

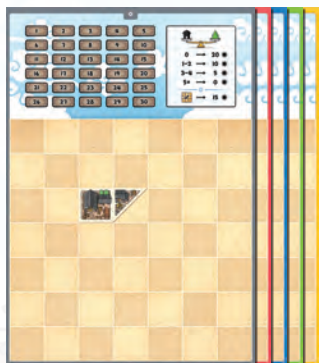


UWE ROSENBERG

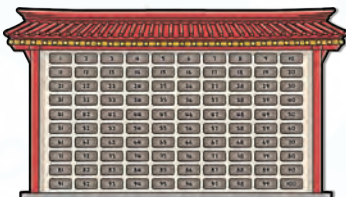
# TANGRAM CITY

## SPIELMATERIAL

- \* 5 Stadtableaus



- \* 1 Punktetableau



- \* 5 schwarze Harmonie-Marker



- \* 5 grüne Harmonie-Marker



- \* 23 Karten



- \* 1 Säulenplättchen



- \* 30 Brunnenplättchen



- \* 5 identische Sets von jeweils 23 Stadtplättchen



- \* 5 Punktemarker



## SPIELZIEL

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt Tangram City.

## SPIELAUFBAU

- A** Nehmt euch jeweils folgende Spielmaterialien:

- \* 1 Stadtableau

- \* 6 Brunnenplättchen

- \* 1 grüner Harmonie-Marker

- \* 1 Set von 23 Stadtplättchen

- \* 1 schwarzer Harmonie-Marker

- \* 1 Punktemarker

- B** Lege dein Stadtableau vor dir aus. Entscheide selbst, welche Seite offen liegen soll.

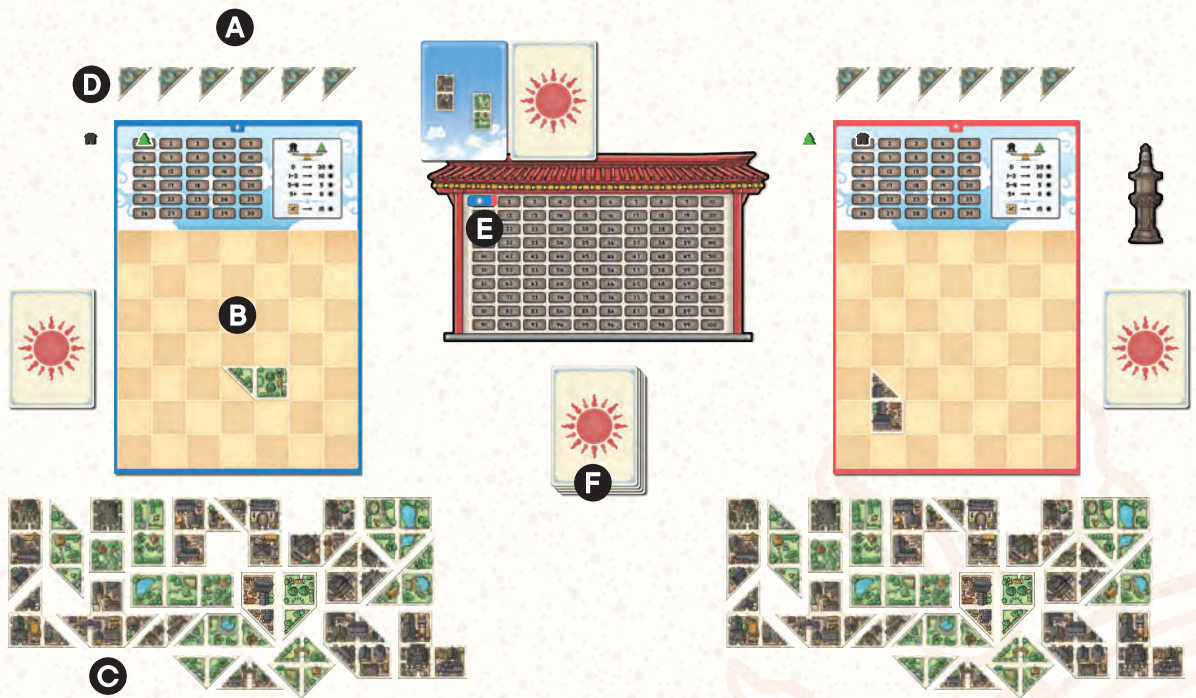
- C** Lege deine Stadtplättchen daneben aus. Auch hier spielt es keine Rolle, welche Seite nach oben zeigt.

- D** Lege die 6 Brunnenplättchen oberhalb deines Tableaus aus.

- E** Setze deinen Punktemarker auf Feld 1 des Punktetableaus.

- F** Mische die Karten und lege sie als verdeckten Stapel neben dem Punktetableau ab.





### AUFBAU FÜR 2 PERSONEN

## SPIELABLAUF

Ihr spielt 5 reguläre Runden und 1 Schlussrunde mit leicht anderen Regeln.

Die regulären Runden laufen wie folgt ab:

- |                     |                   |                           |
|---------------------|-------------------|---------------------------|
| 1. Karten verteilen | 2. Karten spielen | 3. Brunnenplättchen legen |
| 4. Tableau werten   | 5. Runde beenden  |                           |

Wer die Regeln erklärt hat, erhält das Säulenplättchen, beginnt die erste Runde und teilt Karten aus.

### I. KARTEN VERTEILEN

In jeder Runde werden 4 Karten verteilt, egal wie viele Personen mitspielen.

Allerdings ändert sich die Verteilung – je nach Anzahl der Personen:

- \* **1 PERSON:** Lege 4 Karten vor dir in einer Reihe aus. Die ersten beiden Karten legst du offen aus, die letzten beiden verdeckt.
- \* **2 PERSONEN:** Gib jeder Person 1 Karte. Die übrigen 2 Karten legst du beim Punktetableau aus, 1 offen und 1 verdeckt.
- \* **3 PERSONEN:** Gib jeder Person 1 Karte. Die übrige Karte legst du offen beim Punktetableau aus.
- \* **4 PERSONEN:** Gib dir und der Person links neben dir jeweils 1 Karte. Die beiden anderen Personen erhalten gemeinsam 1 Karte. Lege die übrige Karte offen beim Punktetableau aus.
- \* **5 PERSONEN:** Gib dir 1 Karte. Die beiden nächsten Personen im Uhrzeigersinn erhalten gemeinsam 1 Karte, die verbleibenden Personen ebenfalls. Lege die übrige Karte offen beim Punktetableau aus.

Ihr dürft eure eigene Karte sowie Karten, die du mit anderen teilst, jederzeit anschauen. Für die anderen ist sie geheim.



## 2. KARTEN SPIELEN

Zuerst spielt ihr immer die offene Karte beim Punktetableau. Danach die verdeckte Karte beim Punktetableau, falls es eine solche gibt. Als nächstes spielt die Person mit dem Säulenplättchen ihre Karte aus, danach die anderen Personen im Uhrzeigersinn.

Ihr spielt eine Karte, indem ihr alle das abgebildete Stadtplättchen aus eurem Vorrat nehmt und es auf eurem Stadtableau platziert. Dabei gibt es wenige Regeln zu beachten (siehe Seite 4).

Ihr dürft darauf verzichten, das Plättchen zu platzieren, dann ist es aber für diese Partie aus dem Spiel. Ihr dürft es später nicht mehr legen.

Sobald ihr die Plättchen gelegt habt, spielt ihr die nächste Karte.

Einige Karten zeigen dieses Symbol : Diese können leicht mit ähnlichen Plättchen verwechselt werden. Prüft sorgfältig, ob ihr das richtige Plättchen legt!

## 3. BRUNNENPLÄTTCHEN LEGEN

Nachdem ihr alle 4 Karten einer Runde gespielt habt, platziert ihr alle jeweils 1 Brunnenplättchen entsprechend der Legeregeln.

## 4. TABLEAU WERTEN

Nachdem ihr Brunnenplättchen platziert habt, wertet ihr euer Tableau für diese Runde. Du bekommst Punkte für dein größtes Rechteck aus komplett belegten Feldern. Du bekommst für jedes Feld in diesem Rechteck 1 Punkt. Setze deinen Punktemarker entsprechend vor.

In nebenstehendem WERTUNGSBEISPIEL würdest du 16 Punkte erhalten, da das Rechteck aus 4x4 Feldern besteht. Alle Felder außerhalb des Rechtecks bringen dir keine Punkte.

**Die Farbe der Felder ist für diese Wertung egal. Die Felder müssen aber komplett belegt sein.**

## 5. RUNDE BEENDEN

Bevor ihr die nächste Runde beginnen könnt, müsst ihr eure Harmonie-Marker noch anpassen. Zählt, wie viele Felder ihr komplett mit schwarzen Plättchen belegt habt und setzt den schwarzen Marker auf das entsprechende Feld auf eurem Stadtableau. Wiederholt das entsprechend für grüne Felder und den grünen Marker (siehe das Beispiel oben).

**Felder, die jeweils zur Hälfte mit einem schwarzen und einem grünen Plättchen belegt sind, zählen für keine Farbe. Ebenso wenig Felder, die komplett mit Brunnenplättchen belegt sind. Felder, die mit einem farbigen Stadt- und einem Brunnenplättchen belegt sind, zählen für die jeweilige Farbe.**

Nachdem ihr alle die Marker angepasst habt, legt ihr die 4 Karten auf einen Ablagestapel. Außerdem erhält die Person mit den meisten Punkten das Säulenplättchen. Im Falle eines Gleichstandes, erhält die beteiligte Person das Plättchen, die im Uhrzeigersinn als Nächstes kommt.

## SCHLUSSRUNDE (RUNDE 6)

Nach 5 regulären Runden sollten jetzt noch 3 Karten übrig sein. Legt diese Karten offen am Punktetableau aus. Ihr dürft jetzt alle die Stadtplättchen dieser 3 Karten in beliebiger Reihenfolge platzieren. Platziert danach euer letztes Brunnenplättchen und wertet noch einmal euer Stadtableau. Passt noch einmal eure schwarzen und grünen Harmonie-Marker an.

WERTUNGSBEISPIEL



## LEGEREGELN

Folgende Regeln müsst ihr beim Platzieren von Stadt- und Brunnenplättchen beachten:

### Ihr dürft:

- \* Plättchen auf leere Felder legen.
- \* Plättchen vor dem Platzieren drehen und wenden.
- \* Plättchen ausschließlich auf eurem eigenen Stadtableau platzieren.

### Ihr dürft nicht:

- \* Plättchen überlappend oder aufeinander legen.
- \* Plättchen so platzieren, dass sie komplett oder teilweise außerhalb der Felder des Stadtableaus liegen.
- \* Plättchen versetzen, nachdem die nächste Karte gespielt wurde.

Ihr müsst Plättchen nicht angrenzend zueinander platzieren. Ihr merkt bei der Wertung aber schnell, warum dies sinnvoll ist. (Rechtecke werten!)

Falls du dich entscheidest ein Plättchen nicht zu platzieren, lege es beiseite. Du darfst es später nicht mehr legen.

## SPIELENDE

Nach der Schlussrunde kannst du zu deinen bereits erspielten Punkten noch folgende Bonuspunkte erhalten (☀️):

### PLANUNGSBONUS

Falls dein Tableau mit 7x7 Feldern komplett gefüllt ist, erhältst du als Bonus 15 Punkte.



### HARMONIE BONUS

Vergleiche den Abstand zwischen deinem schwarzen und grünen Harmonie-Marker. Je geringer der Abstand ist, desto mehr Bonuspunkte erhältst du (☀️):

- Abstand: 0 → 20 Bonuspunkte
- Abstand: 1 oder 2 → 10 Bonuspunkte
- Abstand: 3 oder 4 → 5 Bonuspunkte
- Abstand: 5 oder mehr → 0 Bonuspunkte



- 0 → 20 ☀️
- 1-2 → 10 ☀️
- 3-4 → 5 ☀️
- 5+ → 0 ☀️

Vergleicht dann eure Punktzahlen (☀️): Wer am meisten Punkte hat, gewinnt! Im Falle eines Gleichstandes gewinnen alle daran Beteiligten!

DEINE  
BEWERTUNG

- unter 100 : Versuche es noch einmal. Viel Glück dabei!
- 100 - 139 : Ganz ordentlich. Irgendwann wirst du zu den Großen gehören!
- 140 - 179 : Beeindruckend!
- 180 - 199 : Wunderbar! Die Königin ist hochofrend!
- mehr als 200 : Du bist wahrlich eine Legende des Städtebaus!



KOREA  
BOARD  
GAMES

© 2023  
Korea Boardgames Co., Ltd.,  
All Rights reserved.

Achtung! Nicht für Kinder  
unter 3 Jahre geeignet.  
Kleine Teile. Erststüchungs-  
gefahr.

**Autor:** Uwe Rosenberg  
**Illustrationen:** Makoto Takami  
**Grafikdesign:** Alexandra Al-Far  
**Projekt Manager:** Leon Scheuber

**Deutsche Ausgabe:**  
**Grafikdesign:** Fiore GmbH  
**Redaktion:** Stefan Stadler

© 2024 HUCH!, www.hutter-trade.com

Hutter Trade GmbH + Co. KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

HUCH!  
HUCH!