

Das Spiel um lohnende Ziele:
Eigene Chancen - wohnliche Stadt - lebenswertes Umfeld

Metropolis

Un jeu sympathique qui cultive la qualité de la vie
dans un environnement plaisant

Il gioco per creare una città funzionale, ottimale
e a dimensione umana

Een spel, waarbij het doel is om met elkaar een bewoonbare stad
en een levenswaardige omgeving te bouwen



Metropolis

Das Spiel um lohnende Ziele: Eigene Chancen - wohnliche Stadt - lebenswertes Umfeld

Ravensburger Spiele® Nr. 01 534 4

Denkspiel für 2 - 5 Spieler
von Sid Sackson

Inhalt: 1 Spielplan, 80 Grundstückskarten, 25 Gebäude (8 Häuser, 3 Läden, 2 Schulen, 4 Appartementshäuser, 3 Fabriken, 2 Bürogebäude, 2 Krankenhäuser, 1 Kaufhaus), 140 Chips in 5 verschiedenen Farben (36 weiße, 36 grüne, 26 blaue, 21 gelbe und 21 rosa), 6 Wertungstabellen (3 pro Sprache).

Haben Sie sich auch schon einmal gewünscht, eine Stadt nach Ihren eigenen Vorstellungen zu bauen und dort zu wohnen?

Ein Wohnhaus am Park, eventuell ein kleiner Laden daneben; das Kaufhaus und die Fabrik genau dort, wo Sie es wünschen.

Geld gibt es in diesem Spiel nicht, aber auf sinnvolle und kooperative Planung kommt es an. Das Beste machen aus der zufälligen Verteilung der ersten Grundstücke. Wo entstehen Krankenhäuser, Schulen, Arbeitsplätze in Fabriken? Die Schlußbewertung hängt davon ab, in welcher Lage Sie bauen oder welche Gebäude im Umfeld liegen.

Wer nur den eigenen Vorteil sucht, gerät in Konflikt. Der Blick aufs Ganze zahlt sich in Metropolis aus - für Sie selbst und für die Lebensqualität und Wohnlichkeit der neu entstandenen Stadt.

Ziel des Spiels:

Die Grundstücke, auf denen die neue Stadt entsteht, werden in einer Art Losverfahren nach und nach an die Spieler verteilt. Nachbarschaft gibt dabei ein gewisses Anrecht auf zusammenhängende Grundstücke, auf denen auch die größeren Bauvorhaben verwirklicht werden können. Bald werden die ersten Gebäude errichtet. Je nachdem, was auf den Nachbargrundstücken entsteht, können Gebäude noch an Wert gewinnen oder verlieren. Wer bei Ende des Spiels die höchste Bewertung seiner Gebäude erreicht, gewinnt.

Vorbereitung:

Die Wertungstabellen werden für alle Spieler zur Einsicht bereitgelegt. Die Gebäude stehen außerhalb des Spielplans, als Vorrat für alle. Die 80 Grundstückskarten werden gut gemischt. Die Karten und die Chips werden wie folgt ausgeteilt:

Bei 2 Spielern - je 12 Karten. Die Spieler erhalten die weißen, und grünen Chips.

Bei 3 Spielern - je 8 Karten. Die Spieler erhalten die weißen, grünen und blauen Chips.

Bei 4 Spielern - je 6 Karten. Die Spieler erhalten die Chips ihrer Wahl.

Bei 5 Spielern - je 5 Karten. Alle Chips werden verteilt.

Die Spieler legen je einen Chip ihrer Farbe auf die Grundstücke, die ihnen mit den ausgegebenen Karten zugeteilt worden sind. Damit ist eine zufällige und für jedes Spiel neue Anfangssituation geschaffen. Die ausgegebenen Karten werden danach im Spiel nicht mehr benötigt und werden beiseite gelegt.

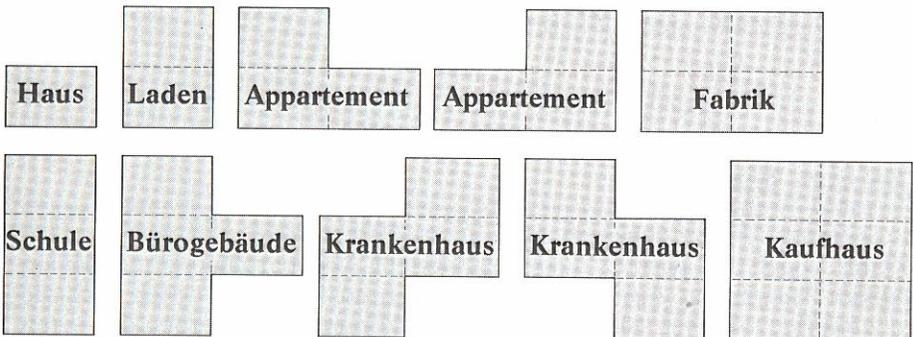
Der Rest der Karten wird als verdeckter Stoß neben den Spielplan gelegt. Dann werden 4 Karten vom Kartenstoß aufgenommen und aufgedeckt neben den Spielplan gelegt. Das erste Angebot liegt damit bereit.

Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

Es ist empfehlenswert, die Anfangssituation genau zu studieren und sich mit der Wertungstabelle und den Grundrissen der Gebäude vertraut zu machen.

Die Gebäude:

Die folgende Abbildung zeigt die Grundstücksformen, die für die verschiedenen Größen notwendig sind.



Die beiden Krankenhäuser und je 2 der Appartementhäuser sind spiegelverkehrt und passen nicht auf die gleichen Grundstücke.

Die Wertungstabelle:

Die Wertungstabelle ist die Richtschnur für alles Planen und Taktieren im Spiel. In ihr sind alle möglichen Werte jedes Gebäudes aufgelistet.

Jedes Gebäude hat einen **Grundwert**, der mit der Größe und mit der Schwierigkeit, einen solchen Bau unterzubringen, zusammenhängt. Der Grundwert ändert sich durch die mehr oder weniger günstige Lage und durch das Umfeld.

Die **Lage** erhöht den Grundwert einiger Gebäude. Sie ist bereits in der Benennung des Gebäudes berücksichtigt, zum Beispiel „Haus mit Parksicht“.

- **Parksicht** haben folgende Grundstücke: 15 bis 19, 25, 40, 45, 70, 60 bis 64. Ein Appartement auf 25, 20, 21 gilt zum Beispiel als „Appartement mit Parksicht“.
- **Am Fluß** liegen folgende Grundstücke: 45 bis 49, 55 bis 59, 70 bis 74, 80 bis 84. Grundstück 64 gilt nicht als am Fluß liegend.
- **Das Zentrum** sind die Grundstücke 40 bis 49 und 50 bis 59.

Das **Umfeld**, das heißt, wie die übrigen Grundstücke im gleichen Viertel bebaut sind, erhöht oder erniedrigt den Grundwert eines Gebäudes.

- Ein **Viertel** sind jeweils die 10 nebeneinanderliegenden Grundstücke mit gleicher Anfangsziffer, zum Beispiel 40 bis 49.
- **Nein** bedeutet, daß die jeweiligen Gebäude nicht im gleichen Viertel erlaubt sind: Keine Schule mit Fabrik, kein Krankenhaus mit Fabrik – und umgekehrt. Je nachdem, was zuerst da war.

Spielregel:

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wer an der Reihe ist, wählt **eine** der vier aufgedeckten Grundstückskarten aus, d.h. eines der vier angebotenen Grundstücke. Die Wahl richtet sich danach, ob der Spieler das Grundstück nehmen darf (siehe Anrecht) und ob es wertvolle Bauvorhaben zuläßt (siehe Wertungstabelle).

Der neue Besitzer (das ist nicht immer der Spieler, der an der Reihe ist!) erhält die Grundstückskarte und kennzeichnet das Grundstück mit einem seiner Chips. Für den nächsten Spieler wird danach wieder eine neue Karte vom Kartestoß aufgedeckt, so daß immer vier Grundstücke im Angebot sind.

Freie Wahl bis zum 5ten Grundstück pro Viertel:

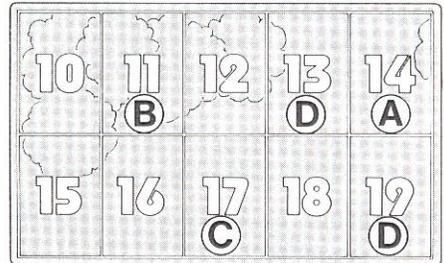
Die Spieler können jedes angebotene Grundstück in Besitz nehmen, solange in dem entsprechenden Stadtviertel noch weniger als 5 Grundstücke belegt sind.

Anrecht durch Nachbarschaft ab dem 6ten Grundstück:

Die Nachbarschaft gibt ein Anrecht auf ein Grundstück. Bei gleichem Anrecht ist entscheidend, wer an der Reihe ist.

Die nebenstehende Abbildung zeigt Grundstücke, die bereits 4 Spielern (A, B, C, D) gehören. An diesem Beispiel werden die folgenden Regeln über das Anrecht erläutert.

„Benachbart“ sind nebeneinanderliegende Grundstücke, zum Beispiel 11 und 12, nicht aber Grundstücke, die sich über Eck berühren, zum Beispiel 11 und 15.



Grundstücke **ohne Nachbarn** können von jedem Spieler genommen werden, wenn er an der Reihe ist. Im Beispiel hat nur 15 keine Nachbarn.

Grundstücke **mit einem Nachbarn** können nur von diesem Nachbarn genommen werden. Nur Spieler B kann Grundstück 10 nehmen.

Grundstücke **mit mehreren Nachbarn** können von jedem Nachbarn genommen werden, wenn er an der Reihe ist. 16 kann von B oder C genommen werden, 18 von C oder D. 12 kann von B, C oder D genommen werden. Es spielt dabei keine Rolle, ob einem Spieler die Mehrzahl der benachbarten Grundstücke gehört.

Ein Grundstück „verschenken“:

Wer an der Reihe ist, kann auch ein Grundstück auswählen, auf das er selbst kein Anrecht hat. Er muß es dann an einen der berechtigten Spieler „verschenken“ und kann frei entscheiden, welchem er es gibt. Wenn zum Beispiel Spieler A an der Reihe ist und Grundstück 12 angeboten ist, kann er es B, C oder D geben. Die Grundstückskarte wird dem entsprechenden Spieler überreicht und dieser kennzeichnet das Grundstück mit einem Chip seiner Farbe.

Manchmal ist man gezwungen, ein Grundstück zu „verschenken“, weil keine der aufgedeckten Karten erlaubt, eines für sich selbst zu nehmen. Es ist aber auch ganz üblich, daß man ein Grundstück ohne Zwang an einen Mitspieler als Teil eines Tauschhandels abgibt.

Bauen:

Mit dem Bauen kann jederzeit im Verlauf des Spiels begonnen werden. Nur wer an der Reihe ist, darf bauen. Er darf **nach** der Wahl eines neuen Grundstücks **ein** beliebiges Gebäude errichten. Die Bedingungen sind:

- Der Gebäudetyp muß noch vorhanden sein — „wer zuerst kommt, mahlt zuerst!“

- Der Spieler muß die dafür passenden Grundstücke haben (eventuell zusammen mit einem Mitspieler).
- Der Gebäudetyp muß in diesem Viertel erlaubt sein (zum Beispiel keine Schule neben Fabrik — siehe Wertungstabelle).

Der Spieler entfernt die Chips von den Grundstücken, die er bebauen will. Er nimmt das passende Gebäude aus dem allgemeinen Vorrat und stellt es auf seine Grundstücke. Zur Kennzeichnung seines Eigentums legt er einen seiner Chips auf das Gebäude.

Man darf ausprobieren, ob ein Gebäude auf bestimmte Grundstücke paßt. Wenn es abgelegt ist, darf es nachträglich nicht mehr versetzt werden.

Verhandeln:

Spieler können jederzeit (auch wenn sie nicht an der Reihe sind) miteinander verhandeln, um zum Beispiel Grundstücke zu tauschen oder um sich auf Gebäude zu einigen, die sich im Wert günstig beeinflussen oder die Chancen eines Mitspielers etwas dämpfen. Die Spieler können auch verabreden, ihre Grundstücke zusammenzufassen, um **ein** großes Gebäude gemeinsam zu errichten und seinen Wert (im Verhältnis der beigesteuerten Grundstücke) zu teilen. Dies ist aber nur gestattet, wenn das Gebäude 4 oder 6 Grundstücke belegt.

Ende des Spiels:

Sind alle Grundstücke vergeben aber noch Gebäude vorhanden, kommt jeder Spieler noch einmal an die Reihe, um — wenn er kann — auf seinen Grundstücken noch **eines** der vorhandenen Gebäude zu errichten.

Das Spiel kann auch ein früheres Ende finden, nämlich, wenn keine Gebäude mehr errichtet werden können:

- weil keine Gebäude mehr übrig sind oder
- weil die übrigen Gebäude nicht mehr auf die noch verfügbaren Grundstücke passen.

Der Wert jedes einzelnen Gebäudes wird nun nach der Wertungstabelle ermittelt und dem Besitzer (oder den Besitzern, die wie vereinbart teilen müssen) gutgeschrieben.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme ist der Gewinner.

