

Quadropolis - KSR (Classic-Version)

Das Spiel geht über 4 Runden (Durchgänge) zu je 4 Spielzügen je Spieler.

Ablauf einer Runde (Ihr spielt nur mit Plättchen mit der Nummer der lfd. Runde).

- ◆ Der Startspieler beginnt und führt 1 Zug aus, danach geht es im Uhrzeigersinn solange reihum, bis jeder Spieler 4 Züge gemacht hat.
- ◆ Wer am Zug ist, führt folgende 4 Aktionen in Reihenfolge aus:

1) Ein Gebäude von der Baustelle nehmen:

- ◆ Lege einen Deiner Architekten neben eine Reihe oder Spalte der Baustelle. An der Position dort darf kein anderer Architekt liegen.
- ◆ Der Architekt darf nicht auf den Stadtplaner zeigen.
- ◆ Die Nummer des Architekten bestimmt, aus welcher Reihe bzw. Spalte er ein Gebäude nimmt. (Beispiel: Architekt Nr. 3 liegt in Reihe 4 und erhält daher aus Spalte 3 der Reihe 4 das Gebäude)
- ◆ Die Ausrichtung des Architekten ist egal, d.h., er darf an allen 4 Seiten der Baustelle angelegt werden.
- ◆ Es kann passieren, dass man kein Gebäude erhält.

2) Den Stadtplaner versetzen:

- ◆ Setze den Stadtplaner auf das in 1) vom Architekten bestimmte Feld.

3) Das Gebäude errichten:

- ◆ Errichte das genommene Gebäude in Deiner Stadt:
 - ➔ entweder auf einem freien Feld in der Reihe,
 - ➔ oder auf einem freien Feld der Spalte, die der Nummer Deines genutzten Architekten entspricht.
- ◆ Manche Gebäude darf man stapeln.
In solchen Fällen gelten vorhandene Gebäude dieses Typs als freie Felder, wenn die Nummer des Architekten passend ist zur
 - ➔ Reihe oder Spalte des vorhandenen Gebäudes
 - ➔ oder zur gewünschten Ebene (egal in welcher Reihe oder Spalte)
- ◆ Man darf das genommene Gebäude abwerfen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.06.16

4) Ressourcen des Gebäudes erhalten:

- ◆ Nimm so viele Einwohner und/oder Energiemarker vom Vorrat, wie oben links auf dem errichteten Gebäude abgebildet sind.
- ◆ Sind Siegpunkte abgebildet, erhält man diese zum Spielende, wenn das Gebäude aktiviert ist.

Startspieler:

- ◆ Wer das Hochhaus mit dem aufgedruckten grünen Pöppel baut, nimmt sich den Bürgermeister und ist damit Startspieler für die Folgerunde.

Gebäude aktivieren:

- ◆ Jederzeit darfst Du Einwohner/Energiemarker auf Gebäude setzen bzw. umsetzen, damit Du deren Siegpunkte zum Spielende erhältst.
- ◆ Unten rechts auf dem Gebäude ist angegeben, womit aktiviert wird.
- ◆ Die Höhe des Gebäudes spielt keine Rolle.
Oberstes Plättchen eines Gebäudes zeigt 1-malige Aktivierungskosten.

5) Nächste Runde vorbereiten:

- ◆ Nehmt alle Architekten zurück, entfernt verblieb. Gebäude + Stadtplaner.
- ◆ Legt alle Gebäude mit Nummer der Folgerunde (2 ... 4) in den Beutel.
- ◆ Zieht daraus 25 zufällige Gebäude und legt sie verdeckt auf die Baustelle.
Deckt nun nur der Spielerzahl entsprechende Gebäude auf.

Spielende:

- ◆ Nach 4 Runden folgt die finale Wertung.
- ◆ Zuvor darf jeder Spieler Ressourcen auf seinen Gebäuden zuordnen bzw. neu verteilen.
- ◆ Nun werden Siegpunkte (SP) für aktivierte Gebäude vergeben.
Nicht aktivierte Gebäude nimmt man von der eigenen Stadt herunter.
- ◆ Ferner zählen nicht eingesetzte Einwohner/Energiemarker je minus 1 SP.

Wer die meisten SP erzielte, gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Einwohnern auf seinen Gebäuden führt.
Danach führt, wer weniger freie Felder in seiner Stadt hat.

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Quadropolis - KSR (Expert-Version)

Das Spiel geht über 5 Runden (Durchgänge) zu je 4 Spielzügen je Spieler.

Ablauf einer Runde (Ihr spielt nur mit Plättchen mit der Nummer der lfd. Runde).

- ◆ Der Startspieler beginnt und führt 1 Zug aus, danach geht es im Uhrzeigersinn solange reihum, bis jeder Spieler 4 Züge gemacht hat.
- ◆ Wer am Zug ist, führt folgende 4 Aktionen in Reihenfolge aus:

1) Ein Gebäude von der Baustelle nehmen:

- ◆ Lege einen Architekten (graue Seite oben) vom allg. Vorrat neben eine Reihe oder Spalte der Baustelle. Dort darf kein anderer Architekt liegen.
- ◆ Der Architekt darf nicht auf den Stadtplaner zeigen.
- ◆ Die Nummer des Architekten bestimmt, aus welcher Reihe bzw. Spalte er ein Gebäude nimmt. (Beispiel: Architekt Nr. 3 liegt in Reihe 4 und erhält daher aus Spalte 3 der Reihe 4 das Gebäude)
- ◆ Die Ausrichtung des Architekten ist egal, d.h., er darf an allen 4 Seiten der Baustelle angelegt werden.
- ◆ Es kann passieren, dass man kein Gebäude erhält.

2) Den Stadtplaner versetzen:

- ◆ Setze den Stadtplaner auf das in 1) vom Architekten bestimmte Feld.

3) Das Gebäude errichten:

- ◆ Errichte das genommene Gebäude in Deiner Stadt:
 - ➔ entweder auf einem freien Feld,
 - ➔ oder auf einem freien Feld in dem Bezirk, das bzw. der der Nummer Deines genutzten Architekten entspricht.
- ◆ Manche Gebäude darf man stapeln.
In solchen Fällen gelten vorhandene Gebäude dieses Typs als freie Felder, wenn die Nummer des Architekten passend ist zur
 - ➔ Reihe oder Spalte des vorhandenen Gebäudes
 - ➔ oder zur gewünschten Ebene (egal in welcher Reihe oder Spalte)
- ◆ Man darf das genommene Gebäude abwerfen.

4) Ressourcen des Gebäudes erhalten:

- ◆ Nimm so viele Einwohner und/oder Energiemarker vom Vorrat, wie oben links auf dem errichteten Gebäude abgebildet sind.
- ◆ Sind Siegpunkte abgebildet, erhält man diese zum Spielende, wenn das Gebäude aktiviert ist.

Startspieler:

- ◆ Wer das Hochhaus mit dem aufgedruckten grünen Pöppel baut, nimmt sich den Bürgermeister und ist damit Startspieler für die Folgerunde.

Gebäude aktivieren:

- ◆ Jederzeit darfst Du Einwohner/Energiemarker auf Gebäude setzen bzw. umsetzen, damit Du deren Siegpunkte zum Spielende erhältst.
- ◆ Unten rechts auf dem Gebäude ist angegeben, womit aktiviert wird.
- ◆ Die Höhe des Gebäudes spielt keine Rolle.
Oberstes Plättchen eines Gebäudes zeigt 1-malige Aktivierungskosten.

5) Nächste Runde vorbereiten:

- ◆ Legt alle Architekten in Vorrat, entfernt verblieb. Gebäude + Stadtplaner.
- ◆ Legt alle Gebäude mit Nummer der Folgerunde (2 ... 5) in den Beutel.
- ◆ Zieht daraus 25 zufällige Gebäude und legt sie verdeckt auf die Baustelle.
Deckt nun nur der Spielerzahl entsprechende Gebäude auf.

Spielende:

- ◆ Nach 5 Runden folgt die finale Wertung.
- ◆ Zuvor darf jeder Spieler Ressourcen auf seinen Gebäuden zuordnen bzw. neu verteilen.
- ◆ Nun werden Siegpunkte (SP) für aktivierte Gebäude vergeben.
Nicht aktivierte Gebäude nimmt man von der eigenen Stadt herunter.
- ◆ Ferner zählen nicht eingesetzte Einwohner/Energiemarker je minus 1 SP.

Wer die meisten SP erzielte, gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Einwohnern auf seinen Gebäuden führt.
Danach führt, wer weniger freie Felder in seiner Stadt hat.