

BRUNO FAIDUTTI

CITADELS

METROPOLE

SO SPIELST DU

Nimm diese 14 **EINZIGARTIGEN GEBÄUDE** und mische sie mit den 54 Basisgebäuden.

Natürlich kannst du auch nur einzelne dieser Gebäude verwenden und diese mit anderen **EINZIGARTIGEN GEBÄUDEN** aus dem Grundspiel kombinieren.

Verdeckte Gebäude in deiner Stadt zählen zur Anzahl der Gebäude, die du zum Abschließen deiner Stadt benötigst, weiterhin dazu. Sie haben allerdings keine Effekte mehr und können weder zerstört noch getauscht werden. Sie bringen bei Spielende keine Punkte.

Manche Karten beziehen sich auf ungenutztes Material aus der Schachtel. Dieses solltet ihr also griffbereit haben. Alle weiteren Regeln des Grundspiels bleiben bestehen.

ERKLÄRUNG EINZELNER GEBÄUDE

Karteneffekte sind **freiwillig**, außer es werden die Wörter "musst" oder "darfst nicht" verwendet.

ALTAR

Tausch auch die Erinnerungskarte in der Mitte aus. Nimmst du die **ERPRESSERIN** oder den **MAGISTRAT** aus dem Spiel oder fügst sie hinzu, verfährt du genauso mit den dazugehörigen Erpressungen und Enteignungen.

Spielst du mit dem Hospital und legst die **ASSASSINE** in die Schachtel, hat das Hospital keinen Effekt mehr. Das Hospital bleibt aber im Spiel.

Spielst du mit dem Friedhof und legst den **SÖLDNER** in die Schachtel, hat der Friedhof keinen Effekt mehr. Der Friedhof bleibt aber im Spiel.

Nimmst du den **STEUEREINTREIBER** aus dem Spiel, kommt alles Geld, das sich noch auf der Erinnerungskarte befindet, zurück in die Bank.

ARCHITEKTEN-GILDE

Entspricht der Gebäudetyp der gezogenen Karte einem Gebäude in deiner Stadt, nimmst du die gezogene Karte auf die Hand.

Entspricht die von dir gezogene Karte keinem Gebäudetyp in deiner Stadt, legst du die Karte verdeckt wieder oben auf den Stapel.

BOTANISCHER GARTEN

Du kannst die oberste Karte auch dann bauen, wenn sich bereits ein identisches Gebäude in deiner Stadt befindet.

FORUM

Bei Spielende bekommst du für das Forum so viele Punkte, wie die Nummer des Charakters zeigt, der zu

diesem Zeitpunkt vor dir liegt. Liegen dort mehrere, wählst du einen aus.

Es kann passieren, dass du weniger Punkte bekommst als die Baukosten des Forums zeigen.

Hast du keine Charakterkarte offen vor dir liegen, bekommst du keine Punkte.

HANDELSBRÜCKE

Die Mitspieler*in, die du auswählst, bleibt für den Rest des Spiels mit dir verbunden.

Der Effekt bezieht sich nur auf Gold oder Karten, die ihr über die Aktion *Einkommen nehmen* erhältet.

*Beispiel: Nimmst die von dir gewählte Mitspieler*in in ihrem Zug Karten als Einkommen, bekommst du also auch 1 Karte.*

Du erhältst trotzdem wie üblich dein eigenes Einkommen.

Bekommst du 1 Karte, ziehst du diese vom verdeckten Stapel, du darfst nicht wie deine Mitspieler*in zwischen 2 Karten auswählen.

Wird die Handelsbrücke zerstört oder umgedreht, ist die Verbindung aufgehoben. Wird die Handelsbrücke gestohlen oder getauscht, ist nur die neue Besitzer*in mit der ursprünglich gewählten Spieler*in verbunden. Sie darf nicht neu gewählt werden.

JAHRMARKT

Nehmt so lange Karten im Uhrzeigersinn, bis alle verteilt sind. Es kann sein, dass manche Spieler*innen mehr Karten bekommen, als andere. Es kann auch passieren, dass jemand leer ausgeht.

KONSULAT

Ziehe zufällig 1 Charakter aus der Schachtel. Sieh dir die Karte an und leg sie verdeckt unter das Konsulat. Ziehst du die **HEXE** oder die **KÖNIGIN**, legst du die Karte zurück und ziehst eine neue.

Nachdem dein Charakter aufgerufen wurde, darfst du einmal im Spiel den Charakter unter dem Konsulat aufdecken. Du hast nun während deines Zugs die Fähigkeiten beider Charaktere zur Verfügung. Diese kannst du in beliebiger Reihenfolge nutzen.

Am Ende deines Zugs legst du den zusätzlichen Charakter zurück in die Schachtel.

Achtung: Einschränkungen bleiben bestehen und haben Priorität. Ist also einer deiner beiden Charaktere die **KAPITÄNIN**, darfst du in deinem Zug keine Gebäude bauen.

Wirst du verhext, darfst du das Konsulat in diesem Zug nicht nutzen.

Wird das Konsulat zerstört oder umgedreht, bevor du den zusätzlichen Charakter aufdeckst, kommt dieser ungenutzt zurück in die Schachtel. Wird das Konsulat gestohlen oder getauscht, sieht sich die neue Besitzer*in den Charakter an und darf diesen wie oben beschrieben nutzen.

Deckst du die **ERPRESSERIN** oder den **MAGISTRAT** auf, nimm auch die dazugehörigen Karten aus der Schachtel und verteile sie wie gewohnt, jedoch nicht an deinen eigenen Charakter. Deckst du den **STEUEREINTREIBER** auf, müssen die Spieler*innen nach dir die Grundsteuer bezahlen. Diese wird in diesem Fall direkt in die Bank gelegt. Deckst du den **BISCHOF** auf, bist du bis zum Ende der Runde vor dem Charakter mit der Nummer 8 geschützt.

LABYRINTH

Während der Auswahlphase darfst du statt den zur Auswahl stehenden Charakteren auch den verdeckten Charakter aus der Tischmitte nehmen. Du kannst dir die Karten, die du von deiner Mitspieler*in bekommst, vorher ansehen. Nicht aber die verdeckte Karte.

Spielt ihr zu zweit oder dritt, darfst du diese Entscheidung jedes Mal, wenn du einen Charakter wählst, treffen. Liegen mehrere Karten in der Mitte, ziehst du zufällig 1 davon.

IMPRESSUM



Entwicklung: Alexandar Ortloff | **Neue 2-Personen-Variante:** Bruno Faidutti | **Art Direction:** Bree Lindsoe
Gebäude **Illustration:** Marko Fiedler, Atha Kanaani, Bree Lindsoe, Fernando Olmedo, & Samuel R. Shimota
Grafik Design: Samuel R. Shimota & Jasmine Radue

© 2022 Hans im Glück Verlags-GmbH | Birnauer Str. 15, 80809 München | info@hans-im-glueck.de | www.hans-im-glueck.de
Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, unseren Ersatzteil Service und vieles mehr findet ihr auf: www.cundco.de
Wir beschäftigen uns aktiv mit Themen wie Gleichberechtigung und Diversity. Wer sich hierüber weiter informieren möchte, kann dies auf unserer Homepage tun: <https://www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html>

ROTER DRACHE

Du kannst den Roten Drachen als Erinnerung so hinlegen, dass er das gewählte Gebäude berührt oder leicht überlappt. Der Rote Drache sowie das gewählte Gebäude sind gegen die Effekte anderer Gebäude sowie gegen Charakterfähigkeiten geschützt.

UHRWERK

Bezahlst du 1 Gold, darfst du **in diesem Zug** 1 Gebäude zusätzlich bauen. Die **KAPITÄNIN** kann den Effekt des Uhrwerks nicht nutzen.

VERSTECK

Du legst jede Runde 1 Gold aus der Bank neben die Krone. Nur du (die Spieler*in mit dem Versteck in ihrer Stadt) kannst dieses Gold nutzen. Hast du es nicht ausgegeben, bleibt es liegen.

Das Gold neben der Krone zählt nicht zu deinem persönlichen Vorrat.

Wird das Versteck zerstört oder umgedreht, kommt das Gold zurück in die Bank. Wird das Versteck gestohlen oder getauscht, kann die neue Besitzer*in das Gold nutzen.

NEUE AUSWAHL-VARIANTE FÜR 2 SPIELER*INNEN

Im Spiel zu zweit spielt ihr beide mit **2 Charakteren**. Ansonsten spielt ihr das Spiel ganz normal, sodass jede von euch 2 Mal pro Runde am Zug ist (einmal für jede Charakterkarte).

Diese Variante betrifft nur die **AUSWAHLPHASE**. Alle weiteren Regeln aus dem Grundspiel (Aufbau, Ablauf & Spielende) bleiben bestehen.

AUSWAHLPHASE

Du (die Spieler*in mit der Krone) mischst den Stapel mit den 8 Charakteren und legst zufällig **2 Karten verdeckt** in die Tischmitte.

Du siehst dir nun 1 der beiden verdeckten Karten in der Mitte an. Deine Mitspieler*in sieht sich die andere Karte an.

Danach gibst du euch beiden verdeckt jeweils 3 Karten. Jede wählt 1 davon und gibt die verbleibenden 2 an die Mitspieler*in weiter. Von diesen wählt ihr wieder jeweils 1 und legt die übrige verdeckt in die Mitte.

Es hat nun jede*r von euch 2 Charaktere.

