



10+ 2-4 45 min



UpTown



Unsere neue Stadt entwickelt sich prächtig. Gebäude schießen in die Höhe und die Straßen werden immer belebter und immer mehr bewohnt.

Als Eigentümer der größten Bauunternehmen seid ihr Teil eines ungewöhnlichen Wettstreits. Derjenige von euch, der den besten und renommiertesten Straßenzug projiziert, erhält den Vertrag zum Ausbau der gesamten Vorstadt.

Spielt die Projektkarten, baut Häuser, Bürokomplexe und Dienstleistungszentren. Wer pffigig ist, kauft Pläne gezielt auf und legt seine Karten auf die Gebäude der anderen Spieler. Schaut genau hin, ob die Nachbarn Verbündete oder Gegner sind. Behaltet euer Budget im Auge und die ausgebauten Straßen werden euch bald gute Gewinne einbringen!

Das Spiel enthält

4 Straßenzüge →

28 Karten kostenloser Kommunalprojekte (mit grünem Streifen) →

84 Projektkarten (mit blauem Streifen) →

96 Banknoten (Upcoin \$) →

Punktekarten →

Spielanleitung →

Projektkarte

Projektart

Projekt I

Prestige

Anforderungen

Einnahmen

1\$/🏠

24/7

2\$

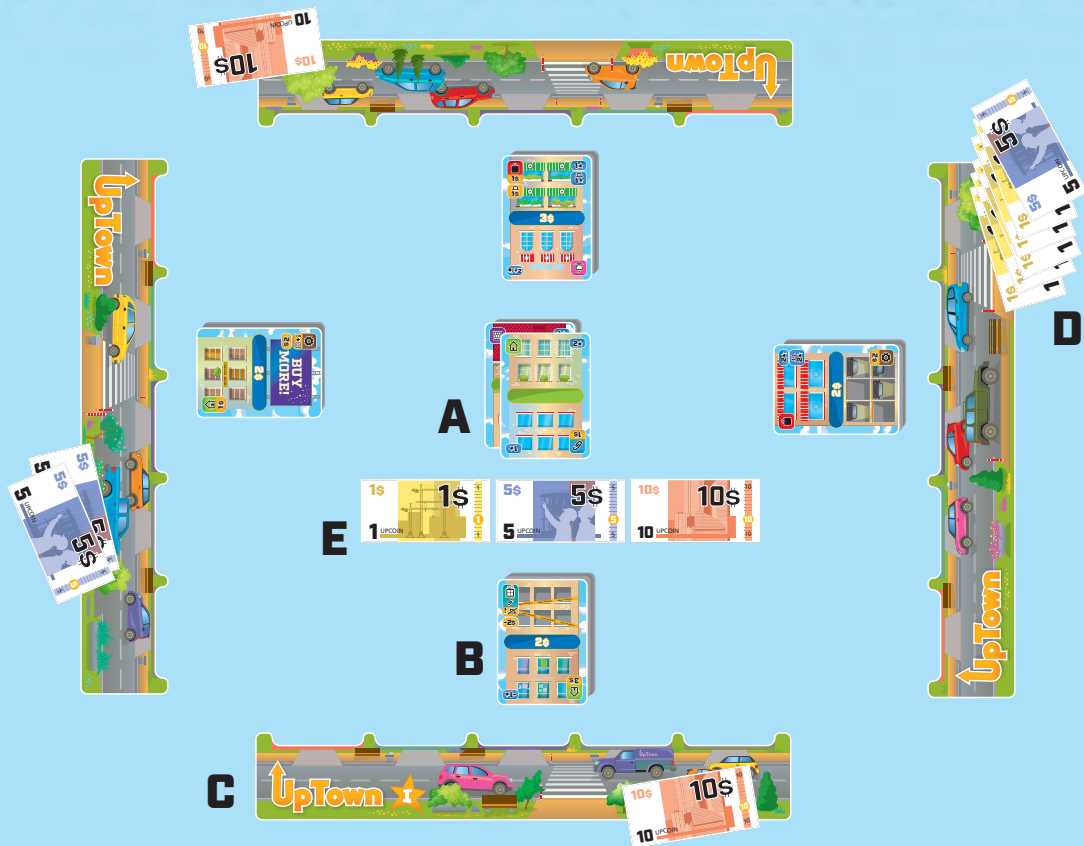
Kosten für das ausgewählte Projekt


Prestige

Projekt II

Projektart

Spielvorbereitung




- A** Die Karten mit den Kommunalprojekten legt ihr getrennt von den übrigen Karten auf einen **öffentlichen Stapel** in der Mitte des Tisches. Diese Karten kosten nichts.
- B** Die übrigen Projektkarten mischt ihr und teilt sie gleichmäßig unter euch auf. Die erhaltenen Karten legt ihr vor euch hin - sie sind der **Spielerstapel**. Ihr dürft nicht in den Stapel schauen.
- C** Lost die Straßenzüge den einzelnen Spielern zu. Derjenige, der den Straßenzug mit dem Symbol  erhält, beginnt das Spiel.
- D** Jeder von euch erhält 10 Upcoin \$ in beliebiger Zusammensetzung. Sie bilden die **Geldbörse des Spielers**.
- E** Die restlichen Banknoten legt ihr sortiert aus, so dass jeder Spieler sie gut erreichen kann. Das ist die **Bank**.

Ihr seid nun bereit!

Besondere Spielregeln

Spielverlauf

Derjenige, auf dessen Straßenzug das Symbol , zu sehen ist, ist der **erste Spieler**. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Der **Spielzug des Spielers** setzt sich aus den folgenden zwei Aktionen zusammen, die nacheinander ausgeführt werden:

Aktion I:

Liegen auf eurem **Spielerstapel** gerade keine Upcoin \$, nehmt ihr euch die oberste Karte kostenlos. Ihr könnt sie entweder an eurem Straßenzug ausspielen oder abwerfen. Die **Projektkarten** könnt ihr nicht umdrehen, ihr könnt sie jedoch nach oben und unten drehen, um eines der beiden Projekte auszuwählen.

oder

Liegen auf eurem **Spielerstapel** Upcoin \$, legt ihr diese in eure **Geldbörse**. Solange ihr die Upcoin \$ nicht wegnehmt, kann die Karte von eurem **Spielerstapel** nicht gekauft werden.

Aktion II:

Ihr könnt Projektkarten von eurem **Spielerstapel** oder vom **Stapel** eurer Wettbewerber kaufen. Kauft ihr das Projekt von eurem eigenen **Stapel**, zahlt ihr den Upcoin \$ Betrag, der auf der Karte zu sehen ist, in die **Bank** ein. Kauft ihr die Karte von eurem Gegner legt ihr die Upcoin \$ auf seinen **Spielerstapel**. Solange die Upcoin \$ auf dem **Spielerstapel** liegen, kann von diesem keine Karte gekauft werden.

oder



Ihr nehmt eine kostenlose Karte vom **öffentlichen Stapel**. Die **Karten der kommunalen Projekte** könnt ihr beliebig hin und her oder auf die Rückseite drehen.

Nachdem ihr euren Zug abgeschlossen habt, ist der nächste Spieler zu eurer Linken dran.


Karten auslegen


Nehmt eines der Grundstücke entlang eures Straßenzuges und legt dort eines der beiden Projekte an, die auf der Karte zu sehen sind, und zwar so, dass das zweite Projekt vom Spielfeld oder einer vorherigen Projektkarte verdeckt wird.

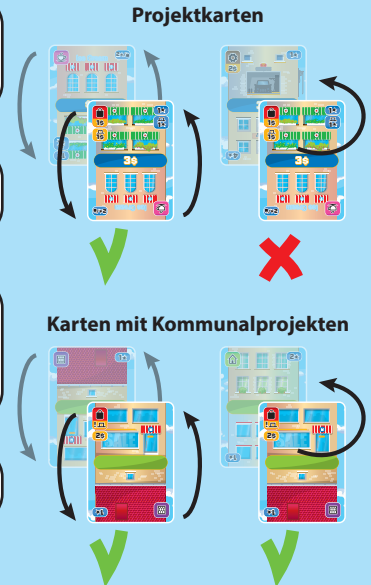
Achtet darauf, dass einige Projekte nur im Erdgeschoss  und andere nur auf den oberen Etagen  erbaut werden können.

Achtung! Hat ein Grundstück schon ein **Dach**  erhalten, kann dort keine weitere Etage mehr hinzugefügt werden, es sei denn die Karte zeigt dieses Symbol .

Upcoin \$ aufnehmen

Wurde das Grundstück mit einem **Dach**  abgeschlossen, berechnet der Eigentümer sofort die Einnahmen aus den Gebäuden (fertiggestellt oder unvollendet) auf **allen** Grundstücken seines Straßenzuges und nimmt gleich den entsprechenden Upcoin \$ Betrag aus der **Bank**.

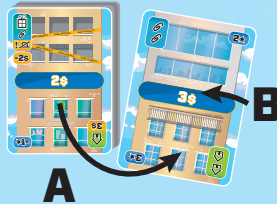
Wenn ein Gebäude mit einem **Geschenk**  geschlossen ist, erhält der Eigentümer auch Upcoin \$. Betragen die Einnahmen 0 oder sind negativ, nehmt ihr euch keine Upcoin \$ aus der **Bank**.



Beispiel

1 Marius beginnt das Spiel. Auf seinem **Spielerstapel** liegen keine Upcoin \$. Er kann also entweder diese Karte in die Schachtel abwerfen oder sie auslegen. Marius entscheidet sich, die Karte auszulegen. (A)

Da es seine erste Aktion ist, muss er die Kosten von 3 Upcoin \$ nicht bezahlen, die auf der Karte zu sehen sind (B).



2 Marius hat die Wahl zwischen Büros und Wohnungen, er dreht die Karte um und wählt die Wohnungen (C).

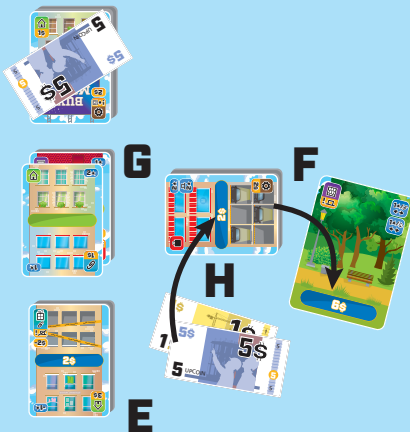
Er legt sie an das zweite Grundstück an (D).



3 Nun führt Marius seine zweite Aktion in seinem Zug durch.

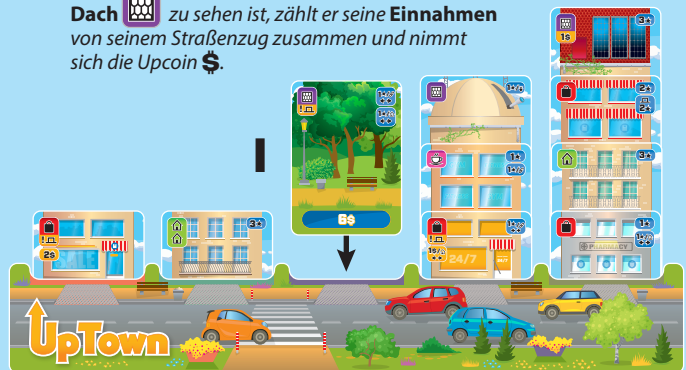
Er kann eine Karte von seinem **Spielerstapel** (E) oder eine Karte von dem **Spielerstapel** seines rechts sitzenden Nachbarn kaufen (F). Er kann sich aber auch eine kostenlose Karte vom **öffentlichen Stapel** (G) nehmen. Marius entscheidet sich für die Karte vom **Spielerstapel** seines rechten Nachbarn (F).

Er zählt aus seiner **Geldbörse** 6 Upcoin \$ ab und legt sie oben auf den **Spielerstapel** seines rechten Nachbarn (H).




4 Auf dem Straßenzug von Marius ist noch ein Grundstück frei. Da die von ihm gekaufte Karte im Erdgeschoss **!** gebaut werden muss, hat er keine andere Möglichkeit als sein letztes Grundstück zu bebauen (I). Da auf der Karte das


Dach **!** zu sehen ist, zählt er seine **Einnahmen** von seinem Straßenzug zusammen und nimmt sich die Upcoin \$.



Besondere Spielregeln


Beispiel für den Abschluss eines Gebäudes

Da Marius gerade an sein letztes Grundstück das Parkprojekt mit dem Dach  angelegt hat, zählt er die Einnahmen aller seiner Gebäude zusammen: für das Geschäft im **ersten** Grundstück erhält er 2 \$ (A), die Gebäude auf dem **zweiten** und **dritten** Grundstück bringen keine Erträge, das ganztags geöffnete Geschäft auf dem **vierten**



Grundstück bringt ihm 1 \$ ein, für jede Wohnung  entlang seines gesamten Straßenzugs, bekommt er 3 \$ (B), für das **fünfte** Grundstück erhält er 1 \$ (C). In Summe betragen die Einnahmen von Marius 6 Upcoin \$. Er nimmt sich das Geld aus der **Bank** und damit endet sein Zug.



Ende des Spiels

Sind die Karten eines **Spielerstapels** aufgebraucht oder hat einer der Spieler alle seine Grundstücke mit einer Karte mit dem Dachsymbol  geschlossen, endet das Spiel. Die Runde muss zu Ende gespielt werden, so dass diese bei dem Spieler rechts neben dem **ersten Spieler** endet.


Punktevergabe









Das Spiel endet. Zählt nun eure Prestigepunkte  aus allen ausgespielten Projekten entlang des Straßenzugs zusammen. 3 Upcoin \$, die am Ende des Spiels noch in der **Geldbörse** sind, ergeben 1 Prestigepunkt .




Die Ergebnisse tragt ihr in die Punktekarte ein.

In die Spalten ist folgendes einzutragen:

- Vorname bzw. die Initialen der Spieler
- Prestigepunkte für die Grundstücke 1-5
- Prestigepunkte für die am Ende des Spiels übrig gebliebenen Upcoin \$
- Gesamtsumme der Prestigepunkte .



Derjenige von euch, der die meisten Prestigepunkte  sammeln konnte, **gewinnt**.

Bei einem Gleichstand **gewinnt** derjenige, der das höchste Gebäude gebaut hat. Kommt es auch hier zu einem Gleichstand, teilen sich die Spieler den **Sieg**.

Erklärung der Symbole

EINNAHMEN

1\$ 2\$ 3\$ 4\$ -1\$ -2\$

Jedes Mal, wenn ihr entlang eures Straßenzugs ein **beliebiges Grundstück abschließt**, erhaltet oder verliert ihr die entsprechende Anzahl an Upcoin \$.

1\$/↘ -1\$/↘

Jedes Mal, wenn ihr entlang eures Straßenzugs ein **beliebiges Grundstück abschließt**, erhaltet oder verliert ihr 1 Upcoin \$ für jede Etagenkarte **unter** dieser Karte.

1\$/🏠 1\$/🏠

Jedes Mal, wenn ihr entlang eures Straßenzugs ein **beliebiges Grundstück abschließt** erhaltet ihr für jedes Geschäft des entsprechenden Typs, das sich **nur auf diesem Grundstück befindet** 1 Upcoin \$.

1\$/🏪 ↔ 1\$/🏠 ↔ 2\$/🔒 ↔ 2\$/☕

Jedes Mal, wenn ihr entlang eures Straßenzugs ein **beliebiges Grundstück abschließt** erhaltet ihr für jedes Geschäft des entsprechenden Typs, das sich **auf allen euren Grundstücken befindet** den entsprechenden Betrag an Upcoin \$.

🏠 1\$

Befindet sich dieses Projekt im Erdgeschoss, erhaltet ihr 1 Upcoin \$, wenn ihr ein **beliebiges Grundstück** entlang eures Straßenzuges abgeschlossen habt.

PROJEKTKOSTEN

Kauft ihr eine Karte von eurem **Spielerstapel**, zahlt ihr die Upcoin \$ in die **Bank** ein. Kauft ihr die Karte von eurem Gegner, legt ihr die Upcoin \$ auf seinen **Spielerstapel**.

SONDERFÄLLE



Erdgeschoss – dieses Projekt kann **ausschließlich** als **erste Karte** auf einem Grundstück (direkt an der Straße) ausgespielt werden.



Etage – dieses Projekt **könnt ihr nicht** als **erste Karte** auf dem Grundstück auslegen (diese muss an eine andere Karte angelegt werden).



Dieses Projekt könnt ihr **ausschließlich an ein Dach** anlegen.



An dieses Gebäude **können keine Geschenke** angelegt werden.



24/7

2

Erklärung der Symbole

PROJEKTART



Büro



Service



Wohnung



Café



Geschäft



Hotel



Dach – vollendet ein Grundstück und es kommt zur Auszahlung von Upcoin \$ für alle Gebäude entlang des Straßenzugs.



Geschenk – kann ausschließlich an ein Grundstück oder Gebäude eines anderen Spielers angelegt werden.



Duo – diese Projekte gelten als zwei Büros/ Wohnungen/ Geschäfte/ Cafés/ Services.

PRESTIGE

1★ 2★ 3★ 4★ 5★ 6★

-1★ -2★ -3★ -4★

Am Ende des Spiels erhaltet oder verliert ihr die entsprechende Anzahl an Prestigepunkten ★.

1★/📎 -1★/📎 1★/🏠 -1★/🏠

2★/👛 2★/👛

Am Ende des Spiels erhaltet ihr die entsprechende Anzahl an Prestigepunkten ★ für jedes Objekt dieses Typs **auf diesem Grundstück**.

1★/📎 ↔ 2★/⚙️ ↔ 2★/☕ ↔ 2★/👛 ↔

2★/📁 ↔ 1★/🏠 ↔ 3★/👑 ↔

Am Ende des Spiels erhaltet ihr die entsprechende Anzahl an Prestigepunkten ★ für jedes Objekt dieses Typs **auf allen Grundstücken** entlang eures Straßenzuges.

1★/👇

Am Ende des Spiels erhaltet ihr 1 Prestigepunkt ★ für jede Etage **unter** dieser Karte.

🏠 1★ 🏠 2★

Befindet sich dieses Projekt **im Erdgeschoss** erhaltet ihr am Ende des Spiels die entsprechende Anzahl an Prestigepunkten ★.

1★/📎
↔



Lorem ipsum
24/7


2\$

Kurzanleitung

Ziel des Spiels

Sichert euch für Gebäude auf den Grundstücken entlang eures Straßenzuges so viele Prestigepunkte * wie möglich.

Spielverlauf

Der Spieler, der den Straßenzug mit dem Symbol  hat, beginnt das Spiel mit seinem Zug. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Spielzug des Spielers

Kauft ihr die Karte von eurem **Spielerstapel**, zahlt ihr die Upcoin \$ in die **Bank** ein. Kauft ihr die Karte von eurem Gegner legt ihr die Upcoin \$ auf seinen **Spielerstapel**. **Achtung!** Solange die Upcoin \$ auf dem **Spielerstapel** liegen, kann von diesem keine Karte gekauft werden.

Während eures Zuges führt ihr zwei Aktionen durch:

Aktion I



Liegen auf eurem **Spielerstapel** gerade keine Upcoin \$, nehmt ihr euch die oberste Karte kostenlos. Ihr könnt sie entweder an eurem Straßenzug ausspielen oder abwerfen.

oder




Liegen auf eurem **Spielerstapel** Upcoin \$ legt ihr diese in eure **Geldbörse**.

Aktion II

Kauft und spielt die Karte von eurem **Spielerstapel** oder von dem eures Gegners.


oder

Ihr nehmt eine kostenlose Karte vom **gemeinsamen Stapel**.


Wurde das Grundstück mit **einem Dach**  abgeschlossen, berechnet der Eigentümer sofort die Einnahmen aus den Gebäuden (fertiggestellt oder unvollendet) auf **allen** Grundstücken seines Straßenzugs und nimmt gleich den entsprechenden Upcoin \$ Betrag aus der **Bank**.

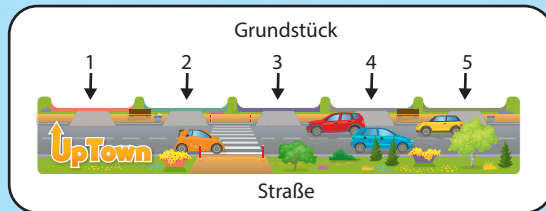
Ende des Spiels

Sind die Karten eines **Spielerstapels** aufgebraucht oder wenn einer der Spieler alle seine Grundstücke mit einer Karte mit dem Symbol

eines Daches  vollendet wurden, endet das Spiel. Die Runde muss zu Ende gespielt werden, so dass diese bei dem Spieler rechts neben dem **ersten Spieler** endet.

Punktevergabe

Zählt die Punkte zusammen, wie es in der Anleitung auf Seite 5 beschrieben steht. Der Spieler mit der höchsten Anzahl an Prestigepunkten  **gewinnt**.



Auf jeder Karte mit den Straßenzügen finden sich fünf Grundstücke. Spielt ihr Karten aus, legt ihr diese zur Hälfte unter den Straßenzug - an das entsprechende Grundstück. Die Karten könnt ihr auch unter bereits früher gespielte Karten schieben, so baut ihr immer höhere Gebäude. Die Reihenfolge der bereits gelegten Karten darf jedoch nicht verändert werden.

