginnt.