

METROPOLYS

Ein Spiel von Sébastien Pauchon - Illustrationen von Mathieu Leyssenne - Design von Cyril Demaegd
Übersetzung von Birgit Irgang - Häufig gestellte Fragen und Forum: <http://www.ystari.com> - In Erinnerung an Fritz Lang

ZWEI SPIELE IN EINEM

Damit „Metropolys“ noch reizvoller wird, umfasst dieses Regelheft zwei verschiedene Versionen: das **Familien-Spiel** und das **Experten-Spiel**. Diese Versionen beschreiben im Prinzip zwei unterschiedliche Spiele, nicht bloß Varianten. Beim **Familien-Spiel** können auch jüngere Spieler die Grundlagen für das Errichten der Gebäude begreifen. Beim **Experten-Spiel** will jede Platzierung eines Gebäudes wohl überlegt sein. Erfahrene Spieler sollten deshalb direkt mit dem **Experten-Spiel** beginnen! In diesem Regelheft wird zunächst das **Familien-Spiel** erklärt; anschließend folgen die Änderungen für die **Experten-Version**.

INHALT

- 1 Spielplan
- je 13 Gebäude in vier Farben (blau, rot, weiß und grau), nummeriert von 1 bis 13
- 1 Übersicht „Willkommen/Geheime Ziele“
- Spielregel



- 9 Plättchen „Schickes Stadtviertel“



- 9 Plättchen „U-Bahn“



- 9 Plättchen „Archäologische Stätte“



- 1 Karte „U-Bahn“



- 1 Karte „Archäologische Stätte“

FAMILIEN-SPIEL



- 4 Umgebungszielkarten



- 1 Übersicht

EXPERTEN-SPIEL



- 5 Plättchen „Höchstes Gebäude“



- 5 Stadtviertelzielkarten



- 5 Umgebungszielkarten



- 1 Übersicht

ES WAR EINMAL ...

Im Ehrfurcht einflößenden Metropolys herrscht geschäftiges Treiben. Talentierte Städteplaner und Architekten konkurrieren miteinander und errichten prächtige Gebäude aus Glas und Stahl, die alle Gesetze der Schwerkraft und Balance zu umgehen scheinen. Welcher Stil wird sich schließlich durchsetzen und seine Spuren in der Geschichte der Stadt hinterlassen? Die Antwort liegt in Ihren Händen!

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler sind die Architekten in Metropolys. Im Laufe des Spiels versuchen sie, ihre Gebäude an den besten Plätzen der Stadt zu errichten und sich so das Ansehen der Bevölkerung zu sichern. Stehen alle Bauwerke eines Spielers, ist das Spiel beendet. Sieger ist derjenige, der bei den Bewohnern von Metropolys das meiste Ansehen erlangen konnte.

VORBEREITUNG

Anmerkung: Im Folgenden werden die Regeln für das Spiel zu viert erläutert. Änderungen aufgrund der Spielerzahl sind am Ende des Regelhefts aufgeführt. Vor der ersten Partie sollten Sie außerdem die Übersicht „Willkommen“ lesen.

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Gemäß der Übersicht „Willkommen“ werden die Plättchen für die erste Partie ausgelegt. Bei weiteren Partien können die Spieler auch einen anderen Aufbau wählen, indem sie 7 zufällig gewählte Plättchen in die Stadtmitte und jeweils 5 Plättchen in jeden Stadtteil der Peripherie legen. In Sackgassen (umgeben von Wasser und mit nur einem einzigen Ausgang) dürfen sich keine Plättchen befinden. Die beiden Karten „U-Bahn“ und „Archäologische Stätte“ werden neben dem Spielplan bereit gelegt.
- Die 4 Umgebungszielkarten der *Familien-Version* werden gemischt. Jeder Spieler erhält eine Karte, sieht sie sich geheim an und legt sie verdeckt vor sich ab. *Anmerkung: Die Umgebungszielkarten werden in der Übersicht „Geheime Ziele“ erklärt.*
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden 13 Gebäude. Diese stellt er so vor sich ab, dass die Zahlen auf den Gebäuden sichtbar sind. Der älteste Spieler beginnt.

SPIELVERLAUF

Das Spiel ist in **Runden** unterteilt. Jede Runde steht für eine Ausschreibung der Stadt Metropolys und endet damit, dass **genau ein Gebäude errichtet wird**. Es wird solange gespielt, **bis einer der Spieler sein letztes Bauwerk errichten konnte**.

AUSSCHREIBUNG

Der Startspieler wählt eines seiner Gebäude mit einem beliebigen Wert und setzt es mit der Zahl nach oben auf ein Feld, auf dem **noch kein anderes Gebäude** steht. Dann müssen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn den Startspieler **überbieten** oder **passen**.

1) Überbieten

Wer überbieten möchte, muss eines seiner Gebäude auf **ein direkt benachbartes, freies** Feld setzen. Hierfür kann jedes beliebige Gebäude mit einem höheren Wert als das soeben errichtete verwendet werden. Es ist bei der Wahl des Nachbarfelds **erlaubt, Brücken zu überqueren – Seen und Flüsse sind jedoch unpassierbar**. *Anmerkung: Benachbart sind zwei Felder, die eine gemeinsame Grenze haben oder durch eine Brücke miteinander verbunden sind.*

2) Passen

Wenn ein Spieler passt, kann er sich während dieser Ausschreibung nicht mehr dafür entscheiden, ein weiteres Gebäude ins Spiel zu bringen. Die Gebäude, die er möglicherweise bereits platziert hat, bleiben bis zum Ende der aktuellen Ausschreibung auf dem Spielplan stehen. *Anmerkung: Wer keine Gebäude mehr besitzt (oder nur noch Gebäude mit einem niedrigeren Wert hat), muss passen.*



Beispiel: Blau beginnt mit dem Wert 3. Grau überbietet ihn mit einer 7. Spieler Rot kann nur höher bieten, wenn er ein Gebäude in das Feld mit dem Plättchen „Schickes Stadtviertel“ stellt und entscheidet sich, dies mit einem 9er-Gebäude zu tun. Weiß ist an dem Plättchen „U-Bahn“ interessiert und überbietet Rot mit einer 10. Nun sollte Blau mindestens eine 11 bieten, doch er hält dies für zu hoch und passt. Grau passt ebenfalls. Da Rot die Umgebungszielkarte „Brücken“ besitzt, ist er bereit, seine 11 zu setzen. Weiß passt. Nun ist nur noch Rot übrig und gewinnt folglich diese Ausschreibung.

ENDE DER AUSSCHREIBUNG

Die Ausschreibung kann auf drei verschiedene Arten enden:

1) **Alle Spieler bis auf einen haben gepasst.**

2) **Kein Spieler kann mehr ein Gebäude platzieren (da es benachbart zu dem zuletzt errichteten Gebäude kein freies Feld mehr gibt).**

3) **Niemand kann das letzte Gebot überbieten (da ein Spieler ein Gebäude mit dem höchsten Wert gelegt hat).**

In jedem Fall hat derjenige Spieler die **Ausschreibung gewonnen**, der als Letzter ein Gebäude platziert hat. Er errichtet dieses Gebäude, indem er sein Gebäude auf die Seite ohne Zahl **umdreht**. Der Spieler kann dieses Gebäude bis zum Ende der Partie nicht mehr verwenden. Wenn sich auf dem Feld, auf dem das Gebäude steht, ein Plättchen befindet, nimmt der Spieler es an sich und legt es vor sich ab.

Alle Spieler, deren Gebäude nicht errichtet wurden (deren Zahlen auf den Gebäuden also noch sichtbar sind), erhalten diese zurück in ihren Vorrat. Derjenige, der gerade die Ausschreibung gewonnen hat, wird nun Startspieler und beginnt die nächste Runde.



Beispiel (Fortsetzung): Das rote Gebäude wird umgedreht und bleibt stehen. Alle anderen Bauwerke, die im Laufe dieser Ausschreibung auf den Spielplan gestellt wurden, werden nun entfernt. Rot muss die nächste Ausschreibung auf einem beliebigen freien Feld beginnen.



Beispiel: Grau beginnt eine neue Runde. Der Spieler kann dieses Feld billig bekommen, da es keinem anderen Spieler möglich ist, ihn zu überbieten – es gibt kein freies, benachbartes Feld. Grau setzt sein 1er-Gebäude und gewinnt die Ausschreibung. Er dreht sein Gebäude um, nimmt das Plättchen „Schickes Stadtviertel“ an sich und beginnt eine neue Runde.

PLÄTTCHEN

Wenn ein Spieler auf einem Feld mit einem Plättchen ein Gebäude errichtet, erhält er dieses Plättchen. Die gesammelten Plättchen bringen **am Ende der Partie** Prestigepunkte ein oder führen zu einem Verlust von Prestigepunkten.



Schickes Stadtviertel: Diese Plättchen markieren besonders begehrte Gegenden. Städteplaner, die ein Gebäude in einem solchen Viertel errichten, gewinnen viel Prestige.



U-Bahn: Diese Plättchen zeigen an, wo sich eine U-Bahn-Station befindet. Solche Viertel sind bei den Einwohnern von Metropolis äußerst beliebt. Im Laufe der Partie erhält stets derjenige Spieler, der die meisten U-Bahn-Plättchen besitzt, die Karte „U-Bahn“ (siehe unten).



Archäologische Stätten: Diese Plättchen markieren den Standort antiker Ruinen. Städteplaner mögen sie nicht besonders, da sie Bauvorhaben verzögern und Prestige kosten. Die Karte „Archäologische Stätte“ (siehe unten) erhält immer derjenige Spieler, der als Letzter eines dieser Plättchen bekommen hat. Sie bringt am Ende der Partie eine Strafe ein.

SONDERKARTEN

In jeder Runde können die beiden Sonderkarten – die Karte „U-Bahn“ und die Karte „Archäologische Stätte“ – ins Spiel kommen beziehungsweise weitergegeben werden.



U-Bahn: Diese Karte kommt ins Spiel, **sobald der erste Spieler ein Plättchen „U-Bahn“ erhält**. Der Spieler nimmt die Karte an sich und legt sie vor sich ab. Dort bleibt sie liegen, bis ein anderer Spieler **mehr Plättchen „U-Bahn“** besitzt und die Karte erhält. Infolgedessen kann die Karte im Verlaufe der Partie mehrfach den Besitzer wechseln.

Anmerkung: Wenn zwei Spieler gleich viele Plättchen haben, wechselt die Karte ihren Besitzer nicht.



Archäologische Stätte: Diese Karte kommt ins Spiel, **sobald der erste Spieler ein Plättchen „Archäologische Stätte“ erhält**. Der Spieler nimmt die Karte an sich und legt sie vor sich ab. Dort bleibt sie liegen, bis ein anderer Spieler **ein Plättchen „Archäologische Stätte“ nehmen muss**. In diesem Fall bekommt dieser Spieler die Karte und muss sie vor sich ablegen. Infolgedessen kann die Karte im Verlaufe der Partie mehrfach den Besitzer wechseln.

TIPPS FÜR DIE ERSTE PARTIE

Um von Anfang an das Beste aus dem Spiel herauszuholen, finden Sie hier ein paar kleine Spielertipps:

- Bauen Sie nicht zu früh alle wertvollen Gebäude, sonst haben Sie bei späteren Ausschreibungen keine Chance mehr, Ihre Mitspieler zu überbieten!
- Wenn ein Feld nach der Errichtung eines Gebäudes isoliert ist (z. B. neben einer Sackgasse), sollten Sie dort sofort Ihr Gebäude mit dem niedrigsten Wert platzieren. Dadurch rückt das Spielende näher und zudem können Sie Ihre Mitspieler daran hindern, Felder zu besetzen, die für sie wichtig sind.
- Versuchen Sie, möglichst früh herauszufinden, welche geheimen Ziele Ihre Gegner verfolgen! Diese Information ist bei den Ausschreibungen wichtig.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein letztes Gebäude errichtet hat. Dann decken alle ihre geheimen Zielkarten auf und zählen ihre Punkte:

- Jedes Plättchen „Schickes Stadtviertel“ bringt **3 Prestigepunkte** ein.
- Jedes Plättchen „U-Bahn“ bringt **1 Prestigepunkt** ein.
- Der Besitzer der Karte „U-Bahn“ erhält **3 Prestigepunkte**.
- Für jedes Plättchen „Archäologische Stätte“ wird **1 Prestigepunkt abgezogen**.
- Dem Besitzer der Karte „Archäologische Stätte“ werden **2 Prestigepunkte abgezogen**.
- Für jedes Gebäude, das ein Spieler neben dem Ziel seiner Umgebungszielkarte errichtet hat, erhält er die auf der Karte genannten Punkte.

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt die Partie. Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die meisten Gebäude errichtet hat. Sollte auch hier Gleichstand herrschen, gibt es mehrere Sieger.

EXPERTEN-SPIEL

Die *Experten-Version* verläuft im Prinzip wie die *Familien-Version*. Allerdings müssen die Spieler weitere Ziele berücksichtigen, die am Ende der Partie Punkte einbringen.



Das höchste Gebäude: In dieser Variante spielt die **Höhe der Gebäude** eine Rolle. Jeder Spieler hat 5 kleine (1 bis 5), 4 mittlere (6 bis 9) und 4 große Gebäude (10 bis 13). Am Ende der Partie werden die Plättchen „Höchstes Gebäude“ denjenigen Spielern zuerkannt, die **jeweils in einem Stadtteil** das höchste Gebäude errichtet haben.



Ziele: In dieser Version erhält jeder Spieler zwei geheime Ziele: eine Zielkarte „Stadtviertel“ und eine Zielkarte „Umgebung“. Im Gegensatz zu den Umgebungszielkarten in der *Familien-Version* ist es beim *Experten-Spiel* erforderlich, mehrere Gebäude zu errichten, um das Ziel zu erfüllen. Diese Ziele sind auf der Übersicht „Geheime Ziele“ im Einzelnen beschrieben.

VORBEREITUNG

Die Vorbereitung entspricht der *Familien-Version*. Allerdings kommen nicht die 4 Umgebungszielkarten des *Familien-Spiels* zum Einsatz, sondern die 5 Umgebungszielkarten der *Experten-Version*. Jeder Spieler erhält eine Karte, sieht sie sich geheim an und legt sie verdeckt vor sich ab. Die fünfte Umgebungszielkarte wird unbesehen zurück in die Schachtel gelegt. Mit den Stadtviertelzielkarten wird genauso verfahren.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein letztes Gebäude errichtet hat. Dann decken alle ihre geheimen Zielkarten auf und zählen ihre Punkte:

- In jedem der 5 Stadtteile erhält jeweils derjenige Spieler, der das **höchste Gebäude** errichtet hat, das Plättchen „Höchstes Gebäude“. Dieses ist **je 5 Prestigepunkte** wert. Dabei ist die Höhe des Gebäudes entscheidend, nicht der aufgedruckte Wert! Im Falle eines Gleichstands wird das jeweils zweithöchste Gebäude der daran beteiligten Spieler berücksichtigt (und gegebenenfalls auch das drittgrößte etc.). Bleibt der Gleichstand bestehen, erhalten alle daran beteiligten Spieler die 5 Punkte für diesen Stadtteil.



- Jedes Plättchen „Schickes Stadtviertel“ bringt **3 Prestigepunkte** ein.
- Jedes Plättchen „U-Bahn“ bringt **1 Prestigepunkt** ein.
- Der Besitzer der Karte „U-Bahn“ erhält **3 Prestigepunkte**.
- Für jedes Plättchen „Archäologische Stätte“ wird **1 Prestigepunkt abgezogen**.
- Dem Besitzer der Karte „Archäologische Stätte“ werden **2 Prestigepunkte abgezogen**.
- Für jedes Gebäude, das ein Spieler auf einem Feld errichtet hat, das seiner Stadtviertelzielkarte entspricht, erhält er **2 Prestigepunkte**.
- Für jede Gruppe von Gebäuden, die den Erfordernissen auf der eigenen Umgebungszielkarte entspricht, erhält der Spieler die auf der Karte angegebenen Punkte. *Anmerkung: Jedes Gebäude kann nur einmal verwendet werden, um die Umgebungszielkarte zu erfüllen. Allerdings kann ein Gebäude sowohl zur Erfüllung der Stadtviertelzielkarte als auch zur Erfüllung der Umgebungszielkarte verwendet werden.*

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt die Partie. Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die meisten Gebäude errichtet hat. Sollte auch hier Gleichstand herrschen, gibt es mehrere Sieger.

PARTIE ZU ZWEIT UND ZU DRIT

Die Partie verläuft genauso wie mit 4 Spielern, doch das Spielfeld ist kleiner und es werden weniger Plättchen verwendet.

- Beim Spiel zu dritt wird einer der Peripherie-Stadtteile nicht genutzt. Die Spieler können dort keine Gebäude errichten. Außerdem werden 2 Plättchen „U-Bahn“ sowie 2 Plättchen „Archäologische Stätte“ und 1 Plättchen „Schickes Stadtviertel“ aus dem Spiel entfernt. Die restlichen Plättchen werden wie üblich platziert (7 Plättchen in die Stadtmitte, jeweils 5 Plättchen in jeden Stadtteil der Peripherie).
- Beim Spiel zu zweit werden zwei **benachbarte** Peripherie-Stadtviertel nicht genutzt. Außerdem werden 3 Plättchen „U-Bahn“ sowie 3 Plättchen „Archäologische Stätte“ und 4 Plättchen „Schickes Stadtviertel“ aus dem Spiel entfernt. Die restlichen Plättchen werden wie üblich platziert (7 Plättchen in die Stadtmitte, jeweils 5 Plättchen in jeden Stadtteil der Peripherie). Darüber hinaus kommt bei der *Familien-Version* die Umgebungszielkarte „Stadttrand“ aus dem Spiel.

DANKSAGUNG

Der Autor dankt den regelmäßigen und gelegentlichen Testern sowie dem Team der Ludothèque de Boulogne-Billancourt. Außerdem möchte er sich bei Rüdiger Dorn und dem Team von Hans im Glück bedanken, die – wenn auch nicht wissentlich – die Grundlage für dieses Spiel geliefert haben. Als ich das erste Mal durch die Regeln von „Goa“ blätterte, sah ich die Abbildung auf Seite 4 und hatte den Eindruck, als beschriebe sie den Mechanismus, den Sie gerade in „Metropolys“ kennen gelernt haben. Ich hatte mich geirrt, doch der Samen war gesät ...

WILLKOMMEN



Herzlich willkommen in der schönen Stadt **Metropolis**! Folgen Sie mir auf einen kurzen Rundgang, der Sie bestimmt begeistern wird ...

Metropolis besteht aus 5 Stadtteilen: Stadtmitte, Norden, Süden, Westen und Osten. Diese Stadtteile sind durch den Fluss (A) voneinander abgetrennt. In jedem Stadtteil gibt es malerische Stadtviertel (Felder), die der Stadt ihren besonderen Charme verleihen. Beachten Sie unsere blühenden Gewerbegebiete (B), die zaubernden Parks (C) und die herrlichen Wohnhäuser (D), die attraktiven Einkaufszentren (E) und die prächtigen Verwaltungsgebäude (F).

Erwähnenswert sind darüber hinaus auch unsere Statuen (G). Und Sie sollten sich unbedingt die Zeit nehmen, am Ufer unserer Seen (H) spazieren zu gehen. Am Ende des Rundgangs können Sie auf einer der großartigen Brücken (I) stehend den Sonnenuntergang beobachten. Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

GEHEIME ZIELE

FAMILIEN-VERSION



Brücken: Am Ende der Partie erhält der Spieler 3 Prestigepunkte für jedes Gebäude, das er neben einer Brücke errichtet hat.

Anmerkung: Ein Gebäude auf einem Feld, das an mehrere Brücken angrenzt, bringt nur einmalig 3 Punkte ein.



Statuen: Am Ende der Partie erhält der Spieler 3 Prestigepunkte für jedes Gebäude, das er neben einer Statue errichtet hat.

Anmerkung: Ein Gebäude auf einem Feld, das an mehrere Statuen angrenzt, bringt nur einmalig 3 Punkte ein.



Seen: Am Ende der Partie erhält der Spieler 3 Prestigepunkte für jedes Gebäude, das er neben einem See errichtet hat.

Anmerkung: Ein Gebäude auf einem Feld, das an mehrere Seen angrenzt, bringt nur einmalig 3 Punkte ein.



Stadtrand: Am Ende der Partie erhält der Spieler 3 Prestigepunkte für jedes Gebäude, das er am Stadtrand von Metropolis errichtet hat.

Anmerkung: Diese Karte wird in der Partie zu zweit nicht verwendet.

GEHEIME ZIELE

EXPERTEN-VERSION

STADTVIERTEL

Am Ende der Partie erhält man 2 Prestigepunkte für jedes Gebäude, das man auf einem Feld errichtet hat, dessen Art auf der eigenen Stadtviertelzielkarte angegeben ist.



Einkaufszentrum



Verwaltungsgebäude



Gewerbegebiet



Park



Wohnhäuser

UMGEBUNG



Brücken: Am Ende der Partie erhält der Spieler 4 Prestigepunkte für jede Gruppe aus zwei Gebäuden, die er auf beiden Seiten einer Brücke errichtet hat.

Anmerkung: Jedes Gebäude kann nur einmalig genutzt werden, um ein Umgebungsziel zu erreichen! Ein Gebäude, das an zwei Brücken angrenzt, wird folglich nur einmal berücksichtigt.



Statuen: Am Ende der Partie erhält der Spieler 7 Prestigepunkte für jede Gruppe aus drei Gebäuden, die er rund um eine Statue errichtet hat.

Anmerkung: Jedes Gebäude kann nur einmalig genutzt werden, um ein Umgebungsziel zu erreichen! Ein Gebäude, das an zwei Statuen angrenzt, wird folglich nur einmal berücksichtigt.



Seen: Am Ende der Partie erhält der Spieler 5 Prestigepunkte für jede Gruppe aus mindestens drei Gebäuden, die er rund um einen See errichtet hat.

Anmerkung: Jedes Gebäude kann nur einmalig genutzt werden, um ein Umgebungsziel zu erreichen! Ein Gebäude, das an zwei Seen angrenzt, wird folglich nur einmal berücksichtigt.



Stadtteile: Am Ende der Partie erhält der Spieler 4 Prestigepunkte für jeden Stadtteil, in dem er mindestens drei Gebäude errichtet hat.

Anmerkung: Auch wenn mehr als drei Gebäude in einem Stadtteil errichtet wurden, gibt es nur 4 Punkte.



Ketten: Am Ende der Partie erhält der Spieler 4 Prestigepunkte für jede Gruppe aus drei benachbarten Gebäuden, die er errichtet hat.

Anmerkung: Jedes Gebäude kann nur einmalig genutzt werden, um ein Umgebungsziel zu erreichen! Ein Gebäude wird folglich nur für eine Kette berücksichtigt.