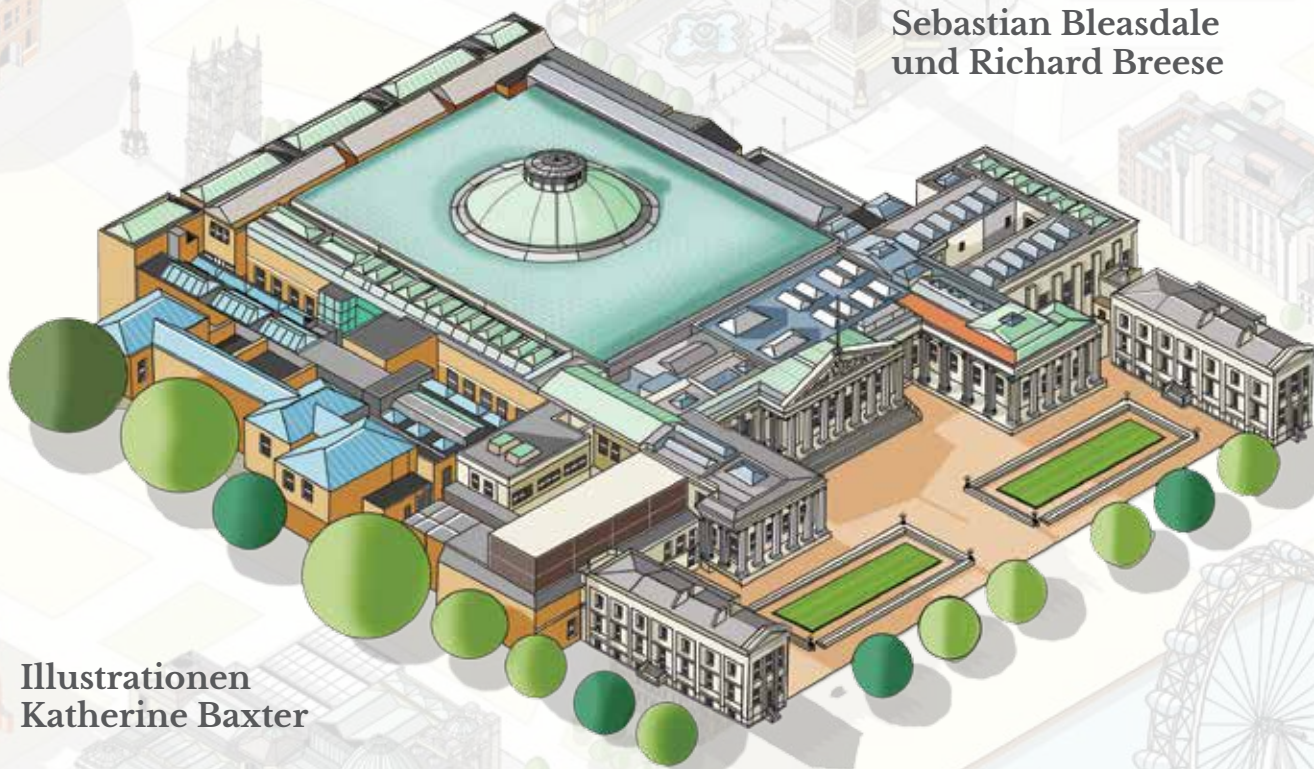


Key TO THE CITY

LONDON

Sebastian Bleasdale
und Richard Breese



Illustrationen
Katherine Baxter

Spielübersicht

Key to the City – London ist ein Spiel für 2 bis 6 Spieler. Das Ziel jedes Spielers ist es, seinen eigenen **Bezirk** in London zu entwickeln, ausgehend von seinem **Startplättchen** und mithilfe der großen, sechseckigen **Ortsplättchen**.

Jedes Ortsplättchen gibt Siegpunkte und kann **Ressourcen** erwirtschaften (**Verbindungsstücke**, mit denen zwei Ortsplättchen verbunden werden, und **Fertigkeitsplättchen**). Mit Verbindungsstücken und Fertigkeiten können Ortsplättchen aufgewertet werden, um zusätzliche Siegpunkte zu bringen und die Produktivität zu erhöhen.

Das Spiel wird über vier **Epochen** gespielt. In jeder Epoche gibt es neue Ortsplättchen, für welche die Spieler bieten können. In den Epochen 1 und 2 sind dies jeweils sechs Plättchen, durch die Ressourcen gewonnen werden können, sowie einige weitere Gebäudeplättchen. In Epoche 3 gibt es nur Gebäudeplättchen, die sogar schon aufgewertet sind. In Epoche 4 werden schließlich einige Routemasterplättchen zugänglich.

In seinem Spielzug wählt der aktive Spieler eine von fünf Aktionen. Er kann mit einem oder mehreren seiner Arbeiter („Keyples“) für ein Ortsplättchen (1) **bieten**, ein Ortsplättchen (2) **nutzen**, um Ressourcen zu gewinnen oder ein Ortsplättchen (3) **aufwerten**. Er kann (4) **passen**, was ihm erlaubt, in dieser Epoche weiter mitzuspielen, oder sich entscheiden, diese (5) **Epoche** für sich zu beenden und mit seinem Segelboot über die Themse zu **segeln**. Das Spiel endet, nachdem das letzte Segelboot in Epoche 4 losgesegelt ist. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten zu diesem Zeitpunkt ist der Sieger des Spiels.

Struktur und Mechanismen von *Key to the City – London* weisen Ähnlichkeiten auf zu dem preisgekrönten Spiel *Keyflower* von R&D Games aus dem Jahr 2012. Die hauptsächlichen Unterschiede zwischen den beiden Spielen sind auf Seite 7 aufgeführt.

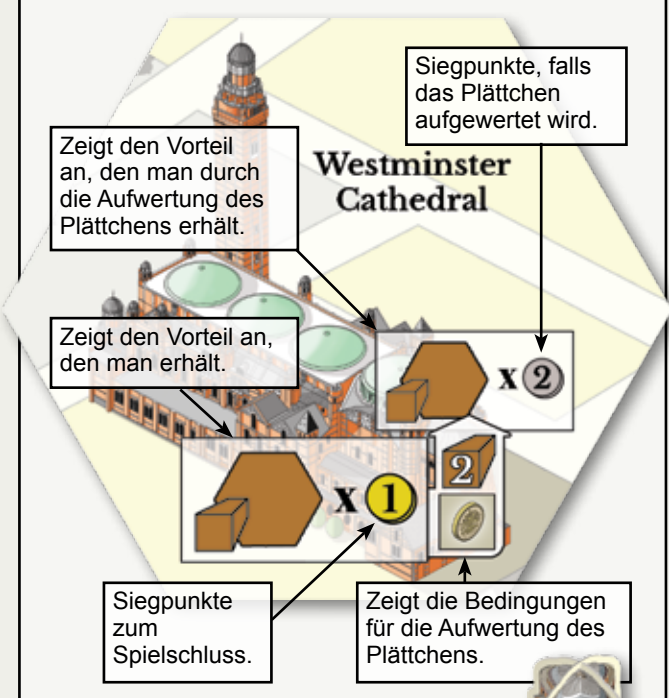
Spielmaterial und Spielvorbereitung



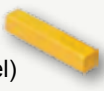


Spielmaterial

- 57 **Ortsplättchen:**
- 5 **Flussplättchen**, erkennbar durch ihren blauen Text.
- 6 **Startplättchen**, erkennbar durch das farbige Haussymbol vor dem Namen des Ortes und das farbige Informationsfeld im Hintergrund.
- 6 Plättchen **Epoche 1**, erkennbar durch ein grünes Sechsecksymbol.
- 6 Plättchen **Epoche 2**, erkennbar durch ein orangefarbenes Sechsecksymbol.
- 12 **Routemasterplättchen Epoche 4** erkennbar durch die Abbildung des Routemasters (die berühmten roten Londoner Doppeldeckerbusse) auf der Rückseite. 
- 22 **Gebäudeplättchen**, einschließlich 8 **Sehenswürdigkeiten** und 3 Plättchen mit Flussegmenten.

1. Die 57 sechseckigen **Ortsplättchen** werden nach ihren sechs Typen sortiert: Startplättchen (6), Epoche-1-Plättchen (6), Epoche-2-Plättchen (6), Routemasterplättchen (12), Gebäudeplättchen (22) und Flussplättchen (5).
Jeder Spieler wählt ein **Startplättchen (1a)**, und den farbig dazu passenden **Sichtschirm (1b)** und das **Segelboot (1c)**. Nicht benutzte Startplättchen, Sichtschirme und Segelboote werden in die Spielschachtel zurückgelegt, sie werden in dieser Partie nicht gebraucht.

2. Die 5 **Flussplättchen** werden offen (die Ankerplätze sind sichtbar) an eine Seite der Spielfläche gelegt, sodass alle Spieler sie gut erreichen können. Dann werden sie von links nach rechts in dieser Reihenfolge aneinandergelagt; Epoche 1, Epoche 2, Epoche 3, Epoche 4 und „Spielende“.




- 8 **3D-Marker für Sehenswürdigkeiten.** 
- 6 **Segelboote** aus Holz, je 1 in den Spielerfarben: blau, gelb, grün, orange, rot und violett. 
- Ressourcen:**
- 144 **Verbindungsstücke** aus Holz, je 24 in folgenden Farben: blau (Wasserleitungen), braun (Abwasserkanäle), gelb (Gasleitungen), grau (Stromkabel), rot (Versorgungstunnel) und schwarz (Telekommunikationskabel). 
- 72 **Fertigkeitsplättchen:** 24 Münzen (Bankier), 24 Ziegelsteine (Baumeister), und 24 Zirkel (Architekt). 
- 120 **Keyples:** aus Holz: je 40 in blau, gelb und rot. 
- 1 **Stoffbeutel** für die Keyples.
- 6 **Sichtschirme.**
- 6 **Regelhefte** in Deutsch, Englisch, Französisch, Niederländisch, Portugiesisch und Spanisch.
- 1 **Informationsbroschüre** über die Londoner Sehenswürdigkeiten. (Diese Broschüre muss nicht gelesen werden, um das Spiel spielen zu können.)


7. Die übrigen **Gebäudeplättchen (7a)**, die **Plättchen der Epoche 2 (7b)** und die **3D-Marker für Sehenswürdigkeiten (7c)** werden erst später gebraucht und neben der Spielfläche bereitgelegt.

8. Alle **Keyples (8a)** werden in den **Stoffbeutel** geworfen. Jeder Spieler zieht **10 Keyples (8b)** aus dem Beutel und legt sie hinter seinen Sichtschirm, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen. Der Beutel wird griffbereit beiseitegelegt.
In einem echten Wettkampfspiel zieht jeder Spieler blind die Keyples für seinen rechten Nachbarn (oder falls jemand fürchtet, jemand könne mogeln ...). Dieser prüft dann die korrekte Anzahl und legt die Keyples hinter seinen Sichtschirm. Sollte die Anzahl versehentlich nicht stimmen, zeigt der Spieler sie vor und wirft sie in den Beutel zurück, anschließend wird neu gezogen.

3. Ein Startspieler wird bestimmt, z. B. derjenige, der zuletzt in London war. Der Startspieler setzt sein **Segelboot** auf den Platz Nr. „1“ des **Flussplättchens** der Epoche 1 (Hungerford Bridge). Die anderen Spieler setzen ihre Segelboote in beliebiger Reihenfolge auf die anderen Plätze (diese Reihenfolge ist für das Spiel nicht wichtig).

4. Auf zufällige Weise werden doppelt so viele **Routemasterplättchen**  ausgewählt wie die Anzahl der Spieler. Sie werden offen an einer Seite der Spielfläche ausgelegt. Die übrigen Routemasterplättchen werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Sie werden in dieser Partie nicht gebraucht.

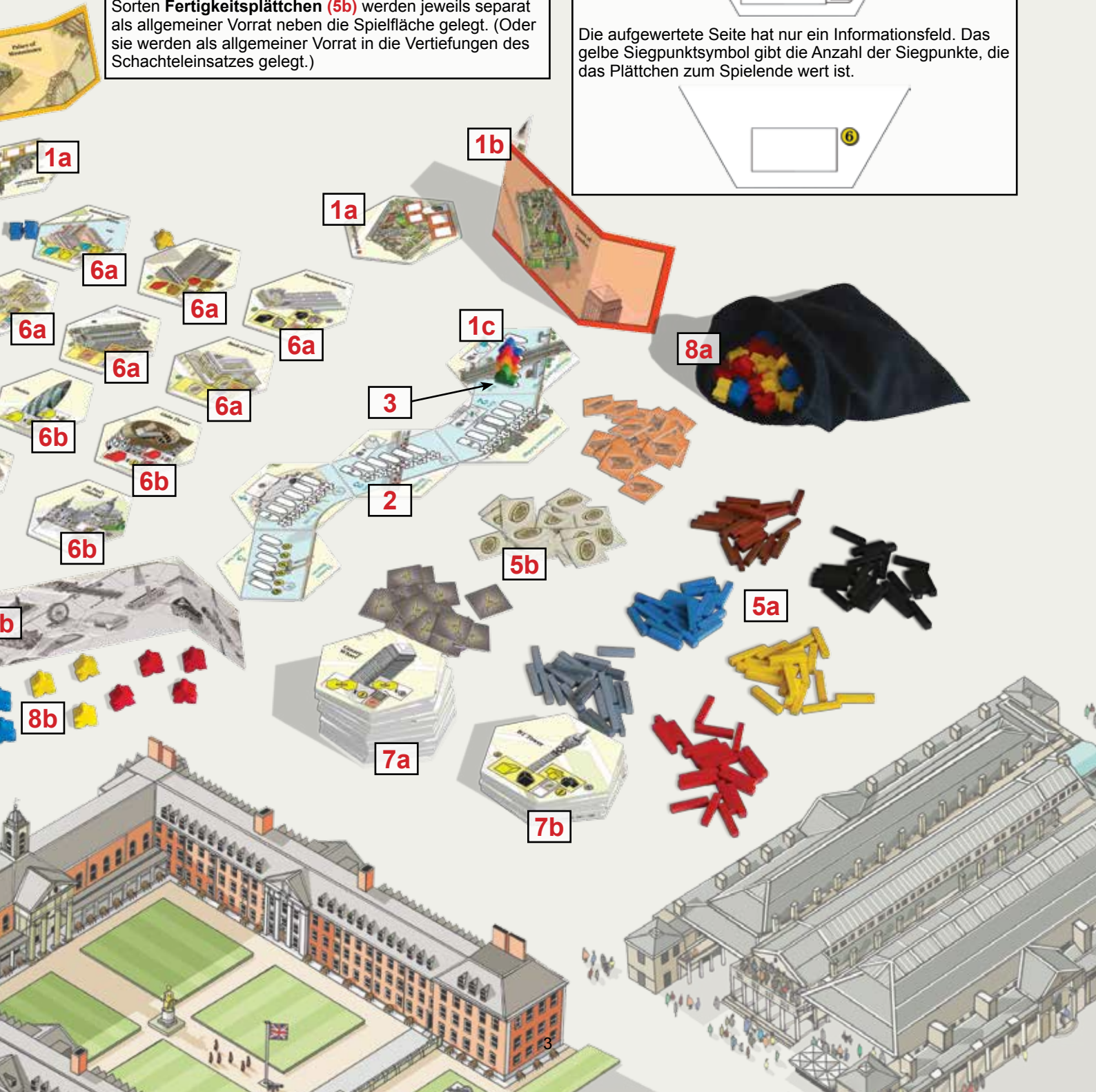
5. Die sechs Sorten **Verbindungsstücke (5a)** und drei Sorten **Fertigkeitsplättchen (5b)** werden jeweils separat als allgemeiner Vorrat neben die Spielfläche gelegt. (Oder sie werden als allgemeiner Vorrat in die Vertiefungen des Schachteinsatzes gelegt.)

6. Die sechs **Plättchen der Epoche 1 (6a)** (mit dem Symbol Epoche 1 ) werden offen in die Mitte der Spielfläche gelegt. Ebenfalls offen und getrennt davon wird eine zufällig gewählte Anzahl **Gebäudeplättchen (6b)** dort ausgelegt, je nach Spieleranzahl: 2 Spieler - 4 Plättchen; 3 Spieler - 5 Plättchen; 4 bis 6 Spieler - 6 Plättchen. Alle Plättchen sollten dieselbe Ausrichtung haben.

Die meisten Ortsplättchen haben eine Anfangsseite und eine aufgewertete Seite. Die Anfangsseite zeigt zwei Informationsfelder und einen Aufwertungspfeil, der die Aufwertungskosten angibt. Das graue Siegpunktsymbol gibt die Anzahl der Siegpunkte des Plättchens an, falls es aufgewertet ist.



Die aufgewertete Seite hat nur ein Informationsfeld. Das gelbe Siegpunktsymbol gibt die Anzahl der Siegpunkte, die das Plättchen zum Spielende wert ist.



Beginn der Epoche

Eine bestimmte Anzahl Ortsplättchen wird in die Mitte der Spielfläche gelegt:

	Ortsplättchen					
	Epoche 1 (siehe Spielvorbereitung)	Epoche 2		Epoche 3	Epoche 4	Route-master**
Spieleranzahl	Epoche 1 Gebäude	Epoche 2 Gebäude	Aufgewertetes Gebäude*	Gebäude	Gebäude	
2	6	4	6	4	4	4
3	6	5	6	5	5	6
4	6	6	6	6	6	8
5	6	6	6	6	6	10
6	6	6	6	6	6	12

In den Epochen 1 und 3 werden die Gebäudeplättchen zufällig ausgewählt.

* In Epoche 3 kommen die Gebäudeplättchen bereits aufgewertet ins Spiel.

** Dies sind die in Schritt 4 der Spielvorbereitung beiseitegelegten Routemasterplättchen.

Spielablauf

Der Spieler, dessen Segelboot auf dem äußerst rechten Platz des Flussplättchens der aktuellen Epoche ist, beginnt und die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn.

Der aktive Spieler kann in seinem Spielzug eine Aktion ausführen:

- (1) für ein Plättchen **bieten**,
- (2) ein Plättchen **nutzen**, um Ressourcen zu gewinnen,
- (3) ein Plättchen **aufwerten**,
- (4) **passen** oder
- (5) mit seinem Boot **lossegeln**.

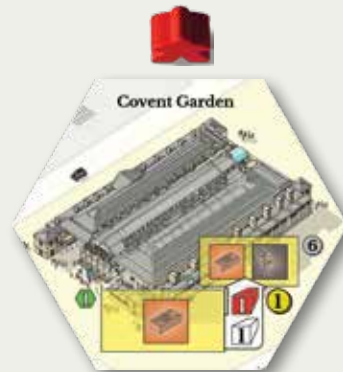
Die wichtigsten Aktionen sind (1), (2) und (3), für jede dieser Aktionen werden Keyples benutzt. Alle jeweils benutzten Keyples müssen dieselbe Farbe haben und auch dieselbe Farbe wie alle anderen Keyples, die bereits für Gebote für dieses Plättchen gesetzt wurden, oder die auf dieses Plättchen gesetzt wurden, um es für die Gewinnung von Ressourcen zu nutzen oder die auf dieses Plättchen gesetzt wurden, um es aufzuwerten.

Die für die Aktionen (1), (2) oder (3) benutzten Keyples können aus dem eigenen Vorrat hinter dem Sichtschirm genommen werden, von einem unterlegenen Gebot irgendwo anders oder aus beiden diesen Quellen. Die für ein erfolgreiches Gebot eingesetzten Keyples oder die für Ressourcengewinnung oder Aufwertung gesetzten Keyples können nicht woanders eingesetzt werden.



1. Für ein Ortsplättchen bieten

Jedem Spieler ist eine Seite der Sechseckplättchen zugeordnet (normalerweise die Seite, die zu seiner Sitzposition zeigt). Um für ein Ortsplättchen zu bieten, setzt ein Spieler einen oder mehrere Keyples an seine Seite eines Plättchens (unter Berücksichtigung der oben erklärten Farbbeschränkung).



Falls ein anderer oder mehrere andere Spieler bereits für dieses Plättchen geboten haben, muss die Anzahl der gebotenen Keyples größer sein als die aller anderen für dieses Plättchen bisher gebotenen (1). Die Anzahl der Keyples für Gebote ist nicht begrenzt.



Ein Spieler kann in seinem Spielzug die Anzahl eigener Keyples für ein Gebot (auch für ein bis dahin siegreiches) unter der Bedingung erhöhen (2), dass die neue Anzahl dann das momentan siegreiche Gebot ist.



Wenn ein Spieler überboten wird, bleiben seine Keyples an Ort und Stelle stehen. Der Spieler kann diese überbotenen Keyples in einem späteren Spielzug benutzen (s. o.), aber sie müssen als Gruppe zusammenbleiben. Er kann die Anzahl der überbotenen Keyples mit anderen überbotenen Keyples erhöhen (s. o.) oder mit welchen aus dem Vorrat hinter seinem Sichtschirm. Während einer laufenden Epoche können Keyples nicht wieder hinter den Sichtschirm zurückgelegt werden.

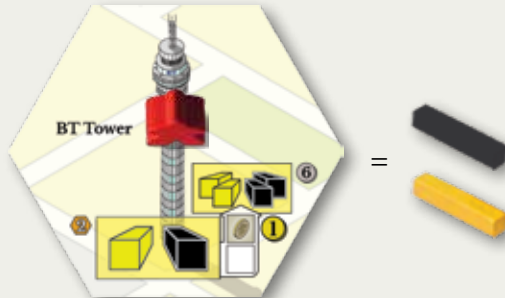


2. Ressourcen gewinnen

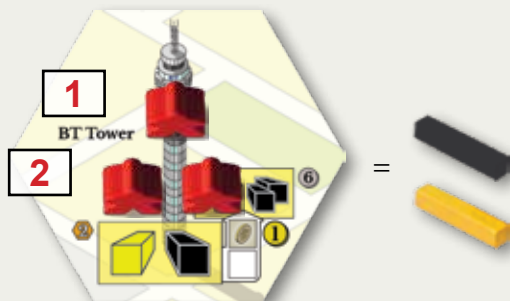
Viele Ortsplättchen (einschließlich Startplättchen) haben farbige Informationsfelder.



Mithilfe dieser Plättchen können die Spieler **Verbindungsstücke** oder **Fertigkeitsplättchen** erhalten. Das geschieht, indem sie einen oder mehrere Keyples auf das Plättchen setzen (unter Berücksichtigung der oben erklärten Farbbeschränkung) und die in dem Informationsfeld abgebildeten Spielelemente aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



Das Ortsplättchen kann im eigenen Bezirk des Spielers sein, im Bezirk eines anderen Spielers oder in der Mitte der Spielfläche, wo es derzeit zur Versteigerung angeboten wird. Falls dieses Plättchen bereits für Ressourcengewinnung oder Aufwertung genutzt wurde (1), muss der Spieler mehr Keyples darauf setzen als die dort für die vorherige Nutzung eingesetzten Keyples (2). Die Anzahl der Keyples für die Nutzung ist nicht begrenzt.



Manche Plättchen verlangen die Rückgabe eines Fertigkeitsplättchens nach Wahl des Spielers in den allgemeinen Vorrat. Falls der Spieler in diesem Fall kein Plättchen zurückgeben kann, kann er das Plättchen nicht nutzen, um Ressourcen zu gewinnen.

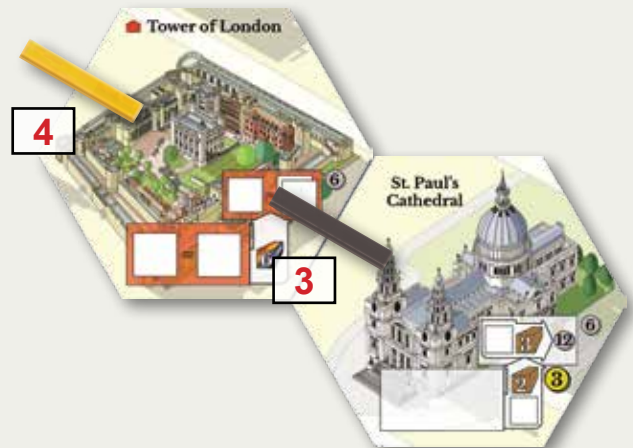
Verbindungsstücke

Auf diese Weise erhaltene Verbindungsstücke werden sofort genommen und platziert (weiße Verbindungsstücke bedeuten, dass der Spieler freie Farbwahl hat). Der Spieler ist nicht gezwungen, alle angezeigten Verbindungsstücke zu nehmen. Er muss aber alle angenommenen platzieren oder abwerfen, bevor er seinen nächsten Spielzug beginnt. (Hinweis: Der nächste Spieler muss nicht auf diese Entscheidung warten.)

Verbindungsstücke werden quer über eine Seite eines beliebigen Plättchens im Bezirk des Spielers gelegt.



Auf jeder Seite eines Ortsplättchens kann nur ein Verbindungsstück liegen. Verbindungsstücke, die je zur Hälfte auf zwei benachbarten Plättchen liegen, verbinden diese Plättchen (3). Ein Verbindungsstück darf auch so gelegt werden, dass eine Hälfte über den Rand des eigenen Bezirks hinausragt (4) (das wird in Epoche 1 der Fall sein, wenn noch niemand ein anderes Plättchen besitzt als sein Startplättchen). Wenn später an diese Seite ein Plättchen angelegt wird, wird es durch das Verbindungsstück sofort mit dem anderen Plättchen verbunden.

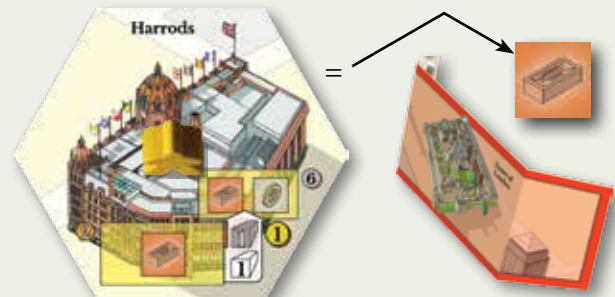


Einmal platziert, kann ein Verbindungsstück nicht entfernt oder neu platziert werden.

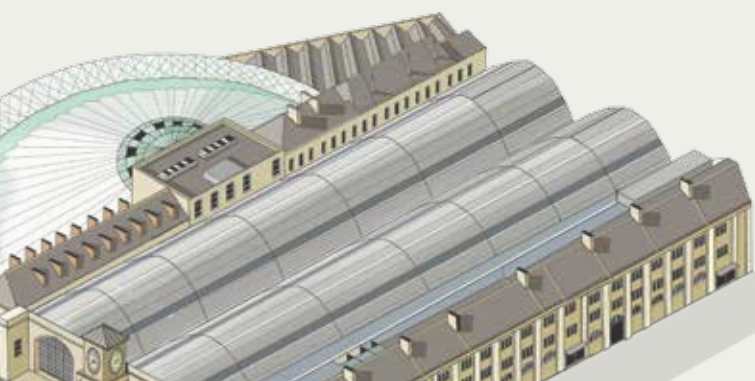
Die Anzahl der Verbindungsstücke ist auf die im Spiel enthaltene Menge limitiert. Es kann passieren, wenn auch selten, dass eine bestimmte Farbe nicht mehr verfügbar ist. In diesem Fall können keine Verbindungsstücke dieser Farbe mehr genommen werden.

Fertigkeitsplättchen

Auf diese Weise erhaltene Fertigkeitsplättchen werden sofort genommen und hinter den Sichtschirm gelegt (weiße Plättchen bedeuten, dass der Spieler ein Fertigkeitsplättchen seiner Wahl nimmt).



Auch die Fertigkeitsplättchen sind auf die im Spiel enthaltene Menge limitiert. Es kann passieren, wenn auch selten, dass eine bestimmte Sorte aktuell nicht verfügbar ist. Im weiteren Spielverlauf kann diese Sorte wieder verfügbar werden, wenn die Spieler ihre Plättchen zur Aufwertung benutzen. Ein vorheriger Ausfall kann aber nicht durch den neu entstandenen Vorrat ausgeglichen werden.



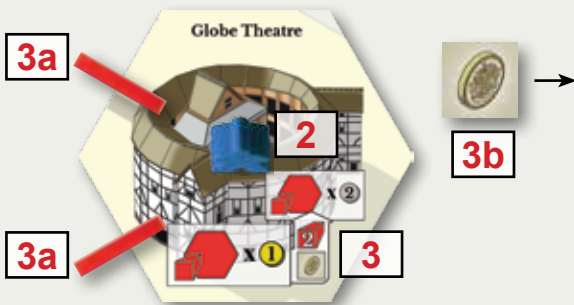
3. Aufwertung

Ein Spieler kann Ortsplättchen mit einem Aufwertungspeil in seinem Bezirk aufwerten (1).



Dazu gehören das **Startplättchen** des Spielers, alle **Ortsplättchen**, die in den Epochen 1 und 2 erworben werden können (außer **Flussplättchen**) und **Gebäudeplättchen von Sehenswürdigkeiten**, die in Epoche 3 ersteigert werden können. Die in Epoche 3 hinzukommenden Plättchen sind bereits aufgewertet, aber Sehenswürdigkeiten können ein zweites Mal aufgewertet werden.

Ein Spieler wertet ein Plättchen auf, indem er einen oder mehrere Keyples darauf stellt (2) (unter Berücksichtigung der oben erklärten Farbbeschränkung) und die im Aufwertungspeil angezeigte Bedingung erfüllt (3).



Falls dieses Plättchen bereits für Ressourcengewinnung oder Aufwertung genutzt wurde, muss der Spieler mehr Keyples darauf setzen als die dort für die vorherige Nutzung eingesetzten Keyples. Die Anzahl der Keyples für die Nutzung ist nicht begrenzt.

Falls die Aufwertungsbedingung Verbindungsstücke verlangt, müssen diese einfach nur an einer beliebigen Seite des Plättchens vorhanden sein (3a). Der Aufwertungspeil zeigt genau die Anzahl und Farbe der erforderlichen Verbindungsstücke (3). Ein weißes Verbindungsstück bedeutet, dass die Farbe des erforderlichen Verbindungsstücks beliebig ist. Ein mehrfarbiges Verbindungsstück wie auf den Startplättchen bedeutet, dass Verbindungsstücke *verschiedener* Farben erforderlich sind. Nach der Aufwertung bleiben die Verbindungsstücke unverändert liegen, sie werden nicht entfernt.

Falls die Aufwertungsbedingung Fertigkeitsplättchen verlangt, müssen diese „verbraucht“ und in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt werden (3b). Der Aufwertungspeil zeigt (3) die Sorte des erforderlichen Fertigkeitsplättchens. Ein weißes Fertigkeitsplättchen bedeutet, dass ein beliebiges Fertigkeitsplättchen verbraucht werden kann.

Um ein Plättchen aufzuwerten, werden alle halbseitig darauf liegenden Verbindungsstücke vorsichtig auf die benachbarten Plättchen geschoben (oder auf die leere Fläche neben dem Plättchen) und darauf stehende Keyples werden vorübergehend heruntergenommen. Dann wird das Plättchen auf die andere Seite gedreht, die Verbindungsstücke werden zurückgeschoben und die Keyples werden darauf zurückgestellt. Die acht Plättchen der Sehenswürdigkeiten können ein zweites Mal aufgewertet werden. Falls das geschieht, wird der entsprechende 3D-Marker (4) für Sehenswürdigkeiten darauf gesetzt; das Plättchen wird nicht auf die andere Seite gedreht.



Durch für eine Aufwertung eingesetzte Keyples werden nicht auch gleichzeitig Ressourcen gewonnen, falls das Plättchen Ressourcengewinnung ermöglicht.

4. Passen

Ein Spieler kann in seinem Spielzug auch einfach passen und nichts tun. Wer passt, spielt aber weiterhin in dieser Epoche mit, es sei denn alle noch nicht losgesegelten Spieler passen direkt nacheinander. Falls alle noch nicht losgesegelten Spieler passen, segeln sie in der Reihenfolge los, in der sie gepasst haben.

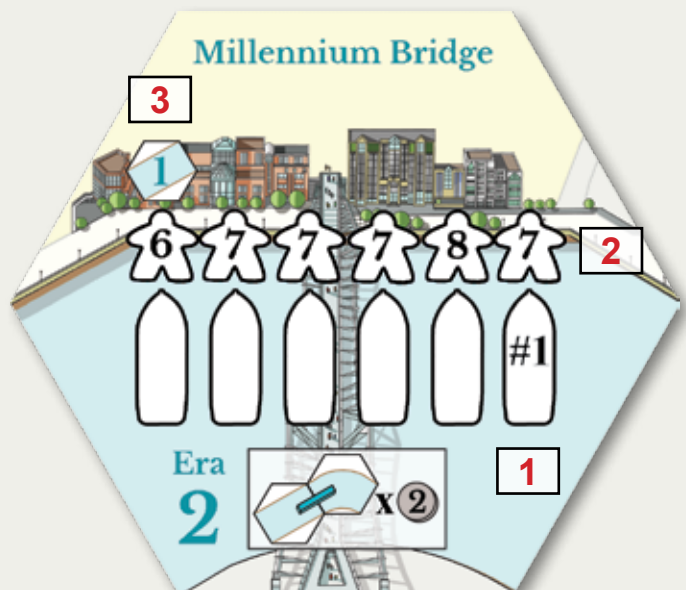
5. Lossegeln

Ein Spieler kann in seinem Spielzug die Segel setzen und lossegeln. Wer losgesegelt ist, kann in der aktuellen Epoche keine weiteren Spielzüge mehr ausführen.

Wer lossegelt, versetzt sein Segelboot auf das nächste Flussplättchen rechts (flussabwärts) und setzt es auf einen beliebigen der freien Anlegeplätze.



Die Wahl des Anlegeplatzes bestimmt, (1) welcher Spieler in der nächsten Epoche Startspieler ist, (2) wie viele Keyples der Spieler in der nächsten Epoche erhält, (3) welcher Spieler das Flussplättchen der soeben beendeten Epoche erhält und wie viele Siegpunkte der Spieler zum Spielende für sein Segelboot erhält (Flussplättchen 5).



Nachdem der letzte Spieler losgesegelt ist, ist das **Ende der Epoche** gekommen.

Ende einer Epoche

Zum Ende jeder Epoche werden folgende Schritte ausgeführt:

- 1 Jeder Spieler nimmt alle eigenen Keyples seiner **nicht erfolgreichen Gebote** hinter seinen Sichtschirm zurück.
- 2 Beginnend mit dem Spieler, dessen Segelboot auf dem äußerst rechten Anlegeplatz ist und weiter reihum im Uhrzeigersinn **nehmen alle Spieler die Plättchen**, für die sie erfolgreich geboten haben. Außerdem nehmen sie alle Keyples, die auf diesen Plättchen stehen. Wir empfehlen dringend, dies einzeln nacheinander zu tun, um ein Durcheinander zu vermeiden. Alle Keyples der erfolgreichen Gebote werden in den Stoffbeutel geworfen. Ortsplättchen, für die niemand geboten hatte, werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Sie werden in dieser Partie nicht mehr gebraucht.
- 3 Falls ein Spieler sein Segelboot auf den Anlegeplatz gesetzt hat, der es gestattet, **das Flussplättchen der soeben beendeten Epoche zu nehmen**, tut er das jetzt. Wenn der Spieler das Flussplättchen seinem Bezirk hinzufügt, dreht er es auf die andere Seite, die keine Anlegeplätze zeigt. Falls dieser Anlegeplatz nicht besetzt ist, wird das Flussplättchen in die Spielschachtel zurückgelegt.
- 4 Jeder Spieler zieht nun so viele **Keyples aus dem Beutel**, wie die Zahl oberhalb seines Anlegeplatzes angibt, und legt sie hinter seinen Sichtschirm, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen. (Wettkampfgeln siehe Abschnitt 2 unter Schritt 8 der *Spielvorbereitung*.)
- 5 Jeder Spieler legt alle **Keyples, die sich in seinem Bezirk befinden**, hinter seinen Sichtschirm.
- 6 Schließlich **fügen alle Spieler gleichzeitig die Plättchen, die sie ersteigert haben**, ihrem Bezirk hinzu. Jedes Plättchen muss mit mindestens einer Seite an ein anderes Plättchen angrenzen. Dabei werden die Plättchen gegebenenfalls unter frei überstehende Verbindungsstücke geschoben.
Falls ein Plättchen einen Flussabschnitt enthält, können die Flussseiten des Plättchens nur mit der Flussseite anderer Plättchen mit Flussabschnitt verbunden werden. Flussabschnitte müssen nicht unbedingt untereinander verbunden sein.

Spielende

Die Spieler addieren die Siegpunkte aller Plättchen ihres eigenen Bezirks. Jedes Plättchen mit einem 3D-Marker für Sehenswürdigkeiten ist 12 Siegpunkte wert.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Sieger des Spiels.

Gibt es mehrere Spieler mit den meisten Punkten, gewinnt derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler, dessen Segelboot weiter rechts auf der Anlegestelle ist.

Die Jennifer-Variante

Die Keyples, die Spieler zu Spielbeginn und zu Beginn jeder Epoche erhalten, werden wie üblich hinter den Sichtschirm gelegt. Die zurückgenommenen Keyples aus unterlegenen Geboten und alle Keyples aus dem eigenen Bezirk werden aber vor den Sichtschirm gelegt, sodass sie für alle anderen Spieler sichtbar sind. Das führt zu einem intensiveren Spiel mit größerer Herausforderung. Mit dieser Variante sollte nur gespielt werden, wenn alle Spieler damit einverstanden sind.

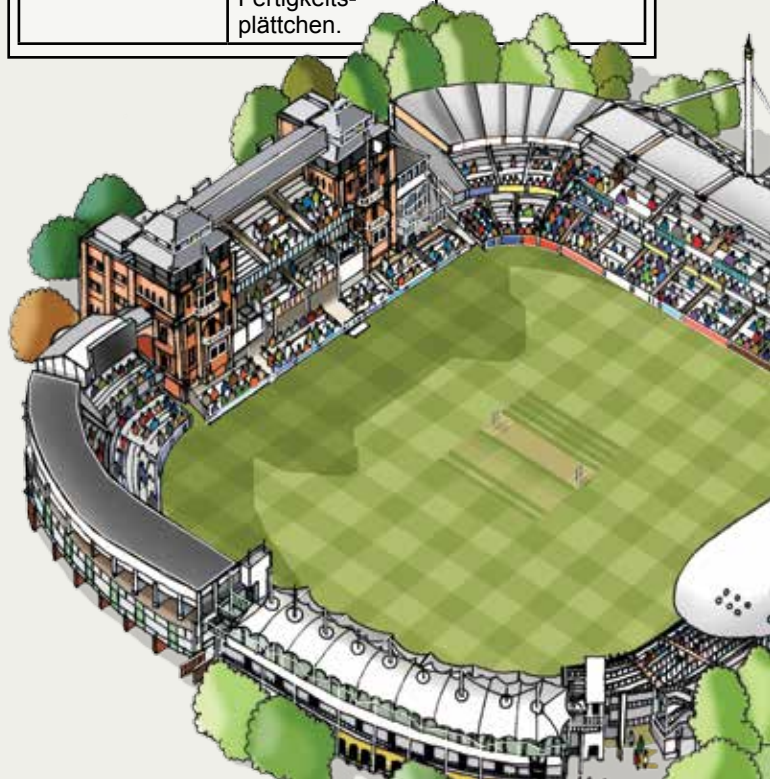
Kurze Regelübersicht für Keyflower-Spieler

Key to the City – London benutzt einige derselben Mechanismen wie das preisgekrönte Spiel *Keyflower* von R&D Games aus dem Jahr 2012. Wer generell ein erfahrener Spieler ist und außerdem mit dem Spiel *Keyflower* gut vertraut ist, kann wahrscheinlich mit *Key to the City – London* schnell beginnen, ohne das gesamte Regelheft zu lesen. *Key to the City – London* ist etwas kürzer und geradliniger als *Keyflower*. Das rührt daher, dass keine neuen Arbeiter angeworben werden und dass es weder grüne Keyples gibt noch Transportbedingungen oder besondere Schiffsfähigkeiten.

Beide Spiele werden über vier Runden gespielt (Jahreszeiten / Epochen) und benutzen denselben Biemechanismus.

Die hauptsächlichen Unterschiede zwischen den beiden Spielen sind folgende:

Fach	Keyflower	LONDON
Eine Runde ist:	Eine Jahreszeit.	Eine Epoche.
Aufwertung:	Keyple/s wird/ werden auf ein Aufwertungsplättchen gesetzt.	Keyple/s wird/ werden auf das aufzuwertende Plättchen gesetzt.
Nutzung von Plättchen:	Pro Plättchen maximal 6 Keyples.	Kein Limit für Keyples pro Plättchen.
Schiffe und Keyples für die nächste Runde:	Für die Schiffe wird geboten.	Ein Spieler wählt einen Anlegeplatz, wenn er lossegelt.
Ressourcen:	Durch Plättchen werden Keyples gewonnen (einschließlich grüner Keyples), Ressourcen, Transport für Ressourcen und zufällig gezogene Fertigkeitsplättchen.	Durch Plättchen werden Verbindungsstücke und bestimmte Fertigkeitsplättchen gewonnen.



Plättchen

Wenn „einen Keyple auf ein Plättchen setzen“ gesagt wird, gilt dies für die erste Nutzung des Plättchens. Weitere Nutzungen erfordern mehr Keyples, wie im Abschnitt „Ressourcen gewinnen“ erklärt ist. Wenn von „Siegpunkte erhalten“ die Rede ist, geschieht dies zum Spielende.

Flussplättchen



Hungerford Bridge. Dieses Flussplättchen der **Epoche 1** kann von dem Spieler genommen werden, der sein Segelboot auf die am weitesten links befindliche Anlegestelle des Flussplättchens der Epoche 2 setzt, der Millennium Bridge. Der Besitzer erhält 2 Siegpunkte für jedes blaue Verbindungsstück auf diesem Plättchen.



Millennium Bridge. Dieses Flussplättchen der **Epoche 2** kann von dem Spieler genommen werden, der sein Segelboot auf die am weitesten links befindliche Anlegestelle des Flussplättchens der Epoche 3 setzt, der London Bridge. Der Besitzer erhält 2 Siegpunkte für jedes

Flussplättchen, das direkt oder indirekt durch ein blaues Verbindungsstück mit diesem Plättchen verbunden ist. Die Verbindungen müssen eine ununterbrochene Kette bilden.

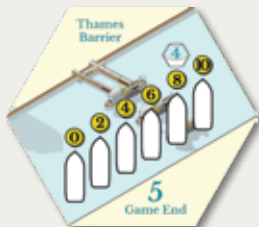


London Bridge. Dieses Flussplättchen der **Epoche 3** kann von dem Spieler genommen werden, der sein Segelboot auf die am weitesten links befindliche Anlegestelle des Flussplättchens der Epoche 4 setzt, dem O2. Der Besitzer erhält 2 Siegpunkte für jedes Verbindungsstück auf

diesem Plättchen.



Das O2. Dieses Flussplättchen der **Epoche 4** kann von dem Spieler genommen werden, der sein Segelboot auf die 8-Punkte-Anlegestelle des Flussplättchens „Spielende“ setzt, der Thames Barrier. Der Besitzer erhält 6 Siegpunkte.



Thames Barrier. Die Segelboote beenden ihre Fahrt zum Spielende auf diesem Flussplättchen. Jeder Spieler erhält so viele Siegpunkte, wie oberhalb des Anlegeplatzes seines Bootes angezeigt ist. Der Spieler, dessen Boot an der 8-Punkte-Anlegestelle liegt, nimmt außerdem das Flussplättchen der

Epoche 4, das O2. Die Segelboote bleiben auf diesem Plättchen und es kann von keinem Spieler genommen werden.

Startplättchen

Buckingham Palace



Greenwich



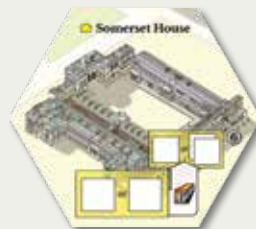
Palace of Westminster



Royal Hospital, Chelsea



Somerset House



Tower of London



Das Gebäudesymbol vor dem Namen des Plättchens und das Informationsfeld der Startplättchen zeigen die Spielerfarbe. Für die Aufwertung sind sechs *verschiedenfarbige* Verbindungsstücke erforderlich - eins von jedem Typ.



Wer einen Keyple auf ein Startplättchen stellt und dann ein beliebiges Fertigkeitsplättchen in den allgemeinen Vorrat zurücklegt, darf dafür ein anderes Fertigkeitsplättchen seiner Wahl nehmen (oder zwei, falls das Plättchen aufgewertet ist).

Fehlende Teile

Die Hersteller geben sich größte Mühe, um sicherzustellen, dass jedes Exemplar von *Key to the City - London* vollständig und in bestem Zustand ist. Bei der großen Menge des Spielmaterials kann es aber in Ausnahmefällen Grund zur Beanstandung geben.

In solch einem Fall:

Wenden Sie sich bitte an:
Service@GameSalute.com
oder besuchen Sie:

www.GameSalute.com/Replacements
falls das Spiel in **Nordamerika** gekauft wurde.

Wenden Sie sich bitte an:
info@hutter-trade.com
oder besuchen Sie:

www.hutter-trade.com
falls das Spiel in einem **anderen Land als Nordamerika** gekauft wurde.

Wenden Sie sich bitte an:
preorder.masterprint@gmail.com
oder besuchen Sie:

www.quined.nl
falls Sie die **Quined Ausgabe** erworben haben.

Plättchen Epoche 1

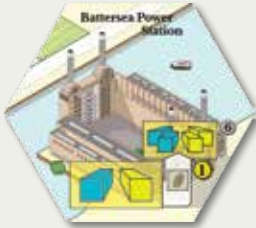
Bank of England



Barbican



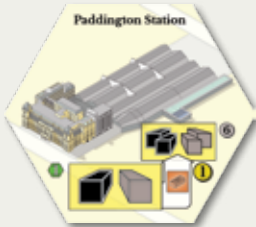
Battersea Power Station



Covent Garden



Paddington Station



Senate House

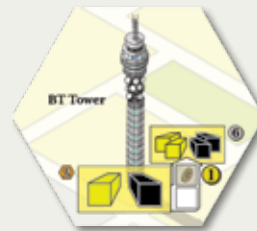


Plättchen Epoche 2

British Library



BT Tower



Charing Cross



Harrods



Lloyd's Building



Southwark Cathedral



Wer einen Keyple auf ein Plättchen der **Epoche 1** stellt, erhält zwei Verbindungsstücke oder ein Fertigkeitsplättchen wie abgebildet. Falls das Plättchen aufgewertet ist, erhält der Spieler vier Verbindungsstücke oder zwei Fertigkeitsplättchen wie abgebildet. Falls diese Verbindungsstücke oder Fertigkeitsplättchen nicht oder nicht in voller Anzahl verfügbar sind, erhält der Spieler keinen Ersatz.

Wer einen Keyple auf ein Plättchen der **Epoche 2** stellt, erhält zwei Verbindungsstücke oder ein Fertigkeitsplättchen wie abgebildet. Falls das Plättchen aufgewertet ist, erhält der Spieler vier Verbindungsstücke oder zwei Fertigkeitsplättchen wie abgebildet. Falls diese Verbindungsstücke oder Fertigkeitsplättchen nicht oder nicht in voller Anzahl verfügbar sind, erhält der Spieler keinen Ersatz.

Anmerkungen

Spielautoren: **Sebastian Bleasdale** und **Richard Breese**.

Illustrationen: **Katherine Baxter**.

Grafische Gestaltung und zusätzliche Illustrationen:
Richard Breese.

Deutsche Übersetzung: **Ferdinand Köther**.

Französische Übersetzung: **Cédric Blaise**.

Niederländische Übersetzung: **Marie-José van Lent**.

Portugiesische Übersetzung: **Paulo Soledade**.

Spanische Übersetzung: **Ketty Galleguillos**.

Die Autoren möchten folgenden Leuten für ihre Unterstützung der Key-Projekte danken und, sofern zutreffend, für ihre Testspiele von *Key to the City - London*:

Mark Adams, Jonathan Badger, Katherine Baxter, Caroline Bleasdale, Tony Boydell, Jenny Bradbury, David Brain, Dawn Breese, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Mark Chessher, Frank Clark, Mike Clifford (der auch den Spieltitel *Key to the City* beigesteuert hat),

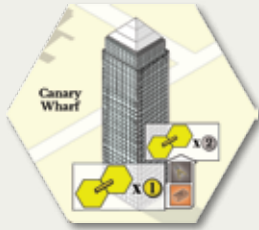
Dave Cousins, Roy Cross, Vicki Dalton, Christopher Dickinson, Peter Duckworth, Andreas Frank, Howard Goble, Simon Goodwin, Penny Gray, Paul Grogan (mit Entschuldigung für die falsche Schreibweise in den *Inhabit the Earth* credits und Pauls hervorragende GAMING RULES Podcasts sind einen Besuch wert auf <http://gaming-rules.com>), Andrew Harding, Mikko Heikelä, Alan How, Joe Huber, Mike Hutton, Paul Mansfield, Richard Milburn, David Mortimer, Simon Neale, Mark O'Reilly, Alan Paull, Charlie Paull, Tony Ross, Mike Ruffhead, Jennifer (lass uns deine Keyples sehen) Schlickbernd (der die Variante gewidmet ist), Paul Sherriff, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Tom Staplehurst, Christopher Taylor-Davies, Ian Vincent, Neil Walters, Janet Welch, Andrew Willis, Moira Willis, Sarah Willis und Ian Wilson.

Besonderer Dank an den *Hans im Glück Verlag* für seine freundliche Genehmigung, seine beliebten *Carcassonne*-Meeple benutzen zu dürfen, um ihre entfernten Verwandten, die Keyples, in diesem Spiel darzustellen.

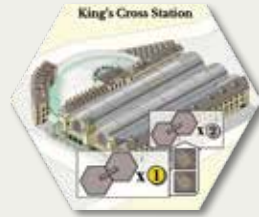


Gebäudeplättchen

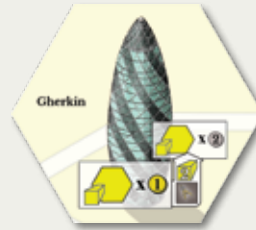
Canary Wharf



King's Cross Station



Gherkin



Globe Theatre



Marble Arch



MI6 building



Monument



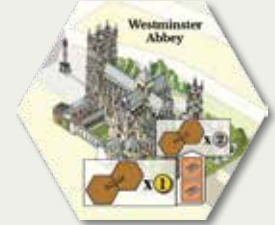
Royal Academy



Royal Opera House



Westminster Abbey



Tower Bridge

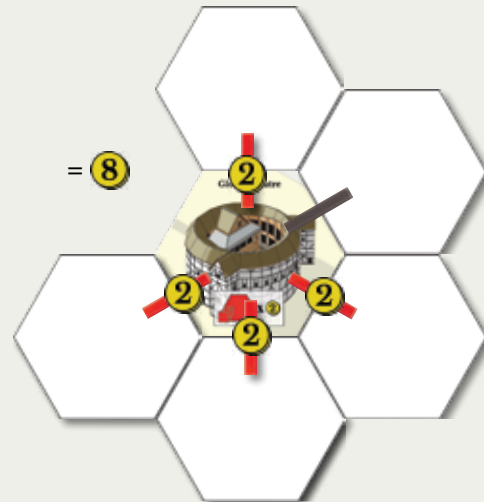
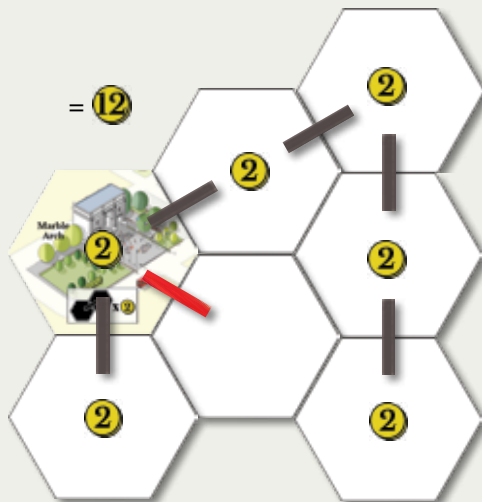


Westminster Cathedral



Der Besitzer erhält 1 Siegpunkt (2 Siegpunkte (2), falls das Plättchen aufgewertet ist) für jedes *Plättchen*, das direkt oder indirekt durch ein Verbindungsstück der angezeigten Farbe mit diesem Plättchen verbunden ist. Die Verbindungen müssen eine ununterbrochene Kette bilden.

Der Besitzer erhält 1 Siegpunkt (2 Siegpunkte (2)), falls das Plättchen aufgewertet ist) für jedes Verbindungsstück der angezeigten Farbe auf diesem Plättchen.



Waterloo Station



Wer einen Keyple auf dieses Plättchen stellt und dann ein beliebiges Fertigkeitsplättchen in den allgemeinen Vorrat zurücklegt, darf dafür zwei Verbindungsstücke seiner Wahl nehmen (bzw. drei, falls das Plättchen aufgewertet ist).

Great Ormond Street Hospital



Der Besitzer erhält 1 Siegpunkt (2 Siegpunkte, falls das Plättchen aufgewertet ist) für jedes *verschiedenfarbige* Verbindungsstück auf diesem Plättchen.

Sehenswürdigkeitsplättchen

Hyde Park und Kensington Gardens



The Shard



London Eye



Trafalgar Square

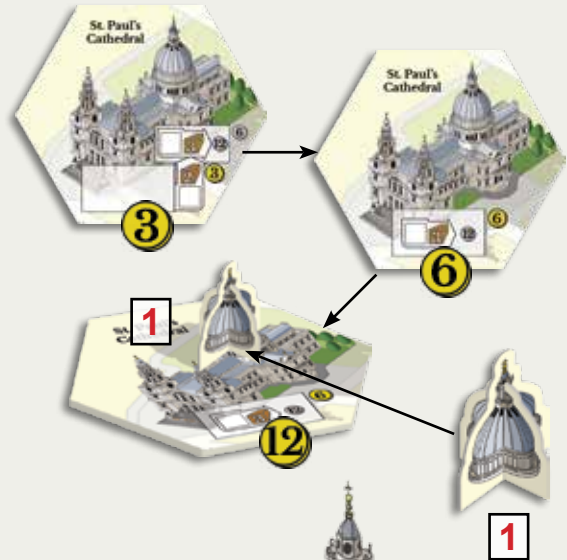


Piccadilly Circus



Die besonderen Sehenswürdigkeiten können zwei Mal aufgewertet werden. Sie sind jeweils 3 Siegpunkte (3) wert, falls sie nicht aufgewertet sind. Falls sie ein Mal aufgewertet sind, sind sie 6 Siegpunkte (6) wert und sogar 12 Siegpunkte (12), falls sie zwei Mal aufgewertet sind. Um die zweite Aufwertung anzuzeigen, wird der entsprechende 3D-Marker für Sehenswürdigkeiten auf das Plättchen gesetzt.

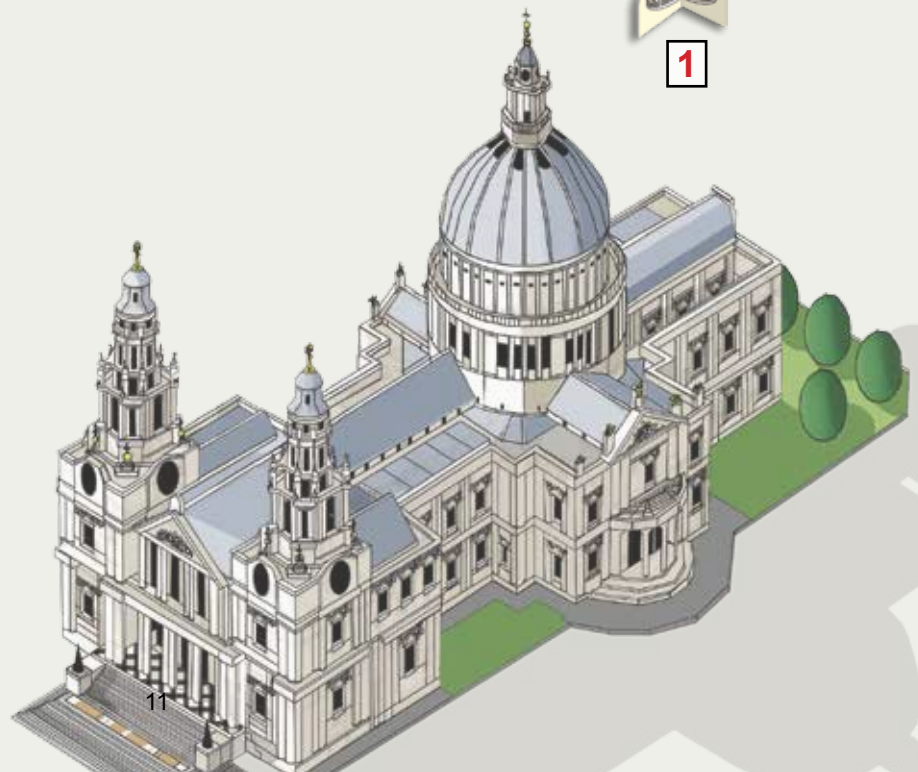
Royal Albert Hall



St. Pancras Station



St. Paul's Cathedral



Epoche 4 Routemasterplättchen



Alle **Routemasterplättchen** dienen dazu, weitere Siegpunkte zum Spielende zu erhalten.



British Museum. Der Besitzer erhält 2 Siegpunkte für jedes Routemasterplättchen in seinem Bezirk, einschließlich diesem.

Lord's Cricket Ground



Oval Cricket Ground



ZSL London Zoo



Der Besitzer erhält 2 Siegpunkte für jeden Keyple der angezeigten Farbe, den er zum Spielende hat. Das können Keyples sein, die in Epoche 4 in seinem Bezirk eingesetzt wurden, zurückgenommene Keyples seiner unterlegenen Gebote aus Epoche 4 oder noch unbenutzte Keyples hinter seinem Sichtschirm.



Madame Tussauds. Der Besitzer erhält 3 Siegpunkte für jeden Satz Keyples aus je einem blauen, roten und gelben Keyple, den er zum Spielende hat. Das können Keyples sein, die in Epoche 4 in seinem Bezirk eingesetzt wurden, zurückgenommene Keyples seiner unterlegenen Gebote aus Epoche 4 oder noch unbenutzte Keyples hinter seinem Sichtschirm.

National Gallery



Tate Britain



Tate Modern



Der Besitzer erhält 2 Siegpunkte für jedes Fertigkeitsplättchen der angezeigten Sorte, das er zum Spielende hat.



Victoria and Albert Museum.

Der Besitzer erhält 6 Siegpunkte für jeden Satz aus 4 Fertigkeitsplättchen, den er zum Spielende hat. Ein Satz besteht aus je einem Fertigkeitsplättchen jeder Sorte sowie einem weiteren beliebigen Fertigkeitsplättchen.



Natural History Museum.

Der Besitzer erhält 3 Siegpunkte für jeden 3D-Marker für Sehenswürdigkeiten in seinem Bezirk.



Royal Festival Hall. Der Besitzer erhält 3 Siegpunkte für jeden Satz aus 6 verschiedenfarbigen Verbindungsstücken in seinem Bezirk. (Das ist dasselbe wie 3 SP für jedes Verbindungsstück der Sorte, von der der Spieler die wenigsten hat.)



Science Museum.

Der Besitzer erhält 2 Siegpunkte für jedes Orts- oder Flussplättchen in seinem Bezirk, auf dem 6 Verbindungsstücke liegen (beliebiger Sorte).

Veröffentlicht 2016 von:

R&D Games,
6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
CV37 6XL, UK.
rqbrees@gmail.com

Co-Produzent:

Game Salute LLC,
34 Londonderry Road,
Londonderry, NH 03053,
USA.
www.GameSalute.com

Hutter Trade GmbH + Co KG, Quined Games bv,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
89312 Günzburg,
Germany.
www.hutter-trade.com

P.O. box 1121,
3260 AC Oud-Beijerland,
The Netherlands.
www.quined.nl

