

SHAKE THAT CITY™

SPIELANLEITUNG

Mads Fløe & Kåre Torndahl Kjær

**BOARD
GAME
CIRCUS**



BAUT EURE EIGENE BUNTE STADT!

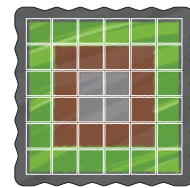
Puzzelt Plättchen auf euren Stadtplan und sammelt Punkte mit cleveren Kombinationen. Der **Shaker** verrät euch, welche Farbe von Plättchen ihr legen dürft und wie ihr sie anordnen müsst. Was wird herausgeschüttelt? Welche Farbe dürft ihr nehmen? Und ist in eurer Stadt Platz für diese Plättchen? Es wird spannend!

SPIELÜBERSICHT

Ihr spielt 15 Runden. In jeder Runde schüttelt die **Bauleitung** 9 Spielsteine in einem 3x3-Raster aus dem Shaker. Die Bauleitung sucht sich zuerst eine Farbe im Raster aus. Danach suchen sich alle anderen gleichzeitig auch eine Farbe im Raster aus – es darf aber **nicht** die sein, die die **Bauleitung** gewählt hat. Nehmt euch anschließend alle so viele Stadtplättchen eurer gewählten Farbe, wie im Raster liegen, und legt sie in genau der gleichen Anordnung wie im Raster auf euren Stadtplan.

Am Spielende erhaltet ihr Punkte für eure Stadtplättchen und erfüllten Wertungsplättchen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

SPIELMATERIAL



4 Stadtpläne



1 Shaker



1 Rundenleiste



2 Wertungsübersichten



1 Rundenmarker



1 Wertungsblock



8 rote Spielsteine



7 blaue Spielsteine



6 schwarze Spielsteine



6 grüne Spielsteine



5 graue Spielsteine

32 Spielsteine



40 rote Wohnhäuser



40 blaue Geschäfte



40 schwarze Fabriken



40 grüne Parks



40 graue Straßen

200 Stadtplättchen



28 Wertungsplättchen
(je 1 Set aus 7 Plättchen pro Person)



16 Baustellenplättchen für das
Baustellen-Modul
(je 1 Set aus 4 Plättchen pro Person)



27 Mini-Stadtplättchen als Ersatz



1 Spielanleitung

Mitwirkende

Spielidee – Mads Fløe, Kåre Torndahl Kjær
Illustration – Olga Kim
Projektleitung – Nicolas Bongiu
Produktion – David Lepore, Adelheid Zimmerman
Entwicklung – Kirk W Buckendorf, Josh Wood
Grafikdesign – Jay Hernishin
Spielanleitung – Dan Varrette

Deutsche Ausgabe

Umsetzung: Daniel Theuerkauffer
Übersetzung: Lisa Prohaska
Lektorat: Frank Thuro
Satz: Maurizio Ameloot

Testrunden

Else Bek Andersen, Ole Jacobsen, Tea Kirstine Koustrup, Erik Andersen Sundén, Jesper Kjær, Christian Keldborg, Lars Wagner Hansen, Magnus Karlsson, Dan Halstad, Jasper Kjærsgaard Petersen, Peter Langkjær Møller, Morten Månsson, Kasper Lapp, Signe Wittrup, Maila Persson, Alejandro Combalia, Allan Kirkeby, Rasmus Havig, Majken Torndahl Kjær, Berit Kjær, Chris Backe, Joe Slack, Kevin Dunkelberger, Christian Lage, Emily Boisen Bonde, Randi Romvig Pisani, Jørgen Holm, Allan Johansen, das Pitch Project – besonderer Dank an Sen-Foong Lim und Jay Cormier, die Virtual Playtesting-Community, die Facebook-Gruppe Spildesign – brætspil, VikingCon, Copenhagen Board Game Festival, Lystrup Brætpilscafé, Josh Wood, John Zinser, Pete McPherson, Niel Kimball, Mark Wootton, Kirk W Buckendorf, Jay Hernishin, Adelheid Zimmerman, Amanda Wong, Ashwin Kamath, Ralf Ströher, Frank Schulte, Hendrik Bock und Eberhard Michaelis. **Besonderer Dank** an Dirk Huesmann.



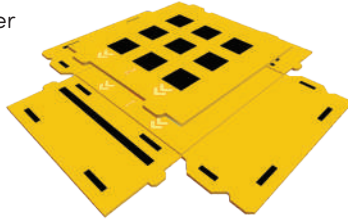
Eine Videoanleitung für das Zusammenbauen findet ihr unter shakethatcity.boardgamecircus.com

SHAKER ZUSAMMENBAUEN

1. Löst alle vier Teile des Shakers aus den Stanzbogen und drückt die ausgestanzten Teile für die Löcher heraus.



2. Legt **Teil 1** mit der bunten Rückseite nach oben aus. Klappt die vier Seiten an den Falzkanten kurz nach oben und dann wieder herunter.



3. Legt **Teil 2** genau mittig auf Teil 1, sodass die Pfeile auf beiden Teilen in dieselbe Richtung zeigen.



4. Klappt die Seite bei den Pfeilen und die gegenüberliegende Seite leicht nach oben, sodass die Puzzlenasen von Teil 2 in die Löcher von Teil 1 rutschen. Klappt die beiden Seiten aber noch nicht ganz hoch.



5. Legt **Teil 3** (den Schieber) so auf Teil 1 und 2, dass die Pfeile in dieselbe Richtung zeigen, und schiebt die Seite mit der Zahl 3 in Pfeilrichtung durch den langen Schlitz von Teil 1.



6. Schiebt die Seite mit „DRÜCKEN“ durch den langen Schlitz auf der gegenüberliegenden Seite von Teil 1.

7. Achtet darauf, dass die Puzzlenasen von Teil 2 immer noch in die Löcher von Teil 1 rutschen, und klappt die beiden Seiten mit den langen Schlitzen fast ganz hoch.



8. Nehmt das **vierte Teil** (den Deckel) mit dem *Shake That City*-Logo und haltet es so über die anderen Teile, dass der große Schlitz über der Zahl 3 von Teil 3 ist. Schiebt dann die Puzzlenasen des Deckels durch die Löcher auf den beiden hochgeklappten Seiten.



9. Klappt die übrigen beiden Seiten von Teil 1 vorsichtig hoch und achtet darauf, dass alle Puzzlenasen in die Löcher rutschen.



10. Spannt zum Befestigen 2 Gummibänder herum. Legt sie dazu zuerst in die beiden Schlitzte vom Schieber. Spannt sie dann **an den Seiten** entlang, sodass sie in die **4 Kerben** an den Ecken rutschen.



Dies ist eine grüne Stadt. Die 27 kleinen, ausgestanzten, quadratischen Teile für die Löcher sind Mini-Stadtplättchen. Nutzt sie einfach als Ersatz, falls euch die regulären Stadtplättchen einmal ausgehen sollten!

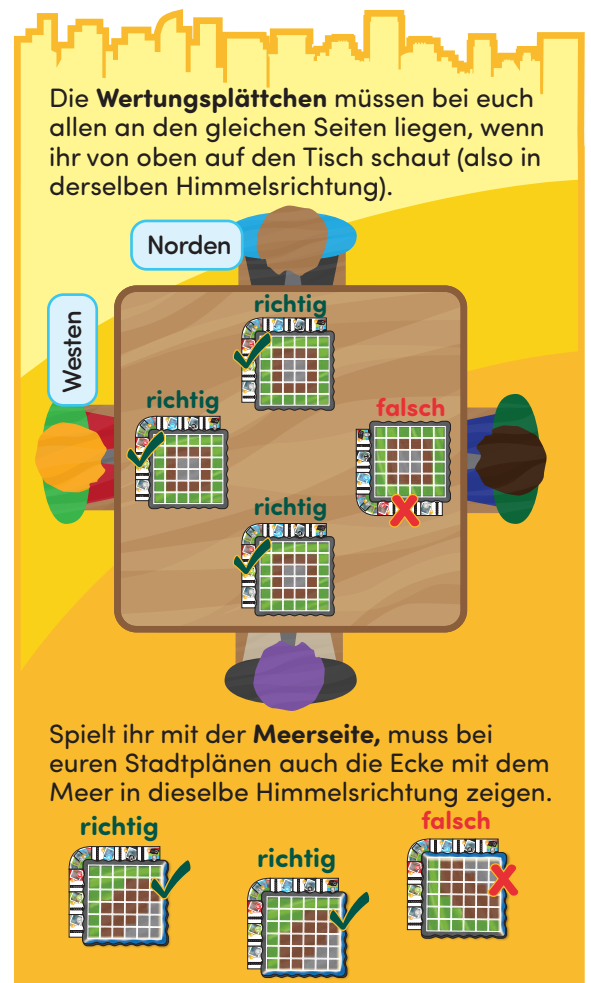
©2023 Board Game Circus, Daniel Theuerkauf, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland, unter der Lizenz von Alderac Entertainment Group. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck/Veröffentlichung nur mit Genehmigung erlaubt. Shake That City und alle damit verbundenen Marken sind TM, [®] und © Alderac Entertainment Group, Inc. oder Mads Fløe & Kåre Torndahl Kjær. Hergestellt in China.

Service & Support: Bei Fragen und Reklamationen sowie für den Ersatzteilservice verwende bitte das Kontaktformular unter boardgamecircus.com/service – wir helfen dir gerne weiter.



SPIELAUFBAU

1. Füllt die **32 Spielsteine** in den **Shaker** und stellt ihn in die Mitte.
2. Legt die **Rundenleiste** aus und den **Rundenmarker** auf Feld 1.
3. Legt die **Stadtplättchen** bereit.
4. Nehmt euch jeweils einen **Stadtplan** und legt ihn vor euch. Eure Stadtpläne dürfen nicht schräg zueinander liegen (*siehe Beispiel*). Spielt alle jeweils mit derselben Seite. Verwendet in eurer **ersten Partie** die **Standardseite** (*siehe Beispiel*). Später könnt ihr mit der **Meerseite** spielen (*siehe Seite 8*).
5. Nehmt euch jeweils ein Set aus 7 verschiedenen **Wertungsplättchen**. Die Sets sind auf der gelben Rückseite der Plättchen von 1–4 nummeriert.
Wichtig: Diese Plättchen legt ihr gleich um euren **Stadtplan** herum. Dabei ist wichtig, dass ihr von oben auf den Tisch schaut und eure Plättchen in dieselbe **Himmelsrichtung** legt. Keine Sorge, wir erklären euch, wie das aussehen soll. Bereit?
6. Sucht euch zuerst aus, wo am Tisch **Norden** ist. Legt jeweils das gebogene Plättchen an das Eck eures Stadtplans im **Nordwesten** (*siehe Beispiel unten*).
7. Bestimmt zufällig, wer beginnt. Diese Person ist zuerst die **Bauleitung**. Sie mischt verdeckt ihre übrigen **Wertungsplättchen**. Dann legt sie sie verdeckt an ihren Stadtplan an: 3 Wertungsplättchen an den Rand im **Norden** und 3 Wertungsplättchen an den Rand im **Westen**. Danach deckt sie diese Plättchen auf.
8. Alle anderen legen ihre **Wertungsplättchen** bei ihrem eigenen Stadtplan auch an den Rand im Norden und Westen an, und zwar in **derselben Reihenfolge** wie bei der **Bauleitung**.
9. Legt die **Wertungsübersichten** bereit. Sie zeigen euch, wie die verschiedenen Plättchen am Spielende gewertet werden, je nachdem mit welcher Seite eures Stadtplans ihr spielt.



SPIELABLAUF

Ihr spielt 15 Runden. Jede Runde besteht aus 4 Schritten:

1. **Shaken!** – Die Bauleitung schüttelt 9 Spielsteine in einem 3×3-Raster aus dem Shaker.
2. **Farbe wählen** – Die Bauleitung wählt zuerst eine Farbe aus dem Raster. Danach wählen alle anderen gleichzeitig jeweils für sich eine Farbe aus dem Raster – es darf aber **nicht** die sein, die die Bauleitung gewählt hat.
3. **Plättchen legen** – Nehmt euch alle jeweils so viele Plättchen eurer gewählten Farbe, wie Spielsteine davon im Raster liegen, und legt sie auf euren Stadtplan. Ordnet sie dabei genauso an, wie sie aus eurer Sicht im Raster liegen.
4. **Rundenende** – Rückt den Rundenmarker 1 Feld vor. Füllt alle Spielsteine wieder in den Shaker und gebt ihn nach links weiter. Diese Person ist die Bauleitung für die nächste Runde.

RUNDENABLAUF

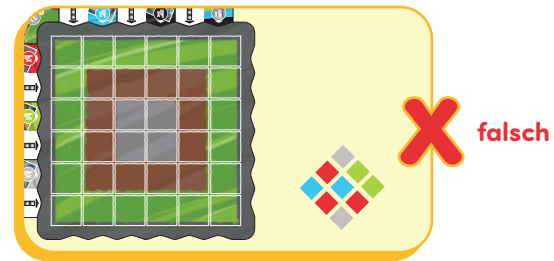
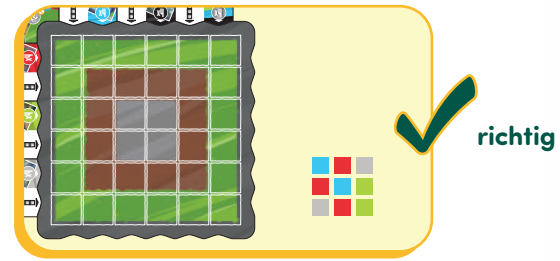
1. Shaken!

Bist du die **Bauleitung**, nimm den Shaker und schüttle ihn kräftig von links nach rechts.

(Hebe den Shaker dabei am besten nicht hoch und achte darauf, noch nicht zu drücken, damit die Spielsteine nicht zu früh herausfallen.)

Stelle den Shaker in die Mitte. Dabei ist wichtig, dass der Shaker nicht schräg steht, sondern gerade ausgerichtet ist wie eure Stadtpläne *(siehe rechts)*.

Drücke den Schieber bis zum Anschlag. Dadurch fallen genau 9 Spielsteine heraus. Lasse den Schieber wieder los, hebe den Shaker vorsichtig an und stelle ihn zur Seite. Falls jetzt nicht genau **9 Spielsteine in einem 3×3-Raster** auf dem Tisch liegen, fülle alle Spielsteine wieder in den Shaker und versuche es noch mal.



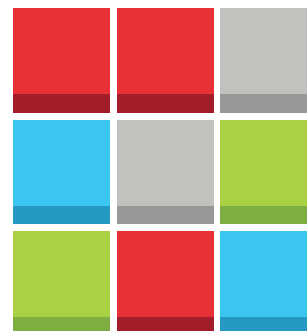
2. Farbe wählen

Als **Bauleitung** wählst du zuerst **eine Farbe** aus dem Raster. Diese Farbe ist **für die anderen gesperrt** und **nur du als Bauleitung** darfst sie diese Runde nutzen.

Danach wählen alle anderen gleichzeitig jeweils für sich eine **andere** Farbe aus dem Raster als du. Dabei dürfen auch mehrere von euch die gleiche Farbe wählen – es darf aber **nicht** die sein, die die Bauleitung gewählt hat.

(Lässt die Spielsteine der gewählten Farbe im Raster liegen! Ihr nehmt euch im nächsten Schritt entsprechend Plättchen.)

*Nachdem die **Bauleitung** ihre Farbe gewählt hat, können die anderen ihre Farben **gleichzeitig** wählen. So geht es schneller weiter.*



Beispiel:
Josefine, die **Bauleitung**, wählt **Blau**. Jakob und Matea wählen beide **Grau**. Marta wählt **Grün**.

3. Plättchen legen

Jeder Spielstein steht für ein Stadtplättchen derselben Farbe:



Graue Spielsteine stehen für **Straßen**.



Grüne Spielsteine stehen für **Parks**.



Schwarze Spielsteine stehen für **Fabriken**.



Blaue Spielsteine stehen für **Geschäfte**.



Rote Spielsteine stehen für **Wohnhäuser**.

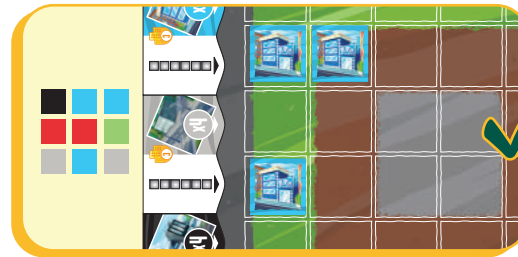


Du musst so viele **Stadtplättchen** deiner gewählten Farbe nehmen und auf deinen Stadtplan legen, wie Spielsteine dieser Farbe im Raster liegen. Dabei gelten folgende Regeln:

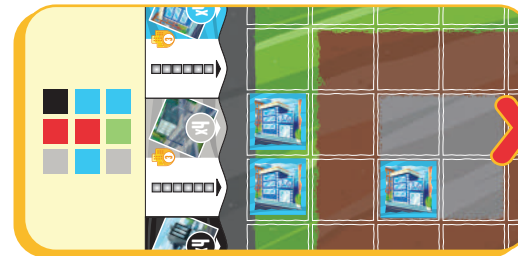
- Du **musst** jedes der Plättchen auf ein leeres Feld auf deinem Stadtplan legen.
- Jede Farbe in dem 3×3-Raster ist in einem bestimmten Muster angeordnet. Du **musst** die Plättchen auf deinem Stadtplan genau so anordnen, wie sie **von dir aus gesehen** im Raster liegen. Du kannst sie **nicht** drehen, spiegeln oder neu anordnen (*siehe rechts*).
- Du **musst** immer alle Plättchen der gewählten Farbe legen. Kannst du das nicht, musst du eine andere Farbe wählen.
- Du kannst **nicht** darauf verzichten, Plättchen zu legen. Nur falls du von keiner Farbe, die du wählen darfst, alle Plättchen auf deinen Stadtplan legen kannst, legst du diese Runde keine Plättchen.
- Sobald du ein Plättchen gelegt hast, kannst du es **nicht** mehr verschieben, entfernen oder durch ein anderes Plättchen überdecken.

Nachdem du deine Plättchen gelegt hast, sieh nach, ob du ein Wertungsplättchen erfüllt hast (*siehe Seite 8*).

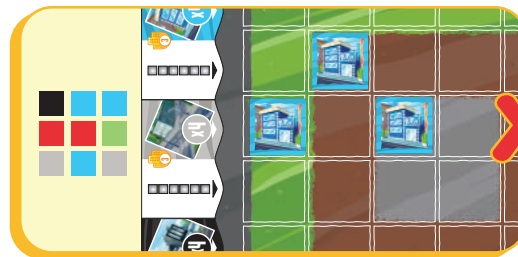
Beispiel: Du hast **Blau** gewählt. Also legst du 3 blaue Plättchen auf deinen Stadtplan:



richtig
(wie im Raster)



falsch
(gedreht)



falsch
(neu angeordnet)

4. Rundenende

Habt ihr alle jeweils eure Plättchen gelegt, rückt die **Bauleitung** den **Rundenmarker** auf der **Rundenleiste** 1 Feld vor. Dann füllt sie alle Spielsteine wieder in den **Shaker** und gibt ihn an die Person links von ihr weiter. Diese Person ist die neue **Bauleitung** für die nächste Runde.

RUNDE 13, 14 UND 15



Ihr spielt 15 Runden wie auf der Rundenleiste gezeigt. Die ersten 12 Runden laufen ab wie zuvor beschrieben.

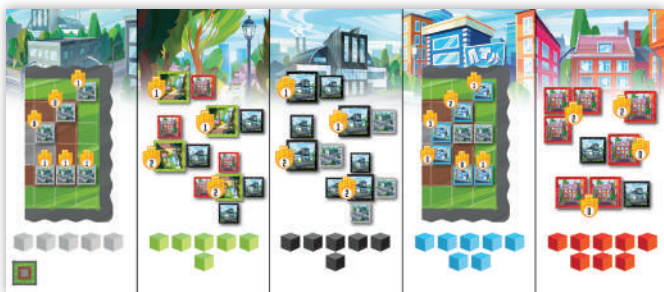
In **Runde 13, 14 und 15** gibt es eine Änderung beim Schritt „**2. Farbe wählen**“: In diesen letzten 3 Runden ist die von der Bauleitung gewählte Farbe **nicht mehr gesperrt** und darf auch von den anderen gewählt werden.

SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem ihr in Runde 15 im Schritt „3. Plättchen legen“ eure Plättchen gelegt habt. Überspringt das Rundenende und geht direkt zur **Wertung** über (siehe Seite 8).

Die **Wertungsübersichten** sind doppelseitig und zeigen auf der einen Seite die Wertung für die **Standardseite** eures Stadtplans und auf der anderen die Wertung für die **Meerseite**.

Die unten darauf abgebildeten **Spielsteine** zeigen, wie viele Spielsteine von jeder Farbe im Shaker sind.



FAMILIEN-VARIANTE

Diese Variante vereinfacht das Spiel und eignet sich, um das räumliche Denken und das Erkennen von Formen zu trainieren. Ignoriert bei der Wertung einfach die Punkte für eure Stadtplättchen. Ihr erhaltet **nur** die Punkte von euren **Wertungsplättchen**.

SOLO-VARIANTE

Spielaufbau: Bereite deinen Stadtplan vor wie rechts beim **Baustellen-Modul** beschrieben.

Schritt „2. Farbe wählen“: Du kannst nicht die Farbe wählen, von der am meisten Spielsteine im Raster liegen, außer es herrscht Gleichstand um die meisten Spielsteine zwischen mehreren Farben. In **Runde 13, 14 und 15** gilt diese Einschränkung nicht mehr.

Ziel 1: Entferne alle **Baustellenplättchen** wie rechts beim Baustellen-Modul beschrieben.

Ziel 2: Hast du am Spielende **mind. 55 Punkte**, gewinnst du!

BAUSTELLEN-MODUL

Spielaufbau: Bereitet euren Stadtplan und die Wertungsplättchen wie gewohnt vor. Spielt entweder alle mit der Standardseite oder Meerseite. Nehmt euch jeweils ein Set aus **4 verschiedenen Baustellenplättchen** (auf der gelben Rückseite nummeriert von 1–4). Als **Bauleitung** mischst du verdeckt deine Baustellenplättchen und legst sie verdeckt in einer diagonalen Linie in die Mitte deines Stadtplans (siehe rechts). Dann deckst du sie auf. Alle anderen legen ihre Baustellenplättchen in derselben Reihenfolge aus wie du und achten dabei wieder auf die Himmelsrichtung.



Spielablauf: Du kannst auf ein Feld mit einer Baustelle erst ein Stadtplättchen legen, nachdem du die Baustelle entfernt hast. Um eine Baustelle zu entfernen, musst du die beiden auf ihr gezeigten Stadtplättchen **irgendwo** auf deinem Stadtplan aneinander angrenzend legen (die Anordnung ist egal). Entferne dann sofort das Baustellenplättchen.

Beispiel: Um die grau-rote Baustelle zu entfernen, müssen irgendwo auf deinem Stadtplan eine Straße und ein Wohnhaus aneinander angrenzen.



Spielende: Das Spiel endet wie gewohnt und ihr geht zur Wertung über. Um zu gewinnen, musst du 2 Ziele erfüllen:

Ziel 1: Entferne alle Baustellen von deinem Stadtplan.

Ziel 2: Habe am Spielende die meisten Punkte.

Nur wer keine Baustellen mehr auf dem eigenen Stadtplan hat, kann gewinnen. Hat es niemand von euch geschafft, alle Baustellen vom eigenen Stadtplan zu entfernen, gewinnt niemand. Spielt gleich noch mal!

WERTUNG

Nehmt den Wertungsblock zur Hand und zählt jeweils eure Punkte zusammen für eure **Stadtplättchen** und eure erfüllten **Wertungsplättchen**. Unten steht, wie ihr sie wertet. **Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!**

Bei **Gleichstand** gewinnt von den Beteiligten, wer mehr Wertungsplättchen erfüllt hat. Herrscht wieder Gleichstand, gewinnt von ihnen, wer weniger leere Felder auf dem Stadtplan hat. Seid ihr wieder gleich auf, teilt ihr euch den Sieg!



Wertungsplättchen

Sobald du **eine Hälfte** eines Wertungsplättchens erfüllt hast, drehe es auf die gelbe Rückseite. (Du musst nicht beide Hälften erfüllen!) Jedes erfüllte Wertungsplättchen ist 3 Punkte wert.



Fülle diese **Reihe** mit 6 Plättchen beliebiger Farben.

Habe mind. **4 Straßen** in dieser Reihe.



Fülle diese **Reihe** mit 6 Plättchen beliebiger Farben.

Habe mind. **4 Parks** in dieser Reihe.



Fülle diese **Reihe** mit 6 Plättchen beliebiger Farben.

Habe mind. **4 Fabriken** in dieser Reihe.



Fülle diese **Reihe** mit 6 Plättchen beliebiger Farben.

Habe mind. **4 Geschäfte** in dieser Reihe.



Fülle diese **Reihe** mit 6 Plättchen beliebiger Farben.

Habe mind. **4 Wohnhäuser** in dieser Reihe.

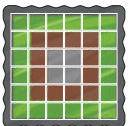


Fülle diese **Reihe** mit 6 Plättchen beliebiger Farben.

Habe mind. **4 unterschiedliche Plättchen** in dieser Reihe.



Habe mind. **2 Plättchen von jeder Farbe** in deiner Stadt.



Stadtplättchen (Standardseite)

Angrenzend sind nur Plättchen, die sich eine Kante teilen. Plättchen, die sich nur an den Ecken berühren, gelten **nicht** als angrenzend.

Jede **Straße** ist 1 Punkt wert, falls sie direkt am dunkelgrauen Asphalttrand liegt oder durch andere angrenzende Straßen mit dem Asphalttrand verbunden ist.

Jeder **Park** ist 1 Punkt wert, falls er an mind. 1 Wohnhaus **oder** mind. 1 Fabrik angrenzt, oder 2 Punkte, falls er an mind. 1 Wohnhaus **und** mind. 1 Fabrik angrenzt. Mehr als 2 Punkte sind nicht möglich.

Jede **Fabrik** ist 1 Punkt wert, falls sie an mind. 1 Fabrik **oder** mind. 1 Straße angrenzt, oder 2 Punkte, falls sie an mind. 1 Fabrik **und** mind. 1 Straße angrenzt. Mehr als 2 Punkte sind nicht möglich.

Jedes **Geschäft** ist 1, 2, oder 3 Punkte wert, je nachdem auf welchem Feld es liegt, aber **nur** falls es entweder direkt am Asphalttrand liegt oder durch angrenzende Straßen mit dem Asphalttrand verbunden ist.

Graues Feld: 3 Punkte
Braunes Feld: 2 Punkte
Grünes Feld: 1 Punkt

Jedes **Wohnhaus** ist 2 Punkte wert, aber grenzen mehrere Wohnhäuser aneinander an, ist die ganze Gruppe nur 2 Punkte wert. Grenz eine Fabrik an ein einzelnes Wohnhaus oder eine Gruppe Wohnhäuser an, sind sie 0 Punkte wert.



Stadtplättchen (Meerseite)

Teilt eure Erfolge unter dem Hashtag **#ShakeThatCity** mit der Brettspiel-Community!

Die Wertung von **Straßen** ist unverändert (siehe oben). Auf der Meereseite gibt es aber nur 2 Asphalttränder.

Jeder **Park** ist 1 Punkt wert, falls er an mind. 1 Wohnhaus **oder** das Meer angrenzt, oder 2 Punkte, falls er an mind. 1 Wohnhaus **und** das Meer angrenzt. Mehr als 2 Punkte sind nicht möglich.

Die Wertung von **Fabriken** ist unverändert (siehe oben).

Die Wertung von **Geschäften** ist unverändert (siehe oben). Die Felder sind auf der Meereseite aber anders angeordnet und es gibt nur 2 Asphalttränder.

Zusätzlich zur Wertung oben: Grenz das Meer an ein **Wohnhaus** oder eine Gruppe Wohnhäuser an, sind sie 1 Punkt mehr wert. Mehr als 3 Punkte sind nicht möglich. Grenz eine Fabrik an, sind sie 0 Punkte wert.