

URBAN PANIC

KRZYSZTOF MATUSIK

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 4 Spielerablagen

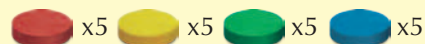
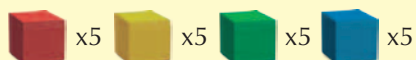
• 1 Sanduhr (60 Sekunden)

• 18 Zielkarten



• 20 Holzwürfel

• 20 Holzscheiben



• 120 Plättchen

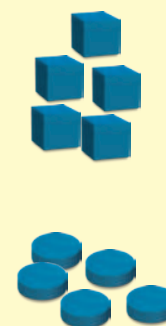


- 24 Wohnungen
- 18 Büros
- 12 Vergnügungsparks
- 24 Fabriken
- 18 Kraftwerke
- 24 Parks



SPIELVORBEREITUNG – BASISVARIANTE

1. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
2. Die Plättchen werden gemischt und in Stapeln verdeckt abgelegt (1). Dann werden 4 Plättchen von diesen Stapeln gezogen und offen auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans gelegt (2).
3. Jede Person bekommt eine Spielerablage sowie 5 Holzscheiben und 5 Holzwürfel in der Farbe, die auf der Spielerablage abgebildet ist (3).
4. Die Spieler legen jeweils einen Holzwürfel auf das Feld 0 der Zählleisten auf dem Spielplan, die alle Stadtentwicklungsfaktoren darstellen – Einwohnerzahl (4), Zahl der Arbeitsplätze (5), Umwelt (6), Stadteinkommen (7) und Zufriedenheit der Einwohner (8).
5. Zielkarten und Sanduhr werden aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden in der Basisvariante nicht benutzt.



SPIELZIEL

Die Spieler verkörpern die Rollen der Bauherren. Jeder versucht, mithilfe der Spezialisten die am besten funktionierende Stadt zu bauen. Um das zu erreichen, müssen sie für Arbeitsplätze, saubere Umwelt, den städtischen Haushalt und die Zufriedenheit der Einwohner sorgen.

SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler wird Startspieler, dann wird weiter im Uhrzeigersinn gespielt. Das Spiel gliedert sich in mehrere Spielrunden, die aus maximal **drei** Aktionen bestehen. Während seiner Runde **muss** der Spieler die Aktion des Architekten ausführen und **kann** zusätzlich 2 weitere der 4 möglichen Aktionen ausführen. Die Aktionen kann man in **beliebiger** Reihenfolge ausführen.

Achtung: Jede Aktion kann mehrmals in einem Zug durchgeführt werden, die Summe aller ausgeführten Aktionen eines Spielers darf aber 3 nicht überschreiten.

DIE AKTIONEN IM EINZELNEN

1. Architekt

Der Spieler nimmt **ein** offenes Plättchen vom Spielplan und legt es auf den unteren Teil seiner Spielerablage auf eines der dafür vorgesehenen Felder. Die dort liegenden Plättchen bilden die **Reserve** (9). Ihre maximale Zahl ist **3**. Wenn die Reserve eines Spielers voll ist und er in seiner Runde noch nicht die Aktion des Architekten ausgeführt hat, kann er diese Aktion nicht ausführen, ehe er nicht einen Platz in der Reserve mithilfe der Aktion der Planerin durchführt freigemacht hat.

Achtung: Die Plättchen aus der Reserve **können nicht** freiwillig entfernt werden!

Wenn der Spieler ein Plättchen vom Spielplan nimmt, wird es sofort durch ein neues von einem beliebigen Stapel ersetzt.

2. Planerin

Der Spieler legt ein Plättchen **aus seiner Reserve** auf seinen Spielplan. Es kann auf ein beliebiges **freies** Feld gelegt werden (außer auf das Zentrum). Die Plättchen **müssen** so gelegt werden, dass das Symbol der Bauart in der linken oberen Ecke zu sehen ist. Die Plättchen, die einmal auf den Spielplan gelegt wurden, **können weder** versetzt **noch** umgedreht werden.

Achtung: Die Plättchen, die am Ende des Spiels nicht mit dem Stadtzentrum verbunden werden, werden entfernt und man verliert die Vorteile, die diese Plättchen bringen.

Jedes Plättchen, das auf die Spielerablage gelegt wurde, verursacht, dass die Holzwürfel des Spielers auf der Zählleiste verschoben werden. Auf der Spielerablage befindet sich eine Legende, die darstellt, um wie viele Felder sich der Wert der einzelnen Stadtentwicklungsfaktoren verändert, nachdem ein bestimmtes Plättchen gelegt wurde. Die Zählleisten Umwelt, Stadteinkommens und Zufriedenheit haben negative Werte. Wenn ein Plättchen einen dieser Faktor **unter den Wert von -5** fallen lassen würde, **kann** der Spieler dieses Plättchen **nicht** anlegen. In dem Fall **muss** er eine andere Aktion ausführen oder ein anderes Plättchen legen.

Achtung: Die Holzscheiben dienen zur Markierung der Zehnerstellen auf den Zählleisten. Das bedeutet, dass ein Spieler, der mehr als 10 Punkte erreicht, von nun an zwei Markierungszeichen verwendet – Würfel für die Einer- und Scheiben für die Zehnerstellen.

Achtung: Die Holzscheiben dienen zur Markierung der Zehnerstellen auf den Zählleisten. Das bedeutet, dass ein Spieler, der mehr als 10 Punkte erreicht, von nun an zwei Markierungszeichen verwendet – Würfel für die Einer- und Scheiben für die Zehnerstellen.

Beispiel: Der blaue Spieler hat das Plättchen Vergnügungspark angelegt, und die Zufriedenheit der Einwohner in seiner Stadt hat den Wert von 12 erreicht. Er legt also eine Scheibe auf das Feld 10 und einen Würfel auf das Feld 2 auf der Zählleiste „Zufriedenheit“.



3. Ingenieur

Der Spieler kann die Plätze **zweier beliebiger** Plättchen, die sich auf seinem Spielplan befinden, vertauschen oder ein Plättchen vom seinen Spielplan gegen ein Plättchen aus seiner Reserve **austauschen**.

Achtung: Wenn die ausgetauschten Plättchen verschiedene Stadtteile darstellen, müssen auch Positionen auf den Zählleisten entsprechend verändert werden.

4. Bürgermeister

Der Spieler **entfernt** alle Plättchen vom Spielplan. Dann legt er genau 4 neue Plättchen auf den Spielplan von den verdeckten Stapeln, unabhängig davon, wie viele Plättchen sich auf dem Spielplan zuvor befunden haben (siehe: *erweiterte Variante*).

Achtung: Die abgelegten Plättchen werden entfernt und aus dem Spiel genommen.

5. Spion*

Diese Aktion ist nur in der erweiterten Variante zulässig (siehe: *erweiterte Variante*).



Beispiel: Spielerzug

Der Spieler hat am Anfang seines Zuges schon 3 Plättchen in der Reserve, deswegen kann er die Aktion des Architekten nicht als erste Aktion ausführen. Er entscheidet sich also, mit der Aktion des Ingenieurs beginnen (1). Er tauscht ein Plättchen vom seinen Spielplan gegen ein Plättchen aus seiner Reserve und passt die Positionen seiner Markierungszeichen auf den Zählleisten an. Dann führt er die Aktion der Planerin aus (2) und legt ein Plättchen aus der Reserve auf seinen Spielplan und markiert wieder die Punkte auf richtigen Zählleisten. Jetzt liegen in der Reserve nur zwei Plättchen und der Spieler kann die Aktion des Architekten ausführen (3). Er legt ein drittes Plättchen in seine Reserve und füllt das freie Feld auf dem Spielplan mit einem neuen Plättchen von den verdeckten Stapeln wieder auf.



Achtung: Zur Veranschaulichung werden die Punkte in den Beispielen nur für einen Spieler dargestellt.

Achtung: Plättchen können nicht ins Zentrum gelegt werden (C).

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald einer der beiden folgenden Fälle eintritt:

Ein Spieler hat seinen ganzen Spielplan mit Plättchen gefüllt; alle anderen Spieler spielen noch eine letzte Runde, anschließend zählt jeder seine endgültigen Punkte.

Am Ende der Aktion des Architekten gibt es kein Plättchen mehr, um es auf den Spielplan zu legen; der Spieler, der gerade an der Reihe ist, kann seine Runde beenden, d.h. die übrig gebliebenen Aktionen ausführen, und erst dann zählt jeder seine endgültigen Punkte.

BERECHNUNG DER PUNKTE

1. Stadtgröße

An den vier Seiten der Plättchen gibt es Wege. Am Ende des Spiels muss jedes Plättchen mit einem anderen mithilfe dieser Wege verbunden sein, sodass es möglich wäre, bis zum Stadtzentrum zu gelangen. Wenn der Spieler Plättchen besitzt, die nicht mit dem Stadtzentrum verbunden sind, muss er diese **entfernen** und passt die Zählleisten entsprechend an, da er auch alle Vorteile verliert, die diese Plättchen gebracht haben.

Wenn die nicht verbundenen Plättchen entfernt wurden, zählt jeder Spieler alle **freien Felder** auf seinem Spielplan. Für jedes solche Feld zieht man **einen Punkt** von dem endgültigen Punktestand ab.

Beispiel: Das Entfernen eines Plättchens bei der Berechnung der Punkte.



Der Spieler muss das durchgestrichene Fabrikplättchen von seinem Spielplan entfernen, das ist nicht durch einen Weg mit einem anderen Plättchen verbunden ist. Dadurch verliert er auch 3 Plätze auf den Zählleisten „Arbeitsplätze“ und „Stadteinkommen“. Die Lage der Markierungszeichen auf den Zählleisten „Umwelt“ und „Zufriedenheit“ werden nicht verändert, weil die Fabrik keinen Einfluss auf diese Faktoren hatte.

2. Arbeitslosigkeit

Jeder Spieler prüft, ob die Zahl seiner Einwohner **nicht** die Zahl der Arbeitsplätze **überschreitet**. Für jeden Punkt, um den die Zahl der Einwohner höher ist als die Zahl der Arbeitsplätze erhält der Spieler **3 Strafpunkte**. Wenn es mehr Arbeitsplätze als Einwohner gibt, setzt der Spieler sein Markierungszeichen auf der Zählleiste „Arbeitsplätze“ auf den

gleichen Wert der Zählleiste „Einwohner“ zurück. Das Markierungszeichen „Einkommens“ wird dabei um genauso viele Felder zurückgezogen wie „Arbeitsplätze“.

3. Die Punkte für die Stadtentwicklung

Jeder Spieler addiert alle Punkte aus den 5 Zählleisten und zieht die Strafpunkte ab. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt derjenige, der die wenigsten freien Felder auf seinem Spielplan hat.

ERWEITERTE VARIANTE

Es gelten die normalen Spielregeln mit den folgenden Änderungen:

- Vor Beginn des Spiels werden die Zielkarten gemischt und offen auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans gelegt. Es wird immer eine Karte mehr aufgelegt als Spieler teilnehmen (bei 2 Spielern – 3 Karten, bei 3 Spielern – 4 Karten, bei 4 Spielern – 5 Karten) **10**. Diese Karten stellen Ziele dar, für deren Erfüllung die Spieler zusätzliche Punkte bekommen können. Wenn der Spieler die Anforderungen auf einer Zielkarte erfüllt, bekommt er am Ende des Spiels **10 Punkte**. Eine Person **kann** mehrere Zielkarten erfüllen und für mehrere Zielkarten Punkte bekommen. Erfüllen mehrere Spieler die Anforderungen einer Zielkarte, erhalten alle daran beteiligten Spieler jeweils die Punkte.
- Der Spieler darf in seinem Zug eine zusätzliche Aktion wählen: **Spion**. Der Spion ermöglicht dem Spieler, ein beliebiges Plättchen **aus der Reserve eines anderen Spielers** zu nehmen und es **auf seinen eigenen Spielplan** zu legen (**niemals** in die Reserve). Die Aktion des Spions kostet zwei der drei vorhandenen Aktionen. Der Spieler kann also noch nur die obligatorische Aktion des Architekten ausführen.
- Nach der Ausführung der Aktion **des Architekten** wird das leere Feld auf dem Spielplan nicht ergänzt. Neue Plättchen werden erst nach dem Ende des Zuges eines Spielers auf den Spielplan gelegt.



PARTYVARIANTE

Es gelten die normalen Spielregeln mit den folgenden Änderungen:

- Der Spielplan wird beiseite gelegt, er wird erst bei der Punkteberechnung notwendig. Alle 120 Plättchen werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt. Neben die Plättchen stellt man die Sanduhr.
- Die Spieler beginnen das Spiel gleichzeitig. Es gibt keine Runden. Jeder Spieler hält eine Hand hinter den Rücken und mit der **zweiten** Hand wählt er Plättchen aus und legt die ausgewählten Plättchen auf seinen Spielplan. **Ein Plättchen, das einmal auf den Spielplan gelegt wurde, kann weder versetzt noch entfernt werden!**
- Das Ziel ist es, seinen Spielplan möglichst schnell vollständig zu bebauen. Wer dies als Erster schafft, dreht die Sanduhr um. Danach können alle anderen Spieler ihre Städte noch so lange weiterbauen, **bis die Sanduhr abgelaufen ist**. Dann ist das Spiel zu Ende.
- Nun wird der Spielplan auf den Tisch gelegt und alle Spieler platzieren ihre Holzwürfel auf den 5 Zählleisten. Dann zählen sie die einzelnen Elemente auf ihren Spielplänen, multiplizieren das Ergebnis mit den Werten in der Legende und markieren die gewonnenen Punkte, indem sie ihre Holzwürfel auf den Zählleisten um entsprechend viele Felder nach vorne setzen. Der Spieler, der die Sanduhr gestartet hat, bekommt zusätzlich **5 Punkte**.



Herausgeber und Vertreiber:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, Polen
www.g3poland.com
**Haben Sie Fragen? Dann fragen Sie uns,
wir helfen Ihnen gerne!**
f www.facebook.com/G3Poland



Lizenz:
© **ST Games Spółka z o.o.**
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3
Polen

BESCHREIBUNG DER ZIELKARTEN

Am Ende des Spiels bekommt man für das Erfüllen der Anforderungen jeder der Karten, die zu Beginn des Spiels gelegt wurden, 10 Punkte.



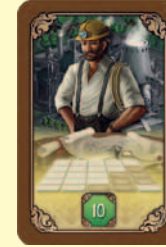
Der größte Bürogebiet

Der Spieler hat auf seinem Spielplan das größte Gebiet aus Büroplättchen, die miteinander verbunden sind.



Das größte Wohngebiet

Der Spieler hat auf seinem Spielplan das größte Gebiet aus Wohnungsplättchen, die miteinander verbunden sind.



Das größte Kraftwerk

Der Spieler hat auf seinem Spielplan das größte Gebiet aus Kraftwerkplättchen, die miteinander verbunden sind.



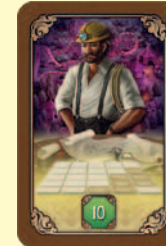
Das größte Industriegebiet

Der Spieler hat auf seinem Spielplan das größte Gebiet aus Fabrikplättchen, die miteinander verbunden sind.



Der größte Park

Der Spieler hat auf seinem Spielplan das größte Gebiet aus Parkplättchen, die miteinander verbunden sind.



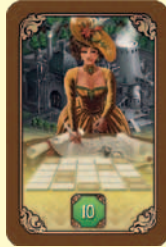
Der größte Vergnügungspark

Der Spieler hat auf seinem Spielplan das größte Gebiet aus Vergnügungsparkplättchen, die miteinander verbunden sind.



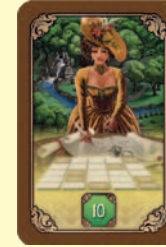
Die Stadt mit den meisten Büros

Der Spieler hat die meisten Büros auf seinem Spielplan.



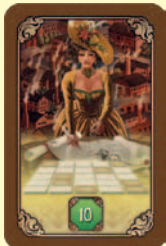
Die Stadt mit den meisten Kraftwerken

Der Spieler hat die meisten Kraftwerke auf seinem Spielplan.



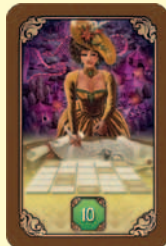
Die Stadt mit den meisten Parks

Der Spieler hat die meisten Parks auf seinem Spielplan.



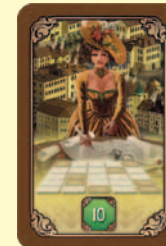
Die Stadt mit den meisten Fabriken

Der Spieler hat die meisten Fabriken auf seinem Spielplan.



Die Stadt mit den meisten Vergnügungsparks

Der Spieler hat die meisten Vergnügungsparks auf seinem Spielplan.



Die Stadt mit den meisten Wohnungen

Der Spieler hat die meisten Wohnungen auf seinem Spielplan.



Die ökologischste Stadt

Das Markierungszeichen des Spielers zeigt den höchsten Wert auf der Zählleiste „Umwelt“.



Die meisten Arbeitsplätze

Das Markierungszeichen des Spielers zeigt den höchsten Wert auf der Zählleiste „Arbeitsplätze“.



Die vollendete Stadt

Der Spieler hat alle 24 Felder auf seinem Spielplan bebaut.



Die Stadt mit dem größten Einkommen

Das Markierungszeichen des Spielers zeigt den höchsten Wert auf der Zählleiste „Stadteinkommen“.



Die zufriedensten Einwohner

Das Markierungszeichen des Spielers zeigt den höchsten Wert auf der Zählleiste „Zufriedenheit der Einwohner“.



Die erste vollendete Stadt

Der Spieler hat als Erster seinen Spielplan vollständig bebaut.