

Ginkgopolis - KSR (Normales Spiel, Seite 1 von 2)

Vorbereitungen: SP = Siegpunkte, Ablage = offen

- 1) Die 9 Gebäude-Plättchen mit den Nr. 1 - 3 in den 3 Farben sind zufällig als 3x3-Fläche offen anzuordnen. Die 12 Urbanisierungs-Marker A .. L werden in alphabetischer Reihenfolge rund um das Quadrat ausgelegt.
- 2) Man mischt die übrigen Gebäude-Plättchen (in 3 Farben je in den Werten 4 .. 20) und bildet einige verdeckte Stapel damit. Bei 2 - 3 Spielern kommen unbesehen 6 Plättchen aus dem Spiel.
- 3) Neben den Gebäude-Plättchen werden die Siegpunkt-Marker und Baustellenmarker (graue Zylinder) platziert.
- 4) Man mischt die 12 Urbanisierungs-Karten A .. L und mischt die 9 Gebäude-Karten ein, die zu den Start-Gebäuden gehören. Bei 2 - 3 Spielern kommen 7 Karten davon auf den Ablagestapel.
- 5) Sortiert die Gebäude-Karten (Werte 4 .. 20) in je 1 Stapel je Farbe, wobei die Werte aufsteigend sein sollen. Da Stapel liegen offen nebeneinander aus, anfangs jeweils mit einer "4" oben.
- 6) Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und legt bei 2, 3, 4, 5 Spielern 25, 20, 18, 16 Ressourcen in Spielerfarbe den allgemeinen Vorrat. Überzählige Ressourcen sind aus dem Spiel zu nehmen.
- 7) Jeder Spieler erhält einen Sichtschirm seiner Farbe und 2 "Neue Hand-Marker" (Eine Hand mit 4 Karten darin).
- 8) Jeder Spieler startet das Spiel mit 4 Charakteren. (Das ist das normale Spiel, also nicht die Einführungsversion) Er erhält zunächst zufällige 4 Karten aus den 27 Charakterkarten, wählt genau eine aus und behält diese (geheim). Die übrigen Karten reicht er nach links weiter, während von rechts 3 neue kommen. So geht es weiter, bis jeder Spieler 3 Karten behalten hat. Nicht genommene Charakter sind aus dem Spiel. Alle Spieler decken anschließend ihre Charakterkarten vor ihrem Schirm auf. Jeder Charakter bringt direkt ein, was je oben links angegeben ist:
Gebäude-Plättchen, Eigene Ressourcen, Siegpunkte.
(blaues Quadrat - roter (Farbdummy) Zylinder - Ginkgoblatt)
Alle Dinge, die man erhält, wandern hinter den eigenen Schirm.
- 9) Startspieler ermitteln (= Startspieler-Karte). Er verteilt je 4 Karten vom Nachziehstapel und an in selbst die Startspieler-Karte.

Ablauf einer Runde in 3 Phasen:

1) Wähle 1 Hand-Karte:

- Jeder Spieler wählt 1 seiner Hand-Karten aus und legt sie verdeckt vor seinen Schirm ab, dazu ggf. in Verbindung mit 1 Gebäude Plättchen.



Jetzt darf man 1 "Neue Hand"-Marker nutzen, d.h., seine 4 Karten abwerfen und 4 neue ziehen.

- Jeder Spieler legt seine 3 nicht gespielten Handkarten verdeckt vor seinen Schirm, ggf. die Startspielerkarte oben drauf.
- Jeder Tausch ist anzusagen und erfolgt in Reihenfolge wie angesagt.

2) Aktion ausführen:

- Beginnend mit dem Startspieler, dann im U-Sinn, deckt jeder Spieler seine gewählte Karte und ggf. Plättchen auf (erst, wenn man dran ist).

A - Planen: Eine Karte allein spielen.

- Nur Urbanisierungs-Karte gespielt: Nimm 1 eigene Ressource
Das sind die mit einem Buchstaben. oder 1 Gebäude-Plättchen.
- Nur Gebäude-Karte gespielt: rot = Ressourcen
Das sind die mit einer Nummer. blau = Gebäude-Plättchen
gelb = SP

Je Ebene erhält man 1x den Nutzen.

- Hat man vor seinem Schirm eine Karte mit Bonus fürs Planen, erhält man die dort genannten Dinge (rechts vom schwarzen Pfeil).
- Nach Ausführung kommt die gespielte Karte auf den Ablagestapel.

B - 1 Urbanisierungs-Karte mit Gebäude-Plättchen spielen:

- Ermittle den Urbanisierungs-Marker (A .. L) passend zur Karte und ersetze diesen durch das Gebäude-Plättchen. Darauf kommt eine eigene Ressource als Besitzanzeiger. Zusätzlich kommt ein grauer Zylinder dazu, der anzeigt, dass die Urbanisierungs-Karte noch nicht wieder im Stapel bereitliegt.

Ginkgopolis - KSR (Normales Spiel, Seite 2 von 2)

- Verschiebe den entfernten Urbanisierungs-Marker zu einem benachbarten Feld zum neuen Gebäude (nicht diagonal). Der Platz für den Marker muss frei sein. C
Ist das nicht möglich, kann der Marker beliebig gesetzt werden. Man muss stets die alphabetische Reihenfolge einhalten. Ist das nicht machbar, darf man ggf. den Marker sinnvoll versetzen.

- Nutze die zum neuen Gebäude benachbarten (nicht diagonal) Gebäude, indem Du sie wie allein ausgespielte Karten betrachtest. Das bedeutet ggf. mehrfachen Bonus (je nach Höhe).
- Hast Du Karten mit Urbanisierungs-Bonus vor Deinem Schirm, erhältst Du auch diesen Bonus.

- Nach Ausführung kommt die gespielte Karte auf den Ablagestapel.

C - Hochbauen von 1 Ebene mit 1 Gebäude-Karte + 1 Plättchen:

- Bau das neue Gebäude mit einer Nummer der Gebäude-Karte wie das liegende Gebäude selber Nummer. Ressourcen dort erhält der alte Besitzer zurück hinter seinen Schirm. Ist es ein Mitspieler, erhält dieser je 1 SP je zurückgegebener Ressource aus dem allg. Vorrat.
- Ist die Nummer des ausgespielten Gebäude-Pl. kleiner als das nun abgedeckte, zahle die Differenz in SP in den allg. Vorrat. Ist die Farbe des ausgespielten Gebäude-Pl. eine andere als die des abgedeckten, zahle 1 eigene Ressource in den allg. Vorrat.
- Platziere 1 Ressource je erreichter Ebene auf dem neuen Gebäude. Setze 1 grauen Zylinder dazu als Anzeige, dass die Gebäudekarte noch nicht wieder im Stapel verfügbar ist. Warst Du bisheriger Besitzer, addierst Du nur zusätzliche Ressourcen.
- Erhalte Bonus aus Karten mit "Hochbau"-Bonus vor Deinem Schirm.
- Behalte die gespielte Karte in Deinem Deck vor Deinem Schirm. Sie bringt Dir bis zum Spielende Bonus. ENTWEDER permanent (mit schwarzem Pfeil) ODER zum Spielende (mit =)

- Hat man eine Karte und ein Plättchen gespielt und kann dann die Ressourcen nicht stellen, nimmt man das Plättchen zurück und spielt die Karte nur einfach für Ressource aus.

3) Neue Runde vorbereiten:

- Alle Spieler haben ihre Aktionen gemacht. Jeder Spieler nimmt die ungenutzten Karten (inkl. Startspieler-Karte) von seinem RECHTEN Nachbarn. Ab Startspieler zieht jeder 1 Karte vom Nachziehstapel auf die Hand.

Jederzeit gilt:

Ist der Stapel* leer, bildet der Startspieler einen neuen: Für jede Farbe sagt er die Nummern der Gebäude mit Baustab an. Ein Mitspieler sucht die passenden Nummern bei den Gebäude-Karten heraus und legt sie zum Ablagestapel. Ablagestapel mischen = Neuer Stapel. Im Spiel zu 2 - 3 Spielern kommen 7 Karten auf Ablage. Die grauen Zylinder kommen wieder in den allg. Vorrat. *aus Urbanisierungs und Gebäude-Karten.

Spielende: Ist Vorrat an Gebäude-Plättchen erstmalig leer, kann jeder Spieler beliebige von diesen hinterm Schirm gruppieren.

Alle Spieler zeigen ihre Plättchen zur Rückgabe gleichzeitig vor. Jeder Spieler erhält 1 SP je Plättchen. Die zurückgegebenen Teile werden gemischt und verdeckt neu bereitgestellt. Das Spiel geht weiter.

Das Spiel endet, wenn zum 2. Mal Gebäude-Plättchen aus sind ODER ein Spieler alle seine Ressourcen in der Stadt eingesetzt hat. Sobald eine der Bedingungen eintritt, wird nur lfd. Runde noch beendet. Gewinner ist, wer die meisten SP wie folgt erzielte:

- ➡ während des Spiels gesammelte SP-Marker
- ➡ Punkte aus Karten mit Spielende-Bonus (=)
- ➡ je 2 Punkte je ungenutztem "Neue Hand"-Marker
- ➡ Punkte aus Präsenz in Stadtteilen:

Stadtteil = mind. 2 benachbarte gleichfarbige Gebäude (nicht diagonal). Der Spieler mit den meisten Ressourcen dort erhält Punkte, wie insges. Ressourcen dort sind. 2. Platz = Punkte wie eigene Ressourcen dort. Patt: Beteiligter mit höchstem Gebäude ist im Vorteil (danach höhere Nr.). Ein Spieler allein in einem Stadtteil kassiert Platz 1 und 2.