

Ginkgopolis

XAVIER GEORGET ARTWORK CAEL LANNURIEN

FÜR 1 - 5 SPIELER
AB 10 JAHREN
45 MINUTEN

Wir schreiben das Jahr 2212. Der Ginkgo Biloba, der älteste und stärkste Baum der Welt, ist zum Symbol einer neuen und naturnahen Art der Bebauung geworden. Die natürlichen Ressourcen der Erde sind nahezu aufgebraucht. Das empfindliche Gleichgewicht zwischen produzierten und verbrauchten Ressourcen darf bei der Schaffung des dringend benötigten neuen Wohnraums nicht gestört werden. Die Gestaltung einer derart modernen Stadt setzt voraus, dass ihr euch mit Spezialisten umgibt, die euch dabei unterstützen zu dem Architekten der Zukunft zu werden, dem Erbauer von Ginkgopolis.

ÜBERBLICK UND ZWECK DES SPIELS

In Ginkgopolis schlüpfen die Spieler in die Rolle von modernen Stadtplanern, welche die Stadt organisch entwerfen, ausbauen und den Stadtraum auch betreiben, um so viele Erfolgspunkte wie möglich zu gewinnen.

Die Spieler wählen in jeder Runde eine Handkarte und damit auch eine Aktion aus.

Hat ein Spieler nur die Handkarte gespielt, kann er das entsprechend abgebildete fertige Gebäude nutzen. Hat ein Spieler zur gespielten Handkarte noch ein Plättchen ausgespielt, darf er ein neues Gebäude errichten.

WICHTIGE ELEMENTE DES SPIELS

RESSOURCEN

Die Ressourcen werden für den Bau und Betrieb von Gebäuden benötigt. Die Spielsteine für die Ressourcen sind in den unterschiedlichen Farben der bis zu 5 Spieler gehalten und dienen ferner dazu, den Eigentümer eines Gebäudes zu identifizieren.

GEBÄUDE-KARTEN

Jede Gebäude-Karte ist mit einem Gebäude-Plättchen verknüpft. Eine gespielte Gebäude-Karte zeigt das entsprechende Gebäude in der Stadt an, dessen oberstes Plättchen die gleiche Farbe und Nummer zeigt.



GEBÄUDE-PLÄTTCHEN

Die Gebäude-Plättchen stellen die Gebäude dar, die die Spieler in der Stadt erbauen können. Jedes Plättchen zeichnet sich durch eine Farbe und eine Nummer aus. Von jedem Plättchen befindet sich nur ein Exemplar im Spiel. Mehrere Plättchen können gestapelt werden, um ein einzelnes Gebäude mit mehreren Ebenen zu bilden. Es ist das oberste Plättchen, das nun die Farbe und die Nummer des jeweiligen Gebäudes bestimmt. Die Anzahl der Ebenen eines Gebäudes ist immer gleich der Anzahl von Ressourcen auf diesem Gebäude.



Die roten Gebäude sind Produktionsgebäude, die erlauben, hauptsächlich Ressourcen zu gewinnen. Die blauen Gebäude sind

SPIELMATERIAL

- 60 Gebäude-Plättchen, jeweils 20 in den drei Farben blau, rot und gelb, nummeriert von 1 bis 20.
- 99 Karten:
 - 12 Urbanisierungs-Karten von A bis L,
 - 60 Gebäude-Karten (jeweils 20 Karten in jeder der drei Farben, nummeriert von 1 bis 20),
 - 27 Charakter-Karten.
- 125 Holz-Ressourcen in den Farben der Spieler (25 pro Farbe).
- 10 Kartenaustauschmarker.
- 12 Urbanisierungsmarker: A bis L.
- 5 Sichtschirme in den jeweiligen Spielerfarben.
- Erfolgspunkte-Plättchen, im Wert von 1, 3, 5 und 10.
- 15 Baustellenmarker.
- 1 Startspielerkarte.
- 1 Regelheft.

Arbeitsgebäude (Unterricht, Wissenschaft, Forschung, ...), und erlauben, Gebäude-Plättchen zu gewinnen (Entwicklung von Immobilienprojekten). Die gelben Gebäude sind Gebäude des alltäglichen Lebens (Wohnen, Handel, Freizeit, ...), die es erlauben Erfolgspunkte zu gewinnen.

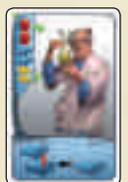
URBANISIERUNGS-MARKER & URBANISIERUNGS-KARTEN

Die Urbanisierungs-Marker befinden sich am Rande der Stadt. Sie bezeichnen die Landstücke, auf die neue Gebäude gebaut werden können. Jedem Urbanisierungs-Marker ist eine Urbanisierungs-Karte zugeordnet.



CHARAKTER-KARTEN

Die Charakter-Karten sind EINE Art der Bonus-Karten (siehe Seite 7). Jeder Spieler beginnt das Spiel mit drei verschiedenen Charakter-Karten. In einem Einführungsspiel verwenden Sie die vorgegebenen Kartensätze. *Die Bio-Planer -gelb- helfen Erfolgspunkte zu gewinnen, die Bio-Ingenieure -blau- helfen neue Projekte (Gebäude-Plättchen) zu entwickeln und die Bio-Techniker -rot- helfen Ressourcen zu produzieren oder zu recyceln.*



Spieleverlauf

Das Spiel besteht aus einer variablen Anzahl von Runden. Eine Runde besteht aus 3 Phasen:

1. Karte auswählen
2. Aktionen auslösen
3. Nächste Runde vorbereiten

1. KARTE AUSWÄHLEN

Jeder Spieler schaut sich seine Hand von 4 Karten an und wählt eine davon aus, die er verdeckt vor sich auslegt. Diese Karte kann allein oder in Verbindung mit einem Gebäude-Plättchen ausgespielt werden, je nachdem, welche Aktion gewählt wird. Das Gebäude-Plättchen, das der Spieler hinter seinem Sichtschirm auswählt, wird verdeckt auf die ausgespielte Karte gelegt. Die Wahl der Karte (und evtl. des Gebäude-Plättchens) erfolgt gleichzeitig für alle Spieler. Danach legen alle ihre drei unbenutzten Karten vor ihren Sichtschirm verdeckt ab. Die Startspielerkarte wird oben auf den Stapel des jeweiligen Besitzers gelegt, damit dieser leicht erkennbar ist.

SEINE KARTENHAND AUSTAUSCHEN



Zweimal pro Spiel kann ein Spieler einen Kartenaustauschmarker abwerfen, um seine 4 Handkarten wegzuerwerfen und 4 neue Karten ziehen zu können. Er muss bekannt geben: «Ich tausche meine Kartenhand aus». Wenn mehrere Spieler ihre Kartenhand während der gleichen Runde austauschen wollen, erfolgt das in der Reihenfolge, in der es ein Spieler nach dem anderen angekündigt hat. Am Ende des Spiels bringt jeder ungenutzte Kartenaustauschmarker seinem Besitzer jeweils 2 Erfolgspunkte.

2. AKTIONEN AUSLÖSEN

Beginnend mit dem ersten Spieler, dann im Uhrzeigersinn folgend, deckt jeder Spieler seine gewählte Karte auf (und evtl. das Gebäude-Plättchen) und führt dann die entsprechende Aktion aus. Diese wird von der Art der Karte genau definiert (Urbanisierung oder Gebäude), und dadurch, ob die Karte allein oder in Verbindung mit einem Gebäude-Plättchen gespielt wurde:

- A. Planen - eine Karte allein spielen
- B. Urbanisieren - eine Urbanisierungskarte mit einem Gebäude-Plättchen spielen
- C. Hochbauen - eine Gebäudekarte mit einem Gebäude-Plättchen spielen

A. PLANEN - EINE KARTE ALLEIN SPIELEN

1



Wenn der Spieler **eine Urbanisierungs-Karte allein** gespielt hat, fügt er hinter seinem Sichtschirm eine Ressource oder ein Gebäude-Plättchen hinzu.

2



Wenn der Spieler **eine Gebäude-Karte allein** gespielt hat, profitiert er von dem auf der Karte abgebildeten Gebäude in der Stadt. Er erhält die Elemente, die von der Farbe der Karte bestimmt sind:

- ◆ Rote Karten bringen Ressourcen,
- ◆ Blaue Karten bringen Gebäude-Plättchen,
- ◆ Gelbe Karten bringen Erfolgspunkte.

Die Anzahl der Elemente, die der Spieler bekommt, wird durch die Höhe des Gebäudes in der Stadt bestimmt. Für jede Ebene des Gebäudes gewinnt der Spieler ein Element: ein Gebäude mit einer Ebene bringt ein Element, ein Gebäude mit zwei Ebenen zwei Elemente, usw.

3



Hat der Spieler Bonus-Karten vom Typ "Planen" vor seinem Sichtschirm liegen, erhält er die von diesen Karten ausgewiesenen Elemente. Bonus-Karten sind zum einen die am Anfang erhaltenen Charakterkarten und zum anderen erhält man diese durch die Aktion C (Hochbauen).

4



Nach Auflösung der Aktion wird die gespielte Karte auf den Ablagestapel gelegt.



◆ **BEISPIEL:** Fanny spielt die rote Karte # 7 allein aus. Sie nutzt also das rote Gebäude Nummer 7, das zweistufig ist. Sie erhält zwei Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat und legt diese hinter ihrem Sichtschirm ab. Fanny besitzt zwei Bonuskarten "Planen". Die erste erlaubt ihr ein Gebäude-Plättchen zu bekommen, während die zweite ihr 1 Erfolgspunkt zukommen lässt. Abschließend wirft sie die gespielte Karte ab.

B. URBANISIERUNG - EINE URBANISIERUNGS-KARTE MIT EINEM GEBÄUDE-PLÄTTCHEN AUSSPIELEN

Wenn ein Spieler eine **Urbanisierungs-Karte mit einem Plättchen** ausspielt, erweitert er die Stadt durch das Hinzufügen eines neuen Gebäudes am Stadtrand. Das geschieht auf folgende Weise:

- 1



Das **Gebäude-Plättchen** wird an der Stelle angelegt, wo sich der zur gespielten **Urbanisierungs-Karte** passende **Urbanisierungs-Marker** befindet.

2



Eine **Ressource** wird aus dem Vorrat hinter dem eigenen **Sichtschirm** genommen und auf das **Plättchen** gelegt. Dies zeigt an, dass der Spieler das **Plättchen** besitzt. Außerdem wird ein **Baustellenmarker** auf das **Plättchen** gestellt. Dies zeigt an, dass später noch die entsprechende **Karte** dem **Nachziehstapel** hinzugefügt werden muss.
- 3



Der **Urbanisierungs-Marker** wird auf einen freien Platz neben dem neu gelegten **Gebäude** gelegt (nur orthogonal, nicht diagonal). *Hinweis: Im seltenen Fall, dass kein Platz frei sein sollte, kann der Spieler den **Urbanisierungsmarker** auf einen anderen freien Platz legen, solange er die alphabetischen Reihenfolge der Buchstaben der **Urbanisierungsmarker** respektiert. (Beispiel: der **Marker C** muss zwischen **Marker B** und **Marker D** bleiben). In diesem speziellen Fall, oder um immer diese Bedingung erfüllen zu können, darf der Spieler ein oder mehrere **Urbanisierungsmarker** bewegen.*
- 4



Der Spieler nutzt die **Gebäude**, die sich neben (nur orthogonal, nicht diagonal) dem soeben gespielten **Plättchen** befinden. Durch "Nutzung eines Gebäudes" erhält der Spieler die **Elemente**, als hätte er die **Karte** dieses Gebäudes allein ausgespielt.
- 5



Hat der Spieler **Bonus-Karten** vom Typ "Urbanisieren" vor seinem **Sichtschirm** liegen, erhält er die von diesen **Karten** bezeichneten **Elemente** (siehe **Bonus-Karten**).

6



Nach der Auslösung der **Aktion** wird die gespielte **Karte** auf den **Ablagestapel** gelegt.

 **BEISPIEL:** Mailys hat die **Urbanisierungs-Karte A**, zusammen mit dem roten **Gebäude-Plättchen 4** gespielt. Sie ersetzt den **Urbanisierungs-Marker A** durch dieses **Plättchen**, platziert darüber eine **Ressource** und einen **Baustellenmarker**. Sie legt daraufhin den **Urbanisierungs-Marker C** auf einen freien Platz neben dem gerade gelegten **Gebäude-Plättchen**. Nun nutzt sie die zwei benachbarten **Gebäude**, wodurch sie 1 **Ressource** und 2 **Plättchen** erhält, die sie hinter ihren **Sichtschirm** legt. Mailys hat eine **Bonuskarte "Urbanisieren"**, die ihr erlaubt, eine **zusätzliche Ressource** zu bekommen. Anschließend wirft sie die gespielte **Urbanisierungs-Karte** ab.

C. HOCHBAUEN - EINE GEBÄUDEKARTE MIT EINEM GEBÄUDE-PLÄTTCHEN SPIELEN

Wenn ein Spieler eine **Gebäudekarte mit einem Plättchen** gespielt hat, baut er in die Höhe, indem er das **Plättchen** auf dem von der **Karte** bezeichneten **Gebäude** in der Stadt legt.

- 1



Die **Ressourcen** des Gebäudes, das von der **Karte** bestimmt wird, werden an ihre **Besitzer** zurückgegeben, die diese hinter den eigenen **Sichtschirm** legen. Ist der **Besitzer** ein anderer Spieler, gewinnt er einen **Erfolgspunkt** für jede zurückerhaltene **Ressource**. *Hinweis: Der aktive Spieler erhält keinen **Erfolgspunkt**, wenn er auf einem seiner eigenen Gebäude baut.*
- 2



Der Spieler legt das **Plättchen** auf das von der **Karte** bezeichnete **Gebäude**.

Nebenkosten:

   Wenn die **Nummer** des ausgespielten **Gebäude-Plättchen** niedriger ist als die **Nummer** des überdeckten **Gebäude-Plättchen**, muss der Spieler die **Differenz** in **Erfolgspunkten** zahlen. (Beispiel: würde er ein **Plättchen** mit der **Nummer 4** auf ein **Plättchen** mit der **Nummer 5** legen, müsste er 1 **Erfolgspunkte** zahlen).

   Wenn die **Farbe** des gespielten **Gebäude-Plättchen** eine andere **Farbe** aufweist als das überdeckte **Gebäude-Plättchen**, muss der Spieler eine **eigene Ressource** in den **allgemeinen Vorrat** zurückgeben.
- 3



Der Spieler legt eine **Ressource** aus seinem **Vorrat** pro **Ebene** des Gebäudes auf das **Plättchen**. Es gibt also immer so viele **Ressourcen** auf einem **Gebäude**, wie es aufeinander gestapelte **Plättchen** des Gebäudes gibt und diese gehören immer nur einem **Spieler**.
- 4



Außerdem stellt er einen **Baustellenmarker** auf das **Gebäude**, um zu zeigen, dass die entsprechende **Karte** noch nicht dem **Nachziehstapel** zugefügt wurde.

5



Hat der Spieler **Bonus-Karten** vom Typ "Hochbauen" vor seinem **Sichtschirm** liegen, erhält er die von diesen **Karten** aufgeführte **Elemente** (siehe **Bonus-Karten**).
- 6



Der Spieler legt die **gespielte Karte** aufgedeckt vor seinen **Sichtschirm**. Diese **Karte** wird für den Rest des Spiels zu einer **Bonus-Karte**. Es gibt zwei Arten **Bonus-Karten**:

 -  **Permanenter Bonus** (mit schwarzer **Pfeil**), die während des Spiels **aktiviert** werden.
 -  **Endspiel Bonus** (mit dem Symbol "="), die **Erfolgspunkte** am **Ende** des Spiels bringen.



♥ **BEISPIEL:** Nell spielt die blaue Gebäude-Karte Nr. 5 und das rote Gebäude-Plättchen Nr. 4. Das blaue Gebäude Nr. 5 gehört zu Fanny, sie bekommt die beiden Ressourcen, die dort platziert sind und 2 Erfolgspunkte. Nell platziert das rote Gebäude Nr. 4 auf dem blauen Gebäude Nr. 5. Sie muss für diese Aktion 1 Erfolgspunkt zahlen, da das gelegte Gebäude um 1 kleiner war als das verdeckte Gebäude ($5-4=1$). Sie muss außerdem eine Ressource wegwerfen, da die Farbe des Plättchens, das sie legt, nicht der Farbe entspricht, die sie verdeckt. Sie stellt drei Ressourcen und 1 Baustellenmarker auf das neue Gebäude. Da sie zwei Bonus-Karten "Hochbauen" besitzt, erhält sie 1 Erfolgspunkt und 1 Ressource. Sie legt die rote Gebäude-Karte Nr. 7 sichtbar vor ihren Sichtschirm.

Hinweis: hat ein Spieler eine Karte und ein Plättchen gespielt, besitzt aber nicht die nötigen Elemente, um das Plättchen in der Stadt zu legen, nimmt er sein Gebäude-Plättchen zurück hinter seinen Sichtschirm und spielt die Aktion der Karte, als hätte er sie ohne Plättchen gespielt.

3. VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

Nach Auflösung der Aktionen nimmt jeder Spieler, die von seinem rechten Nachbarn unbenutzten Karten auf seine Hand (einschließlich der Startspieler-Karte, falls vorhanden). Nun zieht zunächst der Startspieler eine neue Karte vom Nachziehstapel; ihm folgen die verbliebenen Spieler im Uhrzeigersinn, um wieder 4 Karten auf der Hand zu haben.

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist sorgt der Startspieler für die neue Zusammenstellung des Nachziehstapels:

1. Er sagt für jede Farbe laut an, welches Gebäude-Plättchen einen Baustellenmarker auf sich stehen hat. Währenddessen sucht ein anderer Spieler die entsprechenden Karten aus den 3 Stapeln "Gebäudekarten" und wirft sie in den Ablagestapel ab.
2. Er mischt alle Karten aus dem Ablagestapel, um daraus einen neuen Nachziehstapel zu erstellen.
3. Bei 2 oder 3 Spielern werden 7 Karten aus dem Nachziehstapel abgeworfen. (bei 4 oder 5 Spielern wird keine Karte abgeworfen)
4. Alle genutzten Baustellenmarker der Stadt kommen in den allgemeinen Vorrat zurück.

♥ **BEISPIEL:** Die Spielerinnen haben ihre Aktion ausgelöst und erhalten die von ihrer rechten Nachbarin ungenutzten Karten. Die Startspielerin, Mailys, zieht die letzte Karte vom Stapel, um 4 Karten auf der Hand zu haben und muß den Nachziehstapel deshalb wieder errichten. Sie beginnt damit, die Nummern der gelben Plättchen anzusagen, auf denen sich ein Baustellenmarker befindet. Es handelt sich um die Plättchen 4, 5 und 9. Nell wirft also die gelben Gebäudekarten Nr. 4, 5 und 9 auf den Ablagestapel. Das Gleiche erledigen die Spielerinnen für die roten und blauen Plättchen, bevor Mailys nun alle Karten mischt, um einen neuen Nachziehstapel zu erhalten. Nun wirft sie die ersten 7 Karten ab, da sie zu zweit spielen und entfernt alle Baustellenmarker aus der Stadt. Nun kann Nell ihre neue Karte ziehen.

SPIEL ENDE

Ist der allgemeine Vorrat an Gebäude-Plättchen zum ersten Mal erschöpft, kann jeder Spieler beliebig viele Gebäude-Plättchen aus dem eigenen Vorrat abgeben und wieder ins Spiel bringen. Die Spieler wählen die Plättchen, die sie zurückgeben wollen, hinter ihren Sichtschirmen aus und zeigen sie gleichzeitig vor. Jeder Spieler erhält einen Erfolgspunkt pro Plättchen, das er zurückgibt. Alle zurückgegebenen Plättchen werden verdeckt gemischt, um einen neuen Vorrat zu bilden. Das Spiel läuft dann normal weiter.

Das Spiel endet, wenn:

- ♥ Der Plättchenvorrat zum zweiten Mal erschöpft ist, oder
- ♥ Ein Spieler alle seine Ressourcen in der Stadt ausgelegt hat (25, 20, 18 bei 2, 3 oder 4 Spielern, oder 16 bei 5 Spielern).

Sobald eine der beiden Bedingungen erfüllt ist, wird noch der aktuelle Zug zu Ende gespielt, und das Spiel ist anschließend beendet.

Hinweis: Das Spiel endet auch dann, wenn der Spieler, der alle seine Ressourcen ausgelegt hat, durch die Aktion eines anderen Spielers einige Ressourcen zurück erhält.

Gewinner ist derjenige, der die meisten Erfolgspunkte errungen hat. Folgende Erfolgspunkte werden zusammengezählt:

- ♥ Erfolgspunkte, die während des Spiels gewonnen wurden.
- ♥ Erfolgspunkte, die die Endspiel-Bonuskarten (Karten mit dem Symbol "=") bringen.
- ♥ 2 Punkte pro ungenutztem Kartenaustauschmarker.
- ♥ Erfolgspunkte, gemäß der Anwesenheit von Spielern in den Bereichen der Stadt.

Endabrechnung

Ein Stadtviertel ist ein Teil der Stadt, der aus mindestens zwei benachbarten Gebäuden der gleichen Farbe besteht (mit einer gemeinsamen Seite - diagonal zählt nicht). Ein einzelnes Gebäude stellt kein Stadtviertel dar.

Die Spieler vergleichen in jedem Stadtviertel die Anzahl der Ressourcen ihrer Farbe. Der Spieler mit den meisten Ressourcen bekommt so viele Erfolgspunkte, wie Ressourcen in dem Stadtviertel vorhanden sind (alle verschiedenen Farben). Der Spieler mit den zweitmeisten Ressourcen bekommt so viele Punkte, wie Ressourcen seiner Farbe in dem Stadtviertel vorhanden sind. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem höchsten Gebäude. Falls noch immer Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler, dessen höchstes Gebäude die größte Nummer zeigt.



BEISPIEL:

Die Plättchen der Abbildung stellen zwei Stadtteile dar, einen blauen und einen gelben. Das rote Plättchen Nr. 20 gehört zu keinem Stadtteil, da es isoliert ist. Im gelben Stadtteil ist allein *Mailys* mit ihren drei Ressourcen, sie gewinnt 6 Punkte. Im blauen Stadtteil hat *Fanny* die meisten Ressourcen (drei), und da es dort 7 Ressourcen gibt, erhält sie 7 Punkte. *Mailys* und *Nell* sind auf Gleichstand nach Anzahl der Ressourcen, und ihre Gebäude haben die gleiche Höhe. *Mailys* gewinnt 2 Punkte, da sie das Gebäude mit der höchsten Nummer besitzt. *Nell* erhält keine Punkte.

Hinweis: wenn alle Ressourcen eines Stadtteils dem gleichen Spieler gehören, erhält dieser Spieler 2 Erfolgspunkte für jede Ressource in diesem Bereich.

SOLOVERSION

In der Soloversion wird gegen einen imaginären Spieler gespielt, den wir zu weiteren Erklärung der Regeln William nennen werden.

SPIELVORBEREITUNG

Verwenden Sie die Regeln wie in einem Spiel mit zwei Spielern, mit folgender Ausnahme: Sie beginnen das Spiel mit 6 Ressourcen, 6 Gebäude-Plättchen und 6 Erfolgspunkten, aber Sie erhalten weder Charakter-Karten noch Kartenaustauschmarker. Williams Ressourcen stehen ihm ständig zur Verfügung (der allgemeine Vorrat ist gleichzeitig sein persönlicher Vorrat). Williams stehen am Anfang des Spiels keine Erfolgspunkte und keine Gebäude-Plättchen zur Verfügung.

In einem Spiel gegen William sind Sie immer der Startspieler.

SPIELABLAUF:

- Ziehen Sie 3 Karten und geben Sie eine zufällige davon an William.
- Wählen Sie eine Aktion aus (Karte + evtl. Plättchen) und führen Sie die Effekte entsprechend der normalen Regeln aus.
- Decken Sie die Karte Williams auf und ziehen Sie ein Plättchen, da William in jedem Zug baut. Wenn William urbanisiert (er hat eine Urbanisierungs-Karte gespielt) erhält er einen Erfolgspunkt für jedes durch die angrenzenden Gebäude produzierten Elemente (er erhält also weder Plättchen noch Ressourcen). Wenn William in die Höhe baut, behält er die ausgespielte Karte. Allerdings erhält William keinen Bonus seiner ausgespielten Karten (der Effekt mit dem schwarzen Pfeil wird ignoriert).

HINWEIS:

- Wenn William auf einem Ihrer Gebäude in die Höhe baut, erhalten Sie Ihre Ressourcen zurück und einen Erfolgspunkt pro Ressource, laut der normalen Regeln.
- Bauen Sie auf einem Gebäude Williams in die Höhe, erhält dieser einen Erfolgspunkt pro zurückerhaltener Ressource.
- Sie können Ihre Karten nicht tauschen.
- Wenn William urbanisiert, entscheiden Sie wohin der Urbanisierungs-Marker verschoben werden soll.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn am Ende des Spielerzuges der Plättchen-Stapel aufgebraucht ist. Oder wenn alle Spieler-Ressourcen auf den Gebäuden der Stadt platziert wurden. Außerdem endet das Spiel auch, wenn William alle seine Ressourcen aufgebraucht hat. Besitzt William nicht mehr genügend Ressourcen zum Bauen, wird seine letzte Aktion nicht mehr ausgeführt und das Spiel endet.

Man zählt zusammen, wieviele Punkte William während dem Spiel gemacht hat, alle Karten mit dem Symbol “=” sowie die Stadtviertel, zählen wie bei einem normalen Spieler.

Erhöhung der Schwierigkeit (Fortgeschrittenes Niveau): Zieht William eine Urbanisierungs-Karte, ziehen Sie eine neue Karte vom Stapel. Führen Sie die Aktion dieser neu gezogenen Karte aus, wenn es eine Gebäude-Karte ist (William baut in die Höhe) oder eine Urbanisations-Karte ist, die William mehr Punkte bringt.

BONUSKARTEN

PERMANENTE BONUSKARTEN

Dies sind die Charakter-Karten und die von 1 bis 9 nummerierten Gebäude-Karten. Sie sind mit einem schwarzen Pfeil gekennzeichnet. Der Spieler, der so eine Karte vor seinem Sichtschirm liegen hat, bekommt jedes Mal einen Bonus, wenn eine entsprechende Aktion ausgeführt wurde.



Hinweis: Die Karten mit den Nummern 7 bis 9 machen es möglich, 2 Erfolgspunkte zu erhalten -eine Ressource und einen Erfolgspunkt, oder ein Plättchen und einen Erfolgspunkt- jedes Mal, wenn die entsprechende Aktion ausgeführt wird.

BONUS "PLANEN"

Diese Karten bringen eine Ressource- einen Erfolgspunkt oder ein Plättchen- jedes Mal, wenn der Spieler die Aktion "Planen" ausführt.

BONUS "URBANISIEREN"

Diese Karten bringen eine Ressource- einen Erfolgspunkt oder ein Plättchen- jedes Mal, wenn der Spieler die Aktion "Urbanisieren" ausführt.

BONUS "HOCHBAUEN"

Diese Karten bringen eine Ressource- einen Erfolgspunkt oder ein Plättchen- jedes Mal, wenn der Spieler die Aktion "Hochbauen" ausführt.

ENDSPIEL BONUSKARTEN

Dies sind die von 10 bis 20 nummerierten Gebäudekarten. Sie sind mit dem Symbol "=" gezeichnet. Der Spieler, der eine solche Karte vor seinem Sichtschirm liegen hat, bekommt Erfolgspunkte am Ende des Spiels, wenn er die entsprechende Bedingungen erfüllt.



Die Karte bringt dem Spieler für jede Ressource, die er auf einem blauen, bzw. roten, bzw. gelben, Gebäude hat, 1 Erfolgspunkt.



Die Karte bringt dem Spieler für jedes Gebäude mit 1 oder 2 Ebenen, das er besitzt, 1 Erfolgspunkt.



Die Karte bringt dem Spieler für jedes Gebäude mit 3 oder mehr Ebenen, das er besitzt, 3 Erfolgspunkte.



Die Karte bringt dem Spieler für jede "Planen" Bonuskarte, die er vor seinem Sichtschirm liegen hat, 2 Erfolgspunkte. Die Charakter-Karten zählen mit.



Die Karte bringt dem Spieler für jede "Urbanisieren" Bonuskarte, die er vor seinem Sichtschirm liegen hat, 2 Erfolgspunkte. Die Charakter-Karten zählen mit.



Die Karte bringt dem Spieler für jede "Hochbauen" Bonuskarte, die er vor seinem Sichtschirm liegen hat, 2 Erfolgspunkte. Die Charakter-Karten zählen mit.



Die Karte bringt dem Spieler, der sie vor seinem Sichtschirm liegen hat, 9 Erfolgspunkte.



Die Karte bringt dem Spieler für jede blaue, rote oder gelbe, Karte, die er vor seinen Sichtschirm liegen hat, 2 Erfolgspunkte. Die Charakter-Karten zählen mit.



www.pearlgames.be

Autor: **Xavier Georges** • Illustration: **Gaël Lannurien** Grafik: **megalopole.com** • Redaktion der Spielregeln: **Sébastien Dujardin**
Deutsche Übersetzung: **Anke Herrmann** • Bearbeitung der Deutschen Ausgabe: **Roland Berberich, Carsten-Dirk Jost** und **Heiko Eller**

Danksagungen: Die Autoren und der Verlag danken Etienne, Shadi, Anke, Madeline, Mailys, Nell, Fanny, François, Muriel, Nathan, Marcus, Marie, Didier, Emmanuel, In Ludo Veritas (Namur) und allen anderen, die uns geholfen haben, dieses Projekt zum Abschluss zu bringen.

Mehr Info und Support für Gingkopolis auf: **www.heidelbaer.de**

© 2012 Pearl Games

SPIELAUFBAU

- 1** Platzieren Sie die 9 Gebäude-Plättchen Nr. 1, 2 und 3 in jeder Farbe und die 12 Urbanisierungs-Marker.
- 2** Mischen Sie gründlich die restlichen Gebäude-Plättchen; bei 2 oder 3 Spielern entfernen Sie 6 zufällige davon. Bilden Sie nun mehrere verdeckte Stapel aus diesen Plättchen. Platzieren Sie die Erfolgspunkte und die Baustellenmarker neben den Vorrat der Gebäude-Plättchen.
- 3** Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt alle Ressourcen dieser Farbe in den allgemeinen Vorrat. In einem Spiel mit 2 Spielern werden 25 Ressourcen pro Spieler benutzt, mit 3 Spielern 20 Ressourcen, mit 4 Spielern 18 Ressourcen, und mit 5 Spielern 16 Ressourcen. Jeder Spieler erhält einen Sichtschirm in seiner Farbe und 2 Kartentauschmarker.
- 4** Mischen Sie die 12 Urbanisierungs-Karten (A bis L) und die 9 Gebäudekarten, die den 9 Gebäude-Plättchen vom Spielaufbau entsprechen (Karten 1, 2 und 3 in jeder Farbe) um den Stapel zu bilden. Bei einem Spiel mit 2 oder 3 Spielern werfen Sie die 7 ersten Karten des Stapels in den Ablagestapel ab.
- 5** Bilden Sie 3 Stapel aus den von 4 bis 20 nummerierten Gebäude-Plättchen.
- 6** Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 3 Charakter-Karten (Siehe Regeln für Einführungsspiel) oder es wird ein Draft durchgeführt, (jeder Spieler bekommt 4 Charakter-Karten, wählt eine usw.)
- 7** Jeder Spieler erhält Gebäude-Plättchen, Ressourcen und Erfolgspunkte, entsprechend dem Symbol oben links auf seinen Charakterkarten.
- 8** Startspieler ist derjenige, der als letzter einen Baum gepflanzt hat. Er verteilt 4 Karten an jeden Spieler.

SPIELVERLAUF

- 1** Jeder Spieler wählt eine Aktion aus, indem er eine Karte wählt, die er verdeckt vor seinen Blickschutz legt (+ evtl. Gebäude-Plättchen falls Urbanisierung oder Hochbau).

Option: einen Kartentauschmarker abwerfen.
- 2** Aktionen auslösen, beginnend mit dem ersten Spieler, dann im Uhrzeigersinn (siehe folgende Erklärung der Aktionen unten).
- 3** Vorbereitung der nächsten Runde: Jeder Spieler nimmt die 3 nicht benutzten Karten seines rechten Nachbarn auf die Hand und zieht eine Karte vom Nachziehstapel.

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, den Stapel neu errichten: Alle Karten, die den neuerrichteten Gebäuden entsprechen (Baustellenmarker) zum Ablagestapel hinzufügen und alle Karten mischen. Bei 2 oder 3 Spielern 7 Karten abwerfen.

Spielende: Sobald der Vorrat der Gebäude-Plättchen zum zweiten Mal erschöpft ist oder sobald ein Spieler alle seine Ressourcen auf der Stadt platziert hat. Endabrechnung: siehe Seite 7.



Eine Karte alleine zu spielen erlaubt dem Spieler Elemente zu bekommen (Erfolgspunkte, Plättchen, und Ressourcen).

Eine Urbanisierungs-Karte bringt eine Ressource ODER ein Plättchen. Eine Gebäude-Karte bringt dem Spieler so viele Elemente wie das Gebäude hoch ist.

Die Bonuskarten "Planen" bringen dem Spieler die Elemente, die rechts vom schwarzen Pfeil abgebildet sind.

Die gespielte Karte wandert anschließend auf den Ablagestapel.



Eine Urbanisierungskarte in Verbindung mit einem Gebäude-Plättchen zu spielen, erlaubt es dem Spieler, die Stadt zu vergrößern.

Das Gebäude übernimmt den Platz des Urbanisierungsmarkers, der von der Karte vorgegeben wird, gemeinsam mit einer Ressource und einem Baustellenmarker. Der Urbanisierungsmarker ist versetzt worden.

Die angrenzenden Gebäude (eine gemeinsame Seite) bringen dem Spieler so viele Elemente, wie es die jeweilige Höhe vorgibt.

Die Bonus-Karten "Urbanisieren" bringen dem Spieler die Elemente, die rechts vom rechten Pfeil abgebildet sind.

Die gespielte Karte wandert anschließend auf den Ablagestapel.



Eine Gebäude-Karte in Verbindung mit einem Gebäude-Plättchen zu spielen, erlaubt es in die Höhe zu bauen.

Das Gebäude-Plättchen wurde zusammen mit einer Ressource pro Ebene und einem Baustellenmarker, auf das von der Karte ausgewiesene Gebäude gelegt. Die schon vorhandenen Ressourcen gehen an deren ursprünglichen Besitzer zurück, wenn es ein anderer Spieler ist, der jetzt dort baut, und er bekommt 1 Erfolgspunkt pro zurück erhaltener Ressource.

Ist die Farbe des neuen Plättchens nicht die gleiche, verliert der Spieler eine Ressource. Ist die Nummer des neuen Plättchens kleiner als des schon vorhandenen Plättchens, verliert der Spieler einen Erfolgspunkt pro Zahl der Differenz.

Die Bonus-Karten "In die Höhe bauen" bringen dem Spieler die Elemente, die rechts vom schwarzen Pfeil abgebildet sind.

Die gespielte Karte behält der Spieler, und fügt sie seinen Bonus-Karten hinzu.