



NEW YORK CITY

Ein Spiel für 1–4 Spieler ab 14 Jahren.



SPIELBESCHREIBUNG

New York ist berühmt für seine Skyline – diese möglichst prestigeträchtig aufzubauen, darum geht es für euch in diesem Spiel.

Ihr übernehmt die Rolle von Bauherren und betätigt euch in verschiedenen Bereichen: Ihr treibt Geld auf, um die Mitglieder eures Teams zu bezahlen; ihr benötigt Baupläne, um möglichst viele Wolkenkratzer zu errichten, und ihr nehmt Einfluss auf die Presse, was bei Gleichständen von Vorteil ist.

In jedem der fünf Durchgänge bebaut ihr den Stadtteil, in dem sich der Bürgermeister aufhält. Am Ende des Spiels wertet ihr die Mehrheiten an Wolkenkratzern in den einzelnen Stadtteilen, wofür ihr Prestigepunkte erhaltet. Auch der Wert eurer Teams geht in die Wertung ein.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!

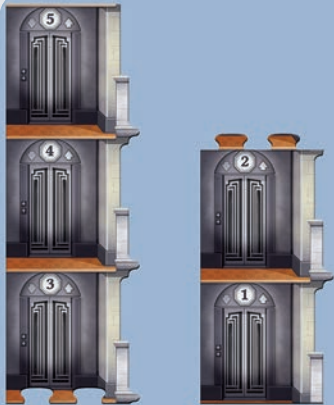


Allgemeines Spielmaterial



1 Spielplan

Er zeigt die Stadtteile New Yorks, in denen ihr eure Wolkenkratzer errichtet; die Prestigepunkteleiste, auf der ihr eure Punkte zählt und die Presseleiste, die über Gleichstände entscheidet.



1 Ablage „Lift“ (zweiteilig)

Auf dieser liegen die Stapel der Personen (Seite 7).



76 Personen

Sie bringen euch während des Spiels Boni und am Spielende Punkte ein (siehe Glossar).



26 Dollar

Damit bezahlt ihr die Personen, wenn ihr deren Fähigkeiten in Anspruch nehmt (siehe Glossar).



10 Prestigeplättchen (je 2 pro Fahrzeug)

Mit ihnen erhöht ihr das Prestige eines Stadtteils und sie zeigen an, welches Fahrzeug ihr dafür verwenden müsst (Seite 11, „Prestige“).

Rückseite



1 Bürgermeister-Figur

Sie zeigt den aktuellen Stadtteil an, in dem ihr Wolkenkratzer errichten dürft.



6 Reihenfolgeplättchen

(A, B, C, D, E, X)

Sie markieren die Reihenfolge, in denen der Bürgermeister durch die Stadtteile zieht (Seite 8, „Phase 0 - Durchgang vorbereiten“).



6 Grundwertplättchen

(6, 7, 8, 8, 9, 10)

Sie zeigen den Grundwert für das Prestige der Stadtteile an.

Rückseite



Presse

Prestige

Lift



Dollar

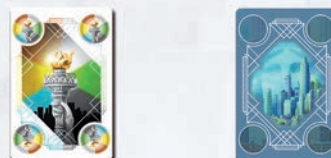
Wolkenkratzer

Baupläne

105 Karten

(7 Sorten je 15x)

Mit diesen Karten spielt ihr die 6 Bietunden pro Durchgang aus (Seite 9-11).



Joker

Rückseite



Vorderseite

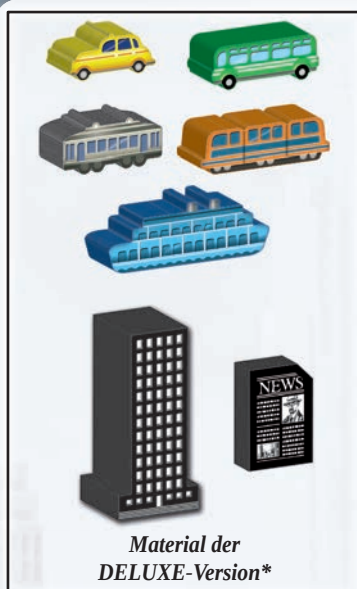
Rückseite

1 Bonusplättchen „Freiheitsstatue“

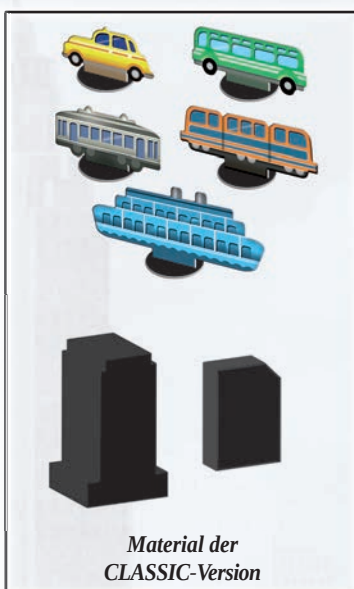
Die Freiheitsstatue zeigt an, ob ihr den Stadtteilbonus schon vergeben habt (Seite 11 und 13 „Stadtteilbonus“).

1 Glossar

In dem Glossar sind die Grundbegriffe und die Symbole des Spiels erklärt, sowie die Fähigkeiten der Personen beschrieben.



Material der
DELUXE-Version*



Material der
CLASSIC-Version

10 Fahrzeuge (je 2x Taxi, Bus, U-Bahn, Tram, Schiff)

Die Fahrzeuge nutzt ihr, um die Prestigeplättchen in die Stadtteile zu bringen (Seite 11, „Prestige“).

12 schwarze Wolkenkratzer

Sie stehen in den Stadtteilen und erschweren es euch, gute Platzierungen bei den Mehrheiten zu erreichen.

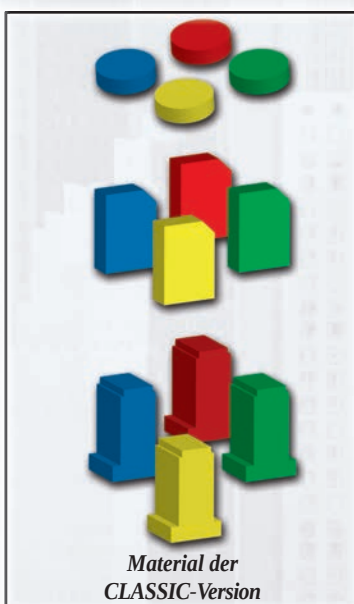
1 schwarzer Pressemarker

Schwarz ist eine neutrale Farbe, deren Wolkenkratzer und Pressemarker die Schlusswertung beeinflussen (Seite 12, „Spielende und Schlusswertung“).

Spielmaterial pro Person



Material der
DELUXE-Version*



Material der
CLASSIC-Version

1 Punktemarker

Er zeigt die Anzahl eurer Punkte auf der Prestigepunkteleiste an.

1 Pressemarker

Er zeigt euren Einfluss auf der Presseleiste an.

20 Wolkenkratzer

Die Wolkenkratzer errichtet ihr in den Stadtteilen, damit sie euch bei der Schlusswertung Punkte einbringen (Seite 13).



1 Übersichtskarte: „Schlusswertung“

1 Tableau

Auf das Tableau legt ihr eure Vorräte an Wolkenkratzern (rechts) und Dollar (links) ab.

An euer Tableau legt ihr eure Personen (oben) und Karten (unten) an.



Anmerkung: Das Spielmaterial ist nicht begrenzt: Sollten die Dollar oder die Wolkenkratzer nicht ausreichen, behelft euch mit anderem Material. Das sollte aber normalerweise nur vorkommen, wenn der virtuelle Tom in der Solovariante (Seite 13) mitspielt.

Hinweis: In diesem Kapitel wird sowohl das Material der DELUXE-Version* gezeigt als auch das der CLASSIC-Version. Im weiteren Verlauf der Anleitung wird in den Abbildungen ausschließlich das Material der DELUXE-Version verwendet. Das DELUXE-Material kann auch gesondert erworben werden. Weitere Informationen dazu auf den Seiten 18-19.

Spielaufbau - Beispiel für drei Mitspielende

1. Legt den Spielplan aus. - Beispiel für 3 Mitspielende
2. Puzzelt die Ablage Lift zusammen und legt sie neben den Spielplan.
3. Sortiert die Personen erst nach ihren hellen und dunklen Rückseiten und bildet danach Stapel nach den Werten 1-5. Mischt jeden einzelnen Stapel verdeckt. Legt die dunklen Stapel 1-5 auf die entsprechenden 5 Felder des Lifts. Deckt von jedem Stapel die oberen 4 Personen auf und legt sie in einer Reihe rechts an den Lift.
4. Die Personen mit den helleren Rückseiten sind die 12 Startpersonen. Bildet aus ihnen zufällig 5 verdeckte Stapel, jeweils mit den beiden Werten 1 und 5. 2 Personen mit dem Wert 1 bleiben übrig. Legt sie in die Schachtel zurück.

Danach deckt ihr eine bestimmte Anzahl dieser Stapel auf, 1 Stapel mehr als die Anzahl der Mitspielenden.



5. Verteilt die 6 Reihenfolgeplättchen zufällig auf die Stadtteile und dreht sie danach mit der hellen Seite nach oben.
6. Verteilt die 6 Grundwertplättchen zufällig verdeckt auf die Stadtteile und legt sie danach offen neben die Reihenfolgeplättchen.
7. Mischt die 10 Prestigeplättchen und legt sie in einem verdeckten Stapel auf das dafür vorgesehene Feld.
8. Legt das Bonusplättchen „Freiheitsstatue“ mit der „4“ nach oben auf das Bonusfeld.
9. Stellt die Fahrzeuge auf die farblich passenden Wege zwischen den Stadtteilen.
10. Legt die Dollar neben den Spielplan bereit.
11. Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Zugstapel bereit.
12. Stellt je 2 schwarze Wolkenkratzer in jeden Stadtteil. Legt den schwarzen Pressemarker bei 2/3/4 Mitspielenden auf das Feld 8/7/6 der Presseleiste.
13. Stellt den Bürgermeister neben den Spielplan.





14. Wählt eine Spielfarbe und nehmt euch in dieser Farbe je:

- A. 1 Tableau und legt es vor euch ab.
- B. 1 Wolkenkratzer und stellt ihn in den Stadtteil mit dem Reihenfolgeplättchen „X“. Alle anderen Wolkenkratzer der gewählten Farben stellt ihr als allgemeinen Vorrat bereit.

- C. 4 Wolkenkratzer aus dem Vorrat und stellt sie rechts auf eure Tableaus.
- D. 1 Dollar und legt ihn links auf eure Tableaus.
- E. 1 Punktemarker und legt ihn auf das Feld „0“ der Prestigepunkteleiste.
- F. Stapelt eure Pressemarker in zufälliger Reihenfolge auf dem Startfeld der Presseleiste.

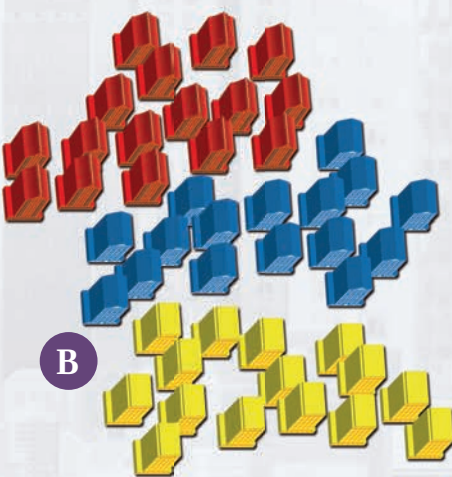


13

2



3



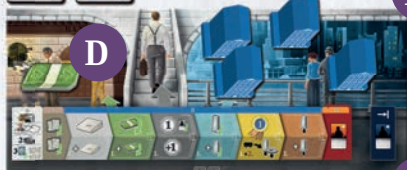
B

16



C

14



D

A



15

15. Nehmt euch je 2 Karten vom Zugstapel und legt sie unterhalb eures Tableaus ab. Diese Karten bilden die „Reserve“ (Seite 9 „Allgemeine Regeln für die einzelnen Bietrunden“).

16. Nehmt euch einen Stapel mit 2 Startpersonen. Wer ganz unten im Stapel auf der Presseleiste ist, beginnt. Dann geht es von unten nach oben weiter. Legt die beiden Personen offen oberhalb eures Tableaus ab.

17. Legt die übrigen Startpersonen sowie das Material der nicht benötigten Spielfarben zurück in die Schachtel.

Wichtige Begriffe

Prestigepunkteleiste

Wer Prestigepunkte (im Folgenden nur noch „Punkte“ genannt) erhält, zieht den eigenen Punktemarker entsprechend viele Schritte auf der Prestigepunkteleiste (im Folgenden nur noch „Punkteleiste“ genannt) voran. Dieser Marker zeigt das Prestige an, das ihr während des Spiels sammelt.



Beispiel: Blau hat 3 Punkte erhalten, entsprechend zieht der Punktemarker 3 Schritte nach vorn.

Presseleiste

Die Presseleiste zeigt euren Einfluss auf die Presse an. Sie entscheidet in den Fällen, in denen es um die Spielreihenfolge oder um das Auflösen von Gleichständen bei Mehrheiten geht.

Anmerkung: Zusammenfassend und zum Nachschlagen sind auf dieser Seite alle diese Fälle aufgelistet, auch wenn einiges davon erst später in der Anleitung erklärt wird.

Als vorne gilt, wessen Pressemarker auf der Presseleiste weiter vorangeschritten ist. In einem Stapel gilt als vorne, wessen Marker weiter oben liegt.

Gleichstände:

Wer auf der Presseleiste weiter vorne ist, ist bei Gleichständen im Vorteil. Das gilt also

- bei der Ermittlung des Bonus in einer Bietrunde (Anzahl der ausgespielten Karten). Hier zählt der schwarze Pressemarker nicht mit.
- bei der Ermittlung der Mehrheiten bei der Schlusswertung (Anzahl der Wolkenkratzer). Hier wird der schwarze Pressemarker mit berücksichtigt.



Beispiel: Hier liegt Rot an 1. Stelle, Gelb an 2. Stelle und Blau an 3. Stelle.



Beispiel: Rot erhält den Bonus, da der Pressemarker weiter vorn ist.

Spielreihenfolge:

Wenn ihr über eine Reihenfolge entscheiden müsst, geht ihr im Normalfall die Presseleiste von vorne nach hinten durch. Es gibt folgende Ausnahmen:

- **Spielaufbau: Verteilung der Startpersonen:** Presseleiste von hinten nach vorne
- **Phase 1: Auswahl der Kartenpaare:** Presseleiste von hinten nach vorne
- **Phase 2: Spielreihenfolge:** Wer auf der Presseleiste vorne liegt, beginnt die 1. Bietrunde eines Durchgangs. In den weiteren Bietrunden eines Durchgangs beginnt, wer die jeweils vorhergehende Bietrunde gewonnen hat. Spielt niemand in einer Bietrunde eine Karte aus, ändert sich die Reihenfolge nicht.

Wichtig: Spielt die Karten in den einzelnen Bietrunden im Uhrzeigersinn aus!



Beispiel: Rot hat die Mehrheit, dann folgen Gelb und zuletzt Blau.



Beispiel: Blau liegt an letzter Stelle und darf zuerst einen Stapel bzw. ein Kartenpaar auswählen. Danach folgen Gelb und Rot.

Personen

Die Personen sind über ein Symbol in der linken oberen Ecke der Phase I, II, III oder dem Spielende zugeordnet.

Du darfst die Fähigkeit einer Person nur einmal pro Durchgang in der entsprechenden Phase nutzen. Dazu musst du am Zug sein und vor der Nutzung 1 Dollar auf diese Person legen. Diesen Dollar legst du erst am Anfang des nächsten Durchgangs wieder zurück in den allgemeinen Vorrat, bis dahin kannst du die Person nicht noch einmal nutzen. Jede Person hat einen bestimmten Wert. Dieser Wert (1-5) ist in der rechten oberen Ecke abgebildet. Weitere Erklärungen zu jeder Person findest du in dem Glossar.

Wichtig:

- Die Personen mit Symbol ➡ brauchst du nicht mit 1 Dollar zu bezahlen!
- Wenn es nicht anders erklärt ist, darfst du die Fähigkeit einer Person bei jeder Bezahlung nur einmal nutzen.



Das Plättchen einer Person besitzt 3 Informationen für euch.

- A. Die Person kann in einer bestimmten Phase oder am Spielende genutzt werden.
- B. Die Person hat einen bestimmten Wert.
- C. Die Person hat eine bestimmte Fähigkeit.

Spielablauf

Eine Partie New York City besteht aus **5 Durchgängen**, wobei jeder Durchgang **4 Phasen** hat.

In der **Phase 0** bereitet ihr den Durchgang vor.

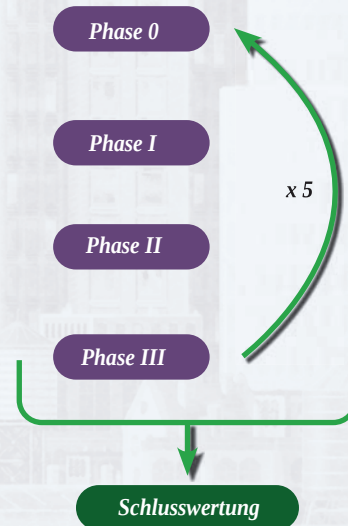
In der **Phase I** stellt ihr eure Kartenhand für den Durchgang zusammen. Ihr dürft Personen mit dem Symbol I nutzen.

In der **Phase II** findet der wesentliche Teil des Spiels statt: Mit den in Phase I erhaltenen Karten spielt ihr 6 Bietrunden, je 1 Bietrunde für jede Kartensorte. In den Bietrunden dürft ihr Personen mit dem Symbol II nutzen.

In der **Phase III** dürft ihr Personen mit dem Symbol III nutzen. Danach wird der Durchgang beendet.

Nach 5 Durchgängen folgt eine **Schlusswertung**.

Anmerkung: Eine Übersicht über den Spielablauf findet ihr auf euren Tableaus.



Phase 0 – Durchgang vorbereiten

- **Dollar zurücklegen:** Legt jeden Dollar, der aus dem vergangenen Durchgang noch auf einer Person liegt, zurück in den allgemeinen Vorrat. Dies gilt nicht für den ersten Durchgang.
- **Bürgermeister platzieren:** Stellt den Bürgermeister in den nächsten Stadtteil, wobei die Buchstaben die Reihenfolge der Stadtteile angeben, also von A bis E. Für den ersten Durchgang wird der Bürgermeister zum Plättchen A gestellt. Dreht das Plättchen des vorherigen Durchgangs auf die dunkle Seite, das dient aber nur der Übersichtlichkeit.

Anmerkung: Den Stadtteil mit dem X betritt der Bürgermeister nie, da ihr nur 5 Durchgänge spielt.

- **Prestigeplättchen aufdecken:** Deckt die beiden obersten Prestigeplättchen auf.

Karten vorbereiten:

- Nehmt euch je 3 Karten vom Zugstapel auf die Hand.
- Bildet eine Kartenauslage: Deckt in Abhängigkeit von der Zahl der Mitspielenden mehrere Kartenpaare vom Zugstapel auf:
 - ♦ Spiel zu viert: 9 Paare
 - ♦ Spiel zu dritt: 7 Paare
 - ♦ Spiel zu zweit: 5 Paare



Beispiel: 7 Paare für 3 Personen

Phase I – Kartenhand zusammenstellen

Nehmt euch in der umgekehrten Reihenfolge der Presseleiste jeweils 1 Kartenpaar aus der Auslage. Wiederholt das noch einmal, so dass ihr 2 Kartenpaare genommen habt.



Am Ende von Phase I habt ihr also 7 Karten auf der Hand.

Phase II – Karten ausspielen

In dieser Phase spielt ihr in den **6 Bietrunden** eure Handkarten aus.

Jede Bietrunde ist mit einer Kartensorte verknüpft, die für eine bestimmte Aktion steht. Joker dürft ihr in jeder Bietrunde einsetzen.

Die Reihenfolge der Bietrunden ist fest vorgegeben und auf euren Tableaus abgedruckt.



Allgemeine Regeln für die einzelnen Bietrunden

Kartenhand/Reserve: In der Phase II (*und nur dann!*) dürft ihr jederzeit und beliebig oft eine Handkarte mit einer Karte aus eurer Reserve austauschen. Ausspielen dürft ihr Karten aber nur aus der Hand, die Reserve bleibt stets gefüllt!

Ablauf:

- Die 1. Bietrunde eines Durchgangs („Presse“) beginnt, wer auf der Presseleiste vorne liegt. Die weiteren 5 Bietrunden beginnt, wer die jeweils vorhergehende Bietrunde gewonnen hat.
 - Ihr seid **im Uhrzeigersinn** genau einmal am Zug, um ein Gebot abzugeben oder zu passen:
 - Ihr dürft beliebig viele Karten ausspielen, deren Sorte zur Bietrunde passt.
 - Ihr dürft die Fähigkeit bestimmter Personen nutzen und dadurch euer Gebot erhöhen (*mehr dazu im Glossar*).
 - Ihr dürft beliebig viele **Joker** hinzufügen, ihr dürft Joker aber nicht allein ausspielen!
 - Ihr dürft **2 gleiche Karten** einer anderen Sorte ausspielen, die dann als **1 Karte** zählen, die zur Bietrunde passt.
- Anmerkung:** 1 Joker + 1 beliebige Karte zählt wie „2 gleiche Karten“, also wie 1 zur Bietrunde passende Karte.

Euer Gebot ermittelt sich also aus der Anzahl der ausgespielten Karten und gegebenenfalls durch die Nutzung von Personen.

- Mehrheitsbonus:** Wer den höchsten Gebotswert hat, erhält einen Bonus. Im Allgemeinen ist das eine „+1“ auf die Aktion, nur die Aktion „Prestige“ hat einen anderen Bonus (Seite 11).

Bei Gleichstand erhält nur die Person den Bonus, die auf der Presseleiste weiter vorn liegt.

- Auswertung:** Alle, die in der Bietrunde ein Gebot abgegeben haben, führen nun die zugehörige Aktion in Höhe ihres Gebotswertes aus. Wenn die Reihenfolge bei der Aktion relevant ist (das kann bei den Bietrunden 1, 3, 5 und 6 der Fall sein), beginnt, wer weiter vorn auf der Presseleiste ist.

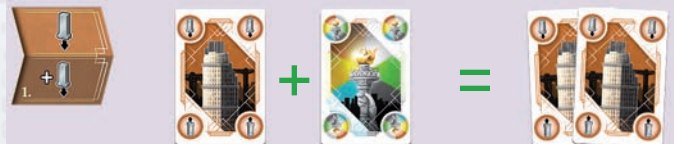
Anmerkung: Die Anzahl der Handkarten ist öffentlich.



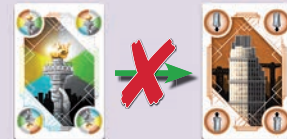
Beispiel: Rot liegt auf der Presseleiste vorne, beginnt also mit der ersten Bietrunde.



Beispiel: Es geht in der 1. Bietrunde um die Presseleiste, daher werden nun Pressekarten aus der Hand gespielt.



Beispiel: 1 Wolkenkratzerkarte und 1 Joker sind gleich 2 Wolkenkratzerkarten.



Beispiel: Ein Joker darf nicht allein ausgespielt werden.



Beispiel: In der Bietrunde mit den Liftkarten zählen deine beiden Pressekarten (der Joker wird zur Pressekarte) als eine Liftkarte.



Beispiel: Den zweiten Joker spielst du dann zusätzlich aus, sodass du deine 3 Karten so ausgespielt hast, dass sie insgesamt wie 2 Liftkarten zählen.

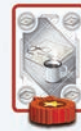
Karten und ihre Aktionen

1. Bietrunde - Pressekarten

In der Reihenfolge eurer Platzierung auf der Presseleiste von vorn nach hinten zieht ihr 1 Schritt pro Gebotswert auf der Presseleiste voran. Endet die Bewegung auf einem besetzten Feld, legt ihr den Pressemarker obenauf.

Mehr als 15 Schritte könnt ihr eure Pressemarker nicht ziehen. Später ankommende Pressemarker auf dem 15. Feld werden dann **unter** den Stapel geschoben.

Mehrheitsbonus: Ein zusätzlicher Schritt, gleichzeitig mit den anderen Schritten zu ziehen.



Beispiel: Rot zieht zuerst 1 Schritt weiter. Gelb hat den Mehrheitsbonus, zieht 3 Schritte weiter und setzt sich auf Rot. Zuletzt zieht Blau 1 Schritt weiter.

2. Bietrunde - Dollar-Karten

Nehmt euch 1 Dollar pro Gebotswert und legt sie auf euren Tableaus ab.

Mehrheitsbonus: 1 zusätzlicher Dollar.



Beispiel: Rot hat den Mehrheitsbonus und erhält 3 Dollar, Gelb und Blau erhalten jeweils 1 Dollar.

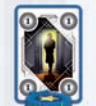
3. Bietrunde - Liftkarten

Nehmt euch genau 1 Person eurer Wahl, deren Wert gleich eurem Gebotswert ist. Legt die Person oberhalb eures Tableaus ab.

Anmerkung: Ihr könnt auch eine Person wählen, deren Wert kleiner ist.

Ihr dürft die gleiche Person mehrfach haben.

Mehrheitsbonus: +1 auf den Wert der Person



Beispiel: Gelb und Rot haben beide 2 Liftkarten geboten. Dadurch gibt es einen Gleichstand beim Mehrheitsbonus. Da Gelb aber auf der Presseleiste vor Rot ist, erhält Gelb den Bonus. Gelb nimmt sich zuerst eine Person mit dem Wert 3, Rot eine Person mit Wert 2 und zuletzt Blau eine Person mit Wert 1.

4. Bietrunde - Baupläne-Karten

Nehmt euch 1 Wolkenkratzer pro Gebotswert aus dem allgemeinen Vorrat und stellt sie auf eure Tableaus.

Mehrheitsbonus: 1 zusätzlichen Wolkenkratzer aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



Beispiel: Blau hat die meisten Karten geboten und erhält den Mehrheitsbonus. Blau nimmt sich 4 Wolkenkratzer aus dem allgemeinen Vorrat, Rot und Gelb nehmen je 1 Wolkenkratzer in ihren Farben.

5. Bietrunde - Prestigekarten

Ihr erhaltet 1 Punkt pro Gebotswert.

Mehrheitsbonus: Achtung, hier gibt es auch einen Bonus für den 2. Platz:

Wenn ihr die Bietrunde gewinnt,

- nehmt ihr euch 1 der beiden ausliegenden Prestigeplättchen,
 - nehmt ihr euch 1 der noch auf dem Spielplan befindlichen Fahrzeuge der gleichen Farbe und legt das Prestigeplättchen in eines der durch dieses Fahrzeug verbundenen Stadtteile. Damit erhöht ihr den Punktwert dieses Stadtteils,
 - legt ihr das Fahrzeug neben euer Tableau,
 - stellt ihr 1 Wolkenkratzer von eurem Tableau in diesen Stadtteil.
- Habt ihr keinen Wolkenkratzer mehr auf eurem Tableau, dürft ihr stattdessen 1 Wolkenkratzer aus einem anderen Stadtteil nehmen und im neuen Stadtteil wieder „aufbauen“.

Wer die **zweitmeisten Karten** gespielt hat, führt die gleichen Schritte mit dem verbliebenen Prestigeplättchen aus.

Ihr dürft auf den Mehrheitsbonus verzichten! Zum Beispiel, um den Wert eines Stadtteils nicht zu erhöhen.

Nicht benutzte Prestigeplättchen eines Durchgangs legt ihr zurück in die Schachtel.

6. Bietrunde - Wolkenkratzerkarten

Nehmt euch 1 Wolkenkratzer pro Gebotswert von euren Tableaus und baut sie in den Stadtteil, in dem der Bürgermeister steht.

Habt ihr keinen Wolkenkratzer mehr auf eurem Tableau, könnt ihr stattdessen 1 oder mehrere Wolkenkratzer aus einem anderen Stadtteil nehmen und im aktuellen Stadtteil wieder „aufbauen“.

Solange ihr aber noch Wolkenkratzer auf eurem Tableau habt, müsst ihr diese auch einsetzen, ihr dürft nicht darauf verzichten.

Mehrheitsbonus: 1 zusätzlichen Wolkenkratzer bauen

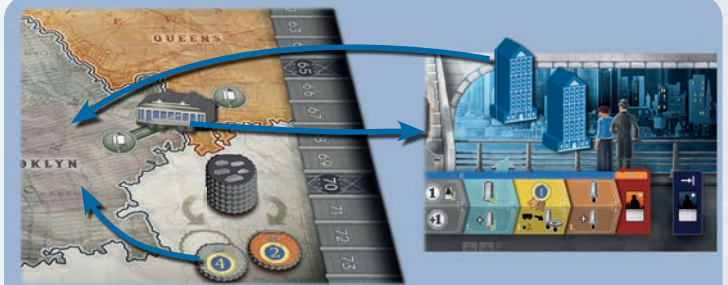
Stadtteilbonus: Wer als Erster am Ende einer Bietrunde Wolkenkratzer in allen 6 Stadtteilen besitzt, erhält 4 Punkte und dreht das Plättchen mit der Freiheitsstatue um.

Wer am Ende des Spiels Wolkenkratzer in allen 6 Stadtteilen besitzt, erhält 3 Punkte. Diesen Bonus erhält auch, wer zuvor die 4 Punkte erhalten hat.

Anmerkung: Wenn mehrere von euch während derselben Bietrunde den 6. Stadtteil bebaut haben, erhaltet ihr jeweils die 4 Punkte.



Beispiel: Blau geht auf der Prestigepunkteleiste 2 Schritte vor und Gelb 1 Schritt. Rot hat keine Karte ausgespielt und erhält daher keinen Punkt. Zusätzlich erhalten Blau (Bietrunde gewonnen) und Gelb (2. Platz) den Mehrheitsbonus.



Beispiel: Blau wählt das graue Prestigeplättchen und nimmt die graue Tram zwischen Brooklyn und Queens vom Spielplan zu sich. Blau entscheidet sich, das Plättchen nach Brooklyn zu legen und so den Wert dieses Stadtteils zu erhöhen. Zusätzlich stellt Blau 1 eigenen Wolkenkratzer nach Brooklyn.



Beispiel: Gelb nimmt sich das übriggebliebene braune Prestigeplättchen und nimmt die braune U-Bahn zwischen Bronx und Queens vom Spielplan zu sich. Gelb entscheidet sich, den Punktwert von Queens durch das Prestigeplättchen zu erhöhen. Folgerichtig stellt Gelb 1 eigenen Wolkenkratzer in Queens ab.



Beispiel: Blau hat die meisten Karten geboten und erhält den Mehrheitsbonus. Der Bürgermeister steht in Manhattan. Blau stellt 4 Wolkenkratzer vom eigenen Tableau in Manhattan ab. Rot und Gelb stellen je 2 Wolkenkratzer dort ab.



Beispiel: Rot hat in Staten Island, Jersey City, Manhattan, Bronx, Queens und Brooklyn mindestens 1 Wolkenkratzer stehen. Rot geht 4 Schritte auf der Prestigepunkteleiste vor und dreht das Plättchen mit der Freiheitsstatue auf die andere Seite.

Phase III – Personen der Phase III und Ende des Durchgangs

In der Reihenfolge der Presseleiste von vorn nach hinten dürft ihr auf beliebig viele eurer Personen der Phase III je 1 Dollar legen, um ihre Fähigkeit genau 1x zu nutzen (siehe Glossar, Personen 23-27).

Nach der Nutzung von Personen endet der Durchgang. Solltet ihr noch Karten auf der Hand haben, müsst ihr sie ungenutzt abwerfen. Für Karten in der Reserve gilt dies nicht.

Am Ende des 5. Durchgangs endet das Spiel und ihr führt die Schlusswertung durch, ansonsten beginnt ihr den nächsten Durchgang wieder mit Phase 0.



Beispiel: Rot hat 1 Dollar auf Person 24 gelegt, geht daher auf der Punkteleiste 1 Schritt vor und nimmt sich 1 Wolkenkratzer aus dem allgemeinen Vorrat.



Beispiel: Gelb hat 1 Dollar auf Person 26 gelegt, nimmt sich 1 Wolkenkratzer aus dem allgemeinen Vorrat und geht 1 Schritt auf der Presseleiste nach vorn.



Beispiel: Blau hat 1 Dollar auf Person 27 gelegt. Blau ist auf der Presseleiste an 3. Stelle und darf daher nun 3 Schritte vorgehen. Der schwarze Marker zählt bei der Ermittlung der Platzierung nicht mit.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet nach dem 5. Durchgang und ihr führt die Schlusswertung durch:

- **Personen:** Ihr erhaltet für jede eurer Personen den rechts oben aufgedruckten Wert als Punkte.
- **Personen für Schlusswertung:** Für jede Person mit dem -Symbol erhaltet ihr zusätzlich Punkte entsprechend der Bedingung auf dem Plättchen (siehe Glossar, Personen 28-42).



Beispiel: Blau hat 7 Personen, die zusammen $4+1+1+1+2+5+1 = 15$ Punkte bringen. Die Person 30 bringt noch einmal 5 Punkte, weil Blau 5 Wolkenkratzer in einem Stadtteil hat, das eine braune Laterne enthält. Insgesamt erhält Blau für die Personen 20 Punkte.

- **Mehrheitswertungen in den Stadtteilen:** Führt in jedem Stadtteil eine Mehrheitswertung durch. Die Anzahl der Wolkenkratzer in einem Stadtteil entscheidet über die Platzierung. Bei Gleichständen ist im Vorteil, wer auf der Presseleiste weiter vorn ist.

Achtung: Berücksichtigt die schwarzen Wolkenkratzer bei der Platzierung!

Verteilt die Punkte entsprechend eurer Platzierung in dem Stadtteil:

- 1. Platz: Summe der Werte aller Prestige- und Grundwertplättchen in dem Stadtteil
- 2. Platz: Hälfte der Punkte für den 1. Platz (*aufgerundet*)
- 3. Platz: Hälfte der Punkte für den 2. Platz (*aufgerundet*)
- 4. Platz: Hälfte der Punkte für den 3. Platz (*aufgerundet*)
- 5. Platz: Hälfte der Punkte für den 4. Platz (*aufgerundet*)
- nicht im Stadtteil vertreten: 0 Punkte

- **Stadtteilbonus:** Wer Wolkenkratzer in allen 6 Stadtteilen besitzt, erhält 3 Punkte.
- **Pressebonus:** Wer auf der Presseleiste das 5. Feld erreicht oder überschritten hat, erhält 3 Punkte.
- **Rest:** Zählt die Wolkenkratzer und eure Dollar auf euren Tableaus. Teilt die Summe durch 2 (*aufgerundet*) und erhält das Ergebnis als Punkte.

Wer auf der Punkteleiste am weitesten vorne ist, gewinnt das Spiel!

Bei Gleichstand ist im Vorteil, wer auf der Presseleiste weiter vorn ist.



Beispiel: Es liegen die Prestigeplättchen 4 und 2 in dem Stadtteil Brooklyn mit dem Grundwertplättchen 8, der Wert ist also 14 Punkte. Gelb hat die meisten Wolkenkratzer hier und erhält 14 Punkte. Rot und Schwarz haben gleich viele Wolkenkratzer, aber Rot ist auf der Presseleiste weiter vorne platziert. Damit erhält Rot 7 Punkte ($14 : 2 = 7$) und Schwarz 4 Punkte ($7 : 2 = 3,5 \rightarrow 4$).

Anmerkung: Für Schwarz braucht ihr die Punkte nicht abzutragen. Blau hat hier die wenigsten Wolkenkratzer und erhält somit 2 Punkte ($4:2=2$).

Soloregel – Du versus TOM

Tom ist ein virtueller, auTOMatischer Spieler, gegen den du allein oder mit Mehreren antreten kannst. Auch das Spiel gegen mehrere Toms gleichzeitig ist möglich!

Die Spielstärke von Tom steuerst du über die Kombination der beiden folgenden Variablen:

- die Anzahl der Karten (2-9), die er in Phase I pro Durchgang zieht
- die Spielweise (A-C), d. h. wie viele Karten er in den Bietrunden der Phase II noch dazu erhalten kann. Das geht von A: keine Karten (*berechenbar*), über B: wenige Karten (*weniger berechenbar*) bis C: mehrere Karten (*wenig berechenbar*).

Mehr dazu bei der Detailerklärung in Phase II.

Leicht	Mittel	Schwer
Tom 1: A6	Tom 5: B4	Tom 9: C4
Tom 2: B3	Tom 6: C3	Tom 10: A9
Tom 3: C2	Tom 7: A8	Tom 11: B6
Tom 4: A7	Tom 8: B5	Tom 12: C5

Aus der Kombination der Spielweise (A, B, C) und der Spielstärke (2-9 gezogene Karten) ergeben sich für Tom Schwierigkeitsgrade von sehr leicht bis sehr schwierig. Wir schlagen B4 für die erste Partie vor, diese Spielstärke entspricht etwa einem unteren Durchschnitt.

Das bedeutet, dass Tom in jeder Phase I 4 Karten nachzieht, und außerdem in jeder Phase II eine Karte aufdeckt, die er teilweise auch noch nutzen kann.

Spielregeln

Wähle eine Spielstärke für Tom und versuche, mehr Punkte als Tom zu bekommen.

Solltest du mit mehreren Toms spielen wollen, brauchst du nur beim Spielaufbau einen zusätzlichen Stapel mit den Startpersonen und in Phase I ein zusätzliches Kartenpaar auszulegen – der Rest bleibt unverändert.

Es gelten die Regeln des Mehrpersonenspiels, mit folgenden Änderungen:

Allgemein:

- Die Karten „Baupläne“ zählen für Tom immer als **Joker**!
- Tom darf seine Personen in den Phasen I, II und III nicht mit einem Dollar belegen und daher nicht nutzen.

Spielaufbau und Phase 0

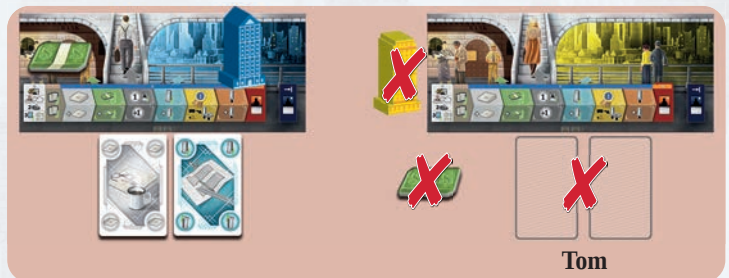
- Decke für dich und für Tom je 1 Stapel mit Startpersonen auf. Du nimmst dir zuerst wie üblich 1 Stapel. Tom erhält den anderen Stapel.
- Tom bekommt keine Wolkenkratzer und keinen Dollar auf sein Tableau.
- Tom bekommt **keine** Karten für eine Reserve unterhalb seines Tableaus.
- Im Gegensatz zu dir zieht Tom keine Karten „auf die Hand“.



Du gegen Tom

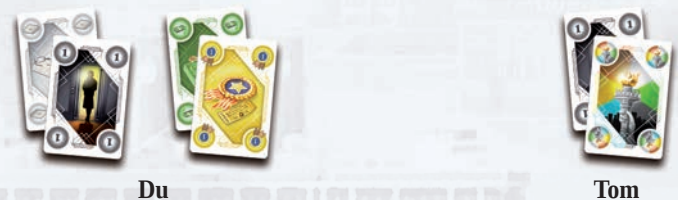


Du gegen Tom I & Tom II



Phase I

- Decke für dich und Tom 3 Kartenpaare auf. Nimm dir zuerst wie üblich 2 Kartenpaare und gib Tom anschließend das verbliebende Kartenpaar.
- Tom erhält anschließend je nach Schwierigkeitsgrad weitere Karten vom Zugstapel: z. B. bei Variante B4 vier weitere Karten, sodass Tom das Spiel mit 6 Karten beginnt. Die Karten von Tom werden im Folgenden Vorrat genannt.



Phase II

Vor jeder Bietrunde erhält Tom vom Zugstapel

- bei Spielweise **A**: **keine Karte**.
- bei Spielweise **B und C**: **1 Karte**.

Ist diese Karte ein Joker/„Baupläne“:

- Tom spielt diese Karte sofort aus, wenn Tom mindestens eine zur Bietrunde passende Karte aus dem Vorrat dazulegen kann.
- Kann Tom keine Karte dazulegen, legst du den Joker/„Baupläne“ in Toms Vorrat.

Ist diese Karte kein Joker:

- Tom spielt sie aus, wenn sie zur aktuellen Bietrunde passt.
- Ist es eine Karte für eine Bietrunde, die in diesem Durchgang schon durchgeführt wurde, legst du die Karte auf den Ablagestapel.
- Ist es eine Karte für eine Bietrunde, die in diesem Durchgang noch kommen wird,
 - ♦ lege sie bei Spielweise B auf den Ablagestapel,
 - ♦ lege sie bei Spielweise C in Toms Vorrat.

Bei jeder Spielweise:

Tom spielt aus seinem Vorrat alle zur aktuellen Bietrunde passenden Karten aus. Er fügt nur dann Joker hinzu, wenn er dadurch in der jeweiligen Bietrunde den Bonus erhalten kann.

Außer in der Bietrunde „Wolkenkratzer“ spielt er niemals 2 Joker, um eine fehlende Kartensorte zu ersetzen.



Beispiel: Tom hat 1 Baupläne-Karte vom Zugstapel gezogen. Er kann sie sofort als Joker ausspielen, weil er 1 Dollar-Karte aus seinem Vorrat dazulegen kann.



Tom



Du

Beispiel: Du hast 2 Karten „Prestige“ ausgespielt. Tom steht auf der Presseleiste vor dir und hat nur 1 Karte „Prestige“. Er hat aber 2 Joker, von denen er jetzt 1 spielt, dadurch erhält er den Bonus für diese Bietrunde als Erster.

Die einzelnen Bietrunden

Bietrunde „**Presse**“: Keine Änderungen

Bietrunde „**Dollar**“:

Tom sammelt die Dollar für die Schlusswertung auf seinem Tableau, setzt sie aber nicht für seine Personen ein.

Bietrunde „**Lift**“:

Gemäß seines Gebotswertes nimmt sich Tom die jeweils linke Person aus der Auslage. Dann rutschen die verbleibenden Personen nach links und du füllst die Auslage auf.



Bietrunde „Baupläne“:

In dieser Bietrunde ist Tom nicht aktiv. Er deckt keine Karte vom Zugstapel auf und spielt keine Karte aus!

Bietrunde „Prestige“:

Wenn Tom den Mehrheitsbonus als Erster oder Zweiter erhält, musst du bestimmen, mit welchem Fahrzeug Tom in welchen Stadtteil fährt, um dort ein Prestigeplättchen abzulegen und einen Wolkenkratzer zu bauen.

Gehe dazu die folgenden Schritte durch, bis du eindeutig den Stadtteil, das Fahrzeug und das Prestigeplättchen bestimmst:

1. Betrachte nur die Stadtteile, die Tom über die auf den Prestigeplättchen (*Abbildung: gelb und braun*) abgebildeten und noch auf dem Spielplan vorhandenen Fahrzeuge (*Abbildung: Taxi und U-Bahn*) erreichen kann. (*Abbildung: B, C, D, X*)
2. Trifft das auf mehrere Stadtteile zu: Nimm den Stadtteil, in dem Tom die wenigsten Wolkenkratzer hat. (*Abbildung: keinen in B, C, D*)
3. Trifft das auch auf mehrere Stadtteile zu: Nimm den Stadtteil mit dem davon höchsten Buchstaben. (*Abbildung: D*)
4. Wenn mehr als 1 Fahrzeug (*Abbildung: beide Taxis und eine U-Bahn*) zu dem ermittelten Stadtteil führen: Nimm das Fahrzeug, das den ermittelten Stadtteil (*Abbildung: D*) mit dem Stadtteil mit dem höchsten Buchstaben (X) verbindet. (*Abbildung: das Taxi, das X und D verbindet.*)

Anmerkung: Wenn beide ausliegenden Prestigeplättchen gleichfarbig sind, nimm für Tom das Prestigeplättchen mit dem höheren Wert.



Beispiel: Lege das gelbe Prestigeplättchen in den Stadtteil D neben den Reihenfolgemarkern. Nimm das gelbe Taxi vom Spielplan und stelle es zu Toms Tableau. Baue außerdem 1 Wolkenkratzer von Tom aus dem allgemeinen Vorrat in diesen Stadtteil.

Bietrunde „Wolkenkratzer“:

Tom spielt alle verbliebenen Karten „Wolkenkratzer“ aus.
Hat er keine Karte „Wolkenkratzer“, aber noch mehrere Joker/„Baupläne“, spielt er 2 Joker als 1 Wolkenkratzer-Karte und darf weitere Joker hinzufügen.

Hat Tom nur einen einzelnen Joker/“Baupläne“ in der letzten Bietrunde, legst du ihn auf den Ablagestapel.

Nimm die benötigten Wolkenkratzer von Tom aus dem allgemeinen Vorrat und baue sie in den aktuellen Stadtteil.

Anmerkung: Tom darf niemals mehr als 5 Wolkenkratzer in einem Stadtteil haben – alle übrigen Wolkenkratzer für ihn entfallen für diesen Stadtteil!

Als Zeichen dafür kannst du, anstatt 5 seiner Wolkenkratzer in den Stadtteil zu stellen, dort 1 Wolkenkratzer hinlegen.



Beispiel: Hat Tom noch 4 Joker übrig, zählen diese wie 3 Wolkenkratzer-Karten.

Schlusswertung

Führe die Wertung für deine Personen wie beim Mehrpersonenspiel durch.

Bei der Wertung für Toms Personen gehst du folgendermaßen vor:

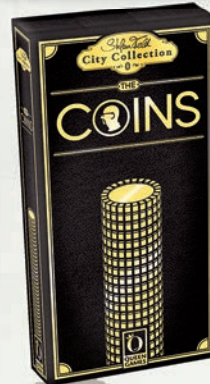
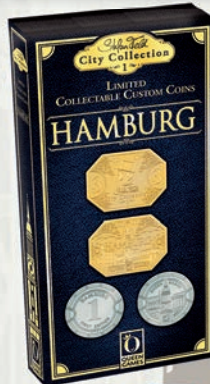
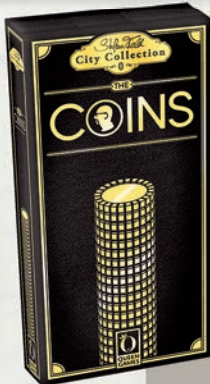
- Sortiere die Personen nach ihrem Wert aufsteigend von links nach rechts. Verteile seine Dollar einzeln von links nach rechts auf die Personen. Wenn du rechts angekommen bist, beginne wieder links. Beende das Verteilen spätestens, wenn sich 2 Dollar auf jeder Person befinden. Hat Tom noch Dollar übrig, werden sie bei der Wertung „Rest“ gezählt.
- Wenn kein oder 1 Dollar auf einer Person liegen, erhält Tom den einfachen Wert der Person als Punkte.
- Wenn 2 Dollar auf einer Person liegen, erhält Tom den doppelten Wert der Person als Punkte.
- Tom bekommt keine weiteren Punkte für die Personen mit dem Symbol .

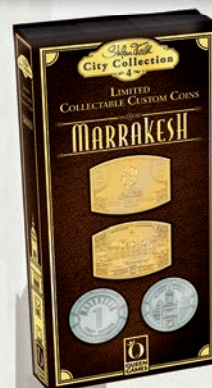
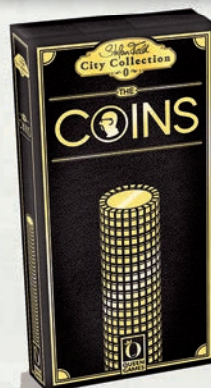
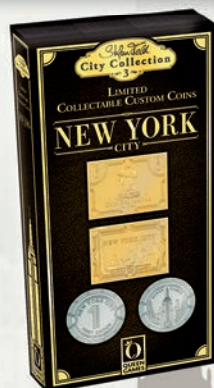
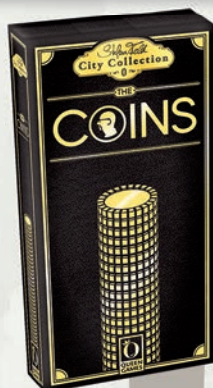
Führe die Wertungen für den Stadtteil- und den Pressebonus und den Rest wie beim Mehrpersonenspiel durch.



Beispiel: Tom hat Personen mit den Werten 1+1+1+4. Die erste Person wird doppelt gewertet. Tom erhält 8 Punkte.







sfcc.queen-games.com

Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial _____ Seite 2-3

Spielaufbau _____ Seite 4-5

Wichtige Begriffe _____ Seite 6

Personen _____ Seite 7

Spielablauf _____ Seite 7

Phase 0 – Durchgang vorbereiten _____ Seite 8

Phase I – Kartenhand zusammenstellen _____ Seite 8

Phase II – Karten ausspielen _____ Seite 8

Allgemeine Regeln für die einzelnen Bietrunden _____ Seite 9

Karten und ihre Aktionen _____ Seite 10-11

Phase III – Personen der Phase III und Ende des Durchgangs _____ Seite 12

Spielende und Schlusswertung _____ Seite 12

Soloregel – Du versus TOM _____ Seite 13-17

est. 1989





NEW YORK CITY

GLOSSAR

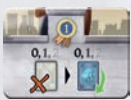
Grundbegriffe zum besseren Verständnis

- **Erhalte X Prestigepunkte:** Ziehe mit dem eigenen Punktemarker entsprechend viele Felder auf der Punkteleiste voran.
- **Nimm X Karten:** Diese Karten kommen vom Zugstapel und du nimmst sie auf die Hand.
- **Nimm X Dollar:** Du nimmst die Dollar aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie auf die linke Seite deines Tableaus.
- **Gleichstand:** Wer auf der Presseleiste weiter vorne ist, ist bei Gleichständen im Vorteil.
- **Reserve:** Dies sind Karten, die unterhalb deines Tableaus liegen.
- **Bietrunde:** In Phase II gibt es nacheinander 6 Bietrunden. Für jede Bietrunde verwendet ihr eine bestimmte Kartensorte.
- **Karten abgeben:** Du legst die Karten auf den Ablagestapel.
- **Kartensymbole:** Es gibt 6 verschiedene Arten:
 -  Presse,
 -  Dollar,
 -  Lift,
 -  Baupläne,
 -  Prestige,
 -  Wolkenkratzer
- **Karten tauschen:** Du legst beliebig viele Karten aus der Hand in die Reserve, und nimmst ebensoviele Karten von dort auf die Hand.
- **Kartenpaare:** In Phase „0“ legt ihr eine bestimmte Anzahl Kartenpaare offen neben den Spielplan. Von dort könnt ihr euch 2 Paare auf die Hand nehmen.
- **Karten ausspielen:** Du spielst in Phase II in den unterschiedlichen Bietrunden beliebig viele Karten aus, die zur jeweiligen Bietrunde passen.
- **Personen:** Das sind die Plättchen, die neben dem Lift ausliegen.
- **Personen nehmen:** Du nimmst eine Person immer aus der offenen Auslage neben dem Lift. Genommene Personen legst du oberhalb deines Tableaus ab.
- **Personen nutzen:** Jede Person darfst du nur in einer bestimmten Phase oder in der Schlusswertung nutzen.
- **Lege 1 Dollar auf eine Person:** Damit zeigst du an, dass du eine Person genutzt hast. Du darfst eine Person nur 1x pro Durchgang nutzen. Es sei denn, auf dem Personenplättchen steht etwas anderes.
- **Gebot:** In einer Bietrunde darfst du 1x ein Gebot abgeben. Das heißt, du spielst eine Anzahl Karten, die zur Bietrunde passen, offen vor dir aus.
- **Presseleiste:** Die Reihenfolge der Marker auf der Presseleiste entscheidet in fast allen Fällen über die Spielreihenfolge. Als vorne gilt, wessen Pressemarker weiter vorangeschritten ist. Liegen mehrere Marker gestapelt auf einem Feld, gilt als vorne, wessen Marker weiter oben liegt.

Übersicht Symbole

	Ausspielen, ins Spiel bringen		Joker
	Nehmen		Prestigekarte
	Links steht die Voraussetzung, rechts die Folge		Beliebige Person
	Handkarte		(2) Punkte erhalten
	Karte in der Reserve		Füge deiner Reserve hinzu
	Karte vom Zugstapel auf die Hand		Abwerfen/aus dem Spiel entfernen /Schritt zurück
	Kartenpaar in Phase I		Wolkenkratzer in der jeweiligen Spielfarbe
	Handkarten mit bestimmtem Symbol		Schwarzer Wolkenkratzer
	Reservekarten mit bestimmtem Symbol		Für jeden Wolkenkratzer in einem Stadtteil mit diesem Symbol (hier grün)
	Beliebige Karte		Schritt vorwärts auf der Presseleiste
	1 Dollar		Fahrzeuge in deinem Besitz
	Du bist zuletzt an der Reihe		

Personen zur Phase I



1: Du erhältst 1 Punkt. Gib beliebig viele Handkarten ab und nimm vom Zugstapel die gleiche Anzahl Karten wieder auf die Hand.



2: Nimm dir 2 einzelne Karten von verschiedenen Paaren anstatt eines Kartenpaares. Lege anschließend die beiden einzelnen Karten der Auslage zu einem Kartenpaar zusammen.



3: Du erhältst 1 Punkt. Ziehe 1 Karte vom Zugstapel und lege sie offen in deine Reserve. Für den Rest des Spiels hast du somit eine größere Auswahl zum Austausch mit den Handkarten.



4: Nimm dir beide Kartenpaare gleichzeitig. Statt 2x 1 Kartenpaar zu nehmen, erlaubt dir diese Person, beide Paare auf einmal zu nehmen.



5: Nimm dir 3 Karten vom Zugstapel auf die Hand. Lege stattdessen 1 Kartenpaar der Auslage auf den Ablagestapel.



6: Nimm dir 2 Dollar.



7: Gib 1 Person ab und nimm dir 1 Person, die einen um bis zu 1 höheren Wert hat. Die Person, die du abgibst, kommt aus dem Spiel.

Beispiel: Gibst du eine Person mit Wert 2 ab, so nimmst du dir aus der Auslage eine Person mit Wert 3. Bei der Abgabe von einer Person mit Wert 5 tauscht du sie mit einer anderen mit Wert 5 aus.

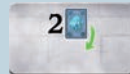


8: Für jede Karte eines Kartenpaares darfst du jeweils eine gleiche Karte aus deiner Reserve auf die Hand nehmen. Fülle anschließend deine Reserve vom Zugstapel auf.

Beispiel: Du nimmst 1 Kartenpaar mit 1 Presse- und 1 Prestige-Karte auf die Hand. Nun darfst du gleichzeitig auch 1 Presse- und 1 Prestige-Karte aus deiner Reserve auf die Hand nehmen, sofern vorhanden.



9: Nimm dir 1 Karte vom Zugstapel und nimm dir 1 Dollar.



10: Nimm dir 2 Karten vom Zugstapel.

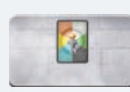


11: Ersetze 1 schwarzen Wolkenkratzer durch 1 Wolkenkratzer von deinem Tableau. Der schwarze Wolkenkratzer kommt aus dem Spiel.

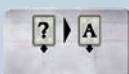
Personen zur Phase II



12: Du erhältst 1 Punkt. Wirf beliebig viele Karten deiner Reserve ab und fülle anschließend vom Zugstapel wieder auf.

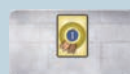


16: Du erhöhst dein Gebot, das aus mindestens 1 Karte besteht, um 1.



13: Spiele 1 beliebige Karte aus, als wäre es eine Karte, die zur Bietrunde passt.

Beispiel: Geht es in der Bietrunde um die weißen Pressekarten, so darfst du jede andere Karte als Pressekarte ausspielen.



17: Du erhöhst dein Gebot um 1 Prestigekarte.



14: Gehe 1 oder 2 Schritte auf der Presseleiste zurück. Jeder Schritt zählt wie 1 ausgespielter Joker.

Beispiel: Es geht in der Bietrunde um die Liftkarten. Du hast 3 Liftkarten ausgespielt, zusätzlich gehst du auf der Presseleiste 2 Felder zurück. Dies zählt nun so, als hättest du 5 Liftkarten ausgespielt.



18: Nimm dir 1 Dollar aus dem allgemeinen Vorrat. Du spielst dein Gebot erst nach allen anderen Personen der aktuellen Bietrunde aus. Die gleiche Person 18 darf niemand sonst in der aktuellen Bietrunde spielen.



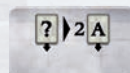
15: Wenn du mindestens 1 Karte aus der Hand ausgespielt hast, darfst du genau 1 Karte mit identischem Symbol aus der Reserve dazu ausspielen. Fülle sofort deine Reserve vom Zugstapel auf.

Erläuterungen:

- Du darfst die Karte vom Zugstapel sofort mit einer Karte aus der Kartenhand tauschen und ausspielen.
- Wenn du die Person 15 zweimal hast, darfst du beide auf dieselbe ausgespielte Karte anwenden, also 2 Karten aus der Reserve dazu spielen.
- Du darfst auch eine Kartensorte ausspielen, die nicht zur aktuellen Bietrunde passt, und diese zusammen mit der Karte aus der Reserve 2:1 in die aktuelle Kartensorte umwandeln.
- Du darfst eine Karte nicht mit der Person 13 oder 22 umwandeln und sie dann mit der 15 nutzen, da die Karte dann nicht das identische Symbol hat.



19: Du erhältst die doppelte Anzahl an Punkten für dein Gebot beim Ausspielen von Prestigekarten. Dies gilt auch für die „virtuelle“ Karte, die du durch Person 17 erhältst.



20: Spiele 1 beliebige Karte aus, als wäre sie 2 Karten, die zur Bietrunde passen.

Beispiel: Es geht in der Bietrunde um die Wolkenkratzer. Du spielst 1 Pressekarte aus, diese zählt wie 2 Wolkenkratzerkarten.



21: Wenn du bei den Aktionen „Prestige“ oder „Wolkenkratzer“ einen Wolkenkratzer baust: Nimm dir 1 Wolkenkratzer aus dem allgemeinen Vorrat und baue ihn in denselben Stadtteil.



22: Nimm dir nach der Auswertung deiner ausgespielten Karten bis zu 2 deiner ausgespielten Joker zurück auf die Hand.

Personen zur Phase III



23: Du erhältst 2 Punkte.



24: Du erhältst 1 Punkt. Nimm dir 1 Wolkenkratzer aus dem allgemeinen Vorrat. Stell den Wolkenkratzer auf dein Tableau.



25: Du erhältst 3 Punkte.



26: Nimm dir 1 Wolkenkratzer aus dem allgemeinen Vorrat und gehe 1 Schritt auf der Presseleiste voran.



27: Gehe so viele Schritte auf der Presseleiste voran, wie es deiner aktuellen Platzierung entspricht. Zähle dabei den schwarzen Marker nicht mit!

Beispiel: Seid ihr zu viert und du bist auf der Presseleiste Letzter, dann gehst du 4 Schritte voran. Beim Spiel zu zweit bedeutet Platz 2: Gehe 3 Schritte voran.

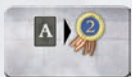
Personen mit Symbol →



28-32: Du erhältst 1 Punkt für jeden Wolkenkratzer, der in einem Stadtteil steht, der die angezeigte Farbe der Laterne hat.



33: Du erhältst 1 Punkt für je 2 Schritte, die du auf der Presseleiste gemacht hast (aufgerundet).



34: Du erhältst 2 Punkte für jede Karte einer von dir gewählten Sorte in deiner Reserve.



35: Du erhältst 2 Punkte für jeden Stadtteil mit mindestens 3 eigenen Wolkenkratzern.



36: Du erhältst 1 Punkt für jede Person oberhalb deines Tableaus.



37-39: Du erhältst 5 Punkte für jedes Set der angezeigten Kombination von Fahrzeugen. Lege die gewerteten Fahrzeuge zurück in den allgemeinen Vorrat.



40-42: Du erhältst 6 Punkte für jedes Set aus der angezeigten Kombination von Fahrzeugen, Dollar und/oder Wolkenkratzern in deinem Besitz. Lege die gewerteten Sets zurück in den allgemeinen Vorrat.



NEW YORK

CITY

Stefan Feld
City Collection
3



© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989

