

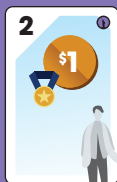


MARKEN ANLEITUNG

NEW YORK

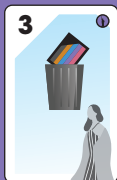


Jede Mäzen-Fähigkeit wird in diesem Heft detailliert erklärt. Für die ersten paar Spiele solltet ihr mit den New York-Mäzen-Fähigkeiten spielen, die in der Mäzen-Kartenbox abgedruckt sind. Dies ist das empfohlene Basis-Set.



2 - Der Perfektionist

▶▶ Wenn du in deinem Zug Karten kaufst, und die meisten 2er hast (oder gleich viele), erhältst du in diesem Zug zusätzlich +\$1, um Karten zu kaufen - einmal pro Zug. (Im Gegensatz zu den anderen Fähigkeiten kannst du diese nur einmal pro Zug nutzen, nicht einmal pro 2er-Karte.)



3 - Die Arrogante

▶▶ Wenn du in deinem Zug Karten kaufst, wähle eine beliebige Karte aus deinem Ablagestapel oder den gespielten Karten und entferne sie (zurück in die Box). So kannst du unerwünschte Karten entfernen. ▶▶ Du darfst eine zusätzliche Karte in dieser Galerie unterschieben.

(Wenn du eine gespielte Karte entfernst, bekommst du trotzdem ihr Geld in diesem Zug. Du kannst ihre Fähigkeit nutzen, bevor du sie entfernst.)



4 - Die Galeristin

Die 4er sind Joker! ⚡ Wenn du eine 4 spielst, kannst du ihre Zahl in 1-7 ändern **ODER** ihre Farbe in Orange, Rot, Blau oder Lila. Die geänderte 4 muss zu deiner vorherigen (und nächsten) Karte passen. Das Ändern ihrer Zahl ändert nicht ihre Fähigkeiten.

Beispiel: Ändere eine 4 in eine 1. Spiele **2 4**
1 12. Das Ändern einer 4 ändert nicht ihre Fähigkeiten, aber die neue Zahl oder Farbe zählt für die Fähigkeiten **anderer Karten**: Die Fähigkeit der 2er rechnet eine in „2“ geänderte 4 zu den 2ern.

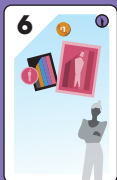


5 - Die Händlerin

⚡ Nachdem du eine 5 gespielt hast, entscheidest du, ob du jetzt eine Karte von deinem Deck ziehst **ODER** ⚡ +\$1 beim Kaufen erhältst.

Tip: Um sich zu merken, dass eine Mäzen-Fähigkeit dir +\$1 gibt, spiele sie ein wenig über deinen anderen Karten, wie:





6 - Die Trendsetterin

⚡ Wenn du eine 6 spielst, wähle eine Karte, die du in diesem Zug bereits gespielt hast. Die 6 kopiert die Fähigkeiten dieser Karte*. Ideal, um 5er und 7er zu kopieren!

▶▶ Du bekommst auch +\$1 beim Kaufen.

Da du die Mäzen-Fähigkeit der 2er nur einmal pro Zug nutzen kannst, bewirkt das Kopieren einer 2 nichts.



7 - Der Kritiker

⚡ Nachdem du eine 7 gespielt hast, ziehe eine Karte von deinem Deck. Wenn du vor dieser 7 eine 5, 6 oder 7 gespielt hast, ziehe eine weitere Karte.

Tipp: Du kannst gezogene Karten direkt spielen, wenn sie dort passen, wo du aufgehört hast!

HINWEIS: Jede Mäzen-Fähigkeit ist optional. Jede Fähigkeit, die mit einem ⚡ oder ▶▶ beginnt, kannst du überspringen, wenn du sie nicht nutzen möchtest.

* Diese Fähigkeit kann nicht kopiert werden



In zukünftigen Spielen könnt ihr die Fähigkeiten New Yorks durch die Fähigkeiten der Mäzene aus Tokio oder Paris ersetzen. Deckt dazu die abgedruckten Mäzene in der Box mit den Mäzenen Tokios (oder Paris) ab.



2 - Die Kuratorin

▶▶ Wenn du an der Reihe bist mit Kaufen und die meisten 2er hast (oder gleich viele), entferne eine deiner ausgespielten Karten oder eine Karte des Ablagestapels (nur einmal pro Zug).



3 - Die Archivarin

⚡ Nachdem du eine 3 gespielt hast, darfst du eine Karte aus deiner Hand ablegen, um eine Karte von deinem Deck zu ziehen.



4 - Der Journalist

⚡ Wie die Galeristin , außer dass du nur die Zahl ändern darfst. ⚡ Wenn es die erste 4 ist, die du gespielt hast, ziehe eine Karte.



5 - Der Angeber

⚡ Für den Rest dieses Zuges ziehst du bei Fähigkeiten, durch die du Karten bekommst, eine zusätzliche Karte.

Beispiel: Du spielst eine **5**, danach eine **4**. Da es deine erste **4** in diesem Zug ist, ziehst du zwei Karten von deinem Deck.



6 - Die Investorin

➡ Wenn du an der Reihe bist mit Kaufen, darfst du eine deiner ausgespielten Karten entfernen. Wenn du eine 5-7 entfernst, erhältst du +\$2. Wenn du etwas anderes entfernst, erhältst du +\$1.

Du kannst diese 6 nicht mit ihrer eigenen Fähigkeit entsorgen.




7 - Die Sammlerin

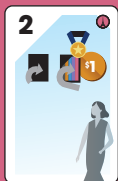
⚡ Nachdem du eine 7 gespielt hast, wähle eine Farbe. Für den Rest dieses Zuges ziehst du jedes Mal eine Karte von deinem Deck, wenn du zwei Karten der gewählten Farbe spielst (die 7 zählt dazu, wenn sie die gewählte Farbe ist).

Beispiel: Du spielst eine **7** und wählst als Farbe „rot“. Jetzt spielst du eine **2**. Du hast damit zwei rote Karten gespielt und darfst deswegen eine ziehen.

PARIS




Einige Fähigkeiten ermöglichen es dir, Karten **verdeckt** (Zahlenseite nach unten ) in deiner Kartenreihe zu spielen, sodass du Fähigkeiten nutzen kannst, um sie später **aufzudecken** (Zahlenseite nach oben) für Boni. Ansonsten zählen verdeckte Karten nichts: sie sind kein Geld wert; beim Karten spielen müsst ihr passend zur Karte vor den verdeckten spielen.

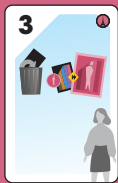


2 - Die Diebin

 Nachdem du eine 2 gespielt hast, darfst du eine Karte aus deiner Hand verdeckt spielen.


 Wenn du die meisten 2er hast (oder gleich viele), kannst du einmal pro Zug eine Karte aufdecken, um +\$1 zu erhalten. (Wenn du eine Karte mit einer

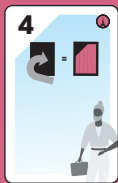
 Fähigkeit aufdeckst, kannst du die Fähigkeit dieser Karte nutzen. Es ist in Ordnung, wenn diese Karte nicht in die Reihe passt.)





3 - Die Imitatorin

 Wenn du an der Reihe bist mit Kaufen, darfst du eine deiner verdeckten Karten entfernen .

Außerdem kopiert diese 3 die  Fähigkeiten einer Karte einer anderen Person.* Jede 3, die du spielst, muss unterschiedliche Karten kopieren.



4 - Der Konservator

 Wenn du eine 4 spielst, wähle eine Farbe. Nachdem du deine nächste verdeckte Karte gespielt hast, bekommt sie diese Farbe.  Spiele eine Karte aus deiner Hand verdeckt.

Beispiel: Du spielst   . Wenn du Rot wählst, kannst du deine 2 der verdeckten Karte zuordnen.

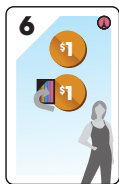


5 - Der Fälscher

▶▶ Wenn du an der Reihe bist mit kaufen, kopiere entweder einen vorherigen Kauf einer anderen Person ODER kopiere später einen beliebigen Kauf einer anderen Person aus dieser Runde.

Beispiel: Wer vor dir an der Reihe war, hat eine 6 gekauft, also kannst du die nächste 6 in der Galerie kostenlos kaufen.

Beispiel: Du entscheidest dich, einen zukünftigen Kauf zu kopieren. Wer als nächstes an der Reihe ist, kauft eine 2, für die du dich entscheidest, sie nicht zu kopieren, dann eine 7, die du kopierst. Du kaufst eine 7 kostenlos. Jede 5, die du spielst, muss unterschiedliche Käufe kopieren.



6 - Die Geldwäscherin

▶▶ Wenn du an der Reihe bist mit Kaufen, erhältst du +\$1. ▶▶ Du kannst auch eine Karte aufdecken, um zusätzlich +\$1 zu erhalten. (Wenn du eine Karte mit einer ▶▶ Fähigkeit aufdeckst, kannst du die Fähigkeit dieser Karte nutzen. Es ist in Ordnung, wenn diese Karte nicht in die Reihe passt.)



7 - Die Perfektionistin

⚡ Nachdem du eine 7 gespielt hast, darfst du eine Karte aus deiner Hand verdeckt spielen. Wenn du das tust, ziehe eine Karte von deinem Deck für jede der vier Hauptfarben, die du bisher gespielt hast (Grau oder Weiß nicht mitgezählt), einschließlich der Farbe dieser 7.