

# PUNKTE STADT



ANLEITUNG



# MITWIRKENDE

## Autoren

Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

## Entwicklung

Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

## Gestaltungsleitung

Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

## Illustration

Dylan Mangini

## Grafikdesign

Dylan Mangini and Shawn Stankewich

## Bearbeitung

Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

## AEG-Projektleiter

Nicolas Bongiu

## Produktion

David Lepore, Adelheid Zimmerman

## Übersetzung

Tobias Mallock

## Korrekturleserin

Andrea Weynand-Mallock

Lisa P. Reitz

## Layout

Lisa P. Reitz

© (dt. Version) 2023 Skellig Games GmbH  
Verlag für Gesellschaftsspiele  
Parkweg 6 • 35452 Heuchelheim

©2023 Alderac Entertainment Group.  
2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV  
89052, USA. Point City and all related marks are ™ or ® and  
© where indicated Alderac Entertainment Group, Inc. or  
Flatout Games. All Rights Reserved. Made in China.



Weitere Infos:  
[www.skellig-games.de](http://www.skellig-games.de)



Ersatzteilservice:  
[info@skellig-games.de](mailto:info@skellig-games.de)



Diskutiert mit auf unserem  
**Discordserver!**



1. Auflage: V04/23

# SPIELZIEL

**PUNKTESTADT** ist ein Spiel für 1 – 4 Personen. In deinen Spielzügen sammelst du Ressourcen und baust Gebäudekarten in deine persönliche Stadt, um Punkte zu erhalten. Durch das Errichten von Gebäuden erhältst du in künftigen Zügen permanente Ressourcen, Punkte oder spezielle Boni. Wer bei Spielende die Stadt mit den meisten Punkten hat, gewinnt das Spiel.

# SPIELMATERIAL

- 160 doppelseitige Ressourcen-/Gebäudekarten
- 4 Startkarten (Universalressource)
- 1 Spielübersicht für den Spielaufbau
- 22 Bürgerplättchen
- 2 Marktplättchen
- 1 Spielanleitung

### RESSOURCENKARTE (RÜCKSEITE)

### GEBÄUDEKARTE (VORDERSEITE)

### BÜRGER- PLÄTTCHEN

### MARKT- PLÄTTCHEN

### ÜBERSICHT SPIELAUFBAU

ÜBERSICHT SPIELAUFBAU			
Gebäude	Ressourcen	Punkte	Effekte
Schule	1	1	1
Wohnhaus	2	2	2
Büro	3	3	3
Einkaufszentrum	1	1	1
Krankenhaus	3	3	3
Universitätskampus	7	7	7

### STARTKARTEN (UNIVERSAL)

# SPIELAUFBAU

- 1 Sortiere die Ressourcen-/Gebäudekarten jeweils nach ihrer Stufe in 3 Stapel (die Stufe wird durch die Punkte in der linken unteren Ecke auf der Gebäudeseite dargestellt). Mische die Stapel separat und platziere sie, mit der Ressourcenseite nach oben liegend, nebeneinander. Entferne jetzt je nach Personenanzahl die entsprechende Menge an Karten von jedem Stapel – nutze hierfür die Übersicht für den Spielaufbau:



Spielerzahl	Karten Stufe 1	Karten Stufe 2	Karten Stufe 3
1-2	-25 (nutze 40)	-26 (nutze 24)	-27 (nutze 18)
3	-13 (nutze 52)	-14 (nutze 36)	-17 (nutze 28)
4	-1 (nutze 64)	-2 (nutze 48)	-7 (nutze 38)

Lege die entfernten Karten zurück in die Spielschachtel, sie werden für diese Partie nicht benötigt.

- 2 Lege nun die 3 Kartenstapel wie folgt übereinander: Den Stufe 3 Kartenstapel ganz nach unten, den Stufe 2 Kartenstapel darüber und den Stapel der Stufe 1 Karten ganz nach oben. Platziere dieses entstandene Deck in die Mitte – es bildet nun den Nachziehstapel.
- 3 Ziehe jetzt 16 Karten vom Nachziehstapel und lege die Karten zu einem Markt aus. Ziehe die Karten einzeln nacheinander und lege sie mit der Ressourcenseite nach oben in ein Feld aus 4 x 4 Karten aus, beginne mit der 1. Karte oben links und fahre Zeile für Zeile fort, bis zur 16. und letzten Karte ganz unten rechts.

**[Anmerkung: Genau wie eben beim Spielaufbau werden während des Spiels sämtliche nachgezogenen Karten immer in der gleichen Art und Weise platziert, von oben links, Zeile für Zeile bis zur Karte am weitesten unten rechts.]**

- 4 Mische die Bürgerplättchen und ziehe verdeckt bei 2/3/4 Personen 10/12/14 Plättchen und lege sie als offenen Vorrat, für alle gut sichtbar, aus.

- 5 Nimm genau so viele Startkarten mit Universalressource, wie Personen mitspielen. Achte darauf, dass die Startkarte mit dem Startspielersymbol (♂) dabei ist.
- 6 Jeder zieht nun verdeckt eine dieser Startkarten und deckt sie auf. Wer die Karte mit dem Startspielersymbol (♂) gezogen hat, beginnt die Partie.

Fertig! Jetzt könnt ihr losspielen!

## BEISPIEL FÜR DEN AUFBAU EINER 3-SPIELERPARTIE

**1** STUFE 1 + **2** STUFE 2 + **3** STUFE 3 → **WENDE** → **2** NACHZIEHSTAPEL

**4** BÜRGERPLÄTTCHEN

**5** STARTKARTEN (UNIVERSAL) + **6** STARTKARTEN (UNIVERSAL) + **♂** STARTKARTEN (UNIVERSAL)

**3** MARKT

The market section contains the following cards:

- ENERGIE (red lightning bolt)
- UmwILT (green leaf)
- WIRTSCHAFT (yellow dollar sign)
- INDUSTRIE (pink gear)
- EinwohNER (purple person icon)

# SPIELBLAUF

In deinem Zug ziehst du 2 beliebige Karten vom A) Markt oder B) Nachziehstapel.

## A) Markt

Ziehe 2 Karten, die mittels Kante waagrecht oder senkrecht benachbart zueinander liegen (diagonal gilt *NICHT* als benachbart).



Die gezogene Karte darf eine Ressourcenkarte sein. Du ziehst sie und legst sie offen vor dir ab. Du darfst diese Karte im selben oder in späteren Spielzügen verwenden, um mit der gezeigten Ressource ein Gebäude zu bauen. Eine Ressourcenkarte, die 2 Symbole trägt, zählt als 2 dieser Ressourcen.

Die gezogene Karte darf eine Gebäudekarte sein, *sofern* du die erforderlichen Ressourcen besitzt. Ressourcenkarten werden hierfür direkt abgeworfen, permanente Ressourcen durch bereits errichtete Gebäude werden einmalig im Zug verwendet und bleiben für spätere Züge erhalten. Du legst das Gebäude vor dich in deine Stadtauslage und baust es so (siehe „Ein Gebäude bauen“).

**[Anmerkung: Kannst du ein Gebäude nicht bauen, weil dir die Ressourcen zum Bau fehlen, kannst du es nicht aus dem Markt nehmen. In deinem Zug musst du stets in der Lage sein, beide gewählten Karten auch zu spielen.]**

## B) Nachziehstapel

Ziehe die obersten beiden Karten vom Nachziehstapel, anstatt 2 benachbarte Karten aus dem Markt zu nehmen. Die erste Karte ist bereits für alle sichtbar, die zweite Karte zunächst unbekannt. Es ist nicht gestattet, eine Karte vom Nachziehstapel und eine vom Markt zu wählen. Wenn du dich für den Nachziehstapel entscheidest, ziehe *BEIDE* Karten vom Nachziehstapel.

### Optionale Aktion:

Liegen in einer Zeile oder Spalte *NUR* Ressourcenkarten, darfst du 1x zu Beginn deines Zuges 1 Ressourcenkarte dieser Zeile oder Spalte auf ihre Gebäudeseite wenden. Es ist nicht erlaubt, ein Gebäude auf die Ressourcenseite der Karte zu.

## Ein Gebäude bauen

Nachdem du die erforderlichen Ressourcen bezahlt hast – entweder durch Abwerfen von Ressourcenkarten oder durch permanente Ressourcen von Gebäuden – lege das Gebäude in deine Stadt (deine Kartenauslage vor dir). Um eine kompakte Übersicht über die dir zur Verfügung stehenden Ressourcen zu erhalten, empfehlen wir deine Stadt wie oben gezeigt anzuordnen.

**[Anmerkung: Jede permanente Ressource darf nur einmal im Zug verwendet werden. Achte insbesondere darauf, wenn du 2 Gebäude in einem Zug baust.]**

### STADTAUSLAGE



#### PERMANENTE RESSOURCEN

nutzbar in künftigen Zügen, um Gebäude zu bauen



#### PUNKTE

Siegpunkte am Ende des Spiels

#### BAUKOSTEN

zahlbar durch permanente Ressourcen und/oder Ressourcenkarten

#### BEISPIEL



bezahlte Ressourcenkarten wandern auf den Abwurfstapel

**[Anmerkung: Universal-Ressourcen – auch die Startkarten – ersetzen 1 beliebige Ressource.]**

## Ein öffentliches Gebäude errichten

Einige Gebäude zeigen das Symbol eines öffentlichen Gebäudes in der rechten oberen Ecke (🏛️),

anstelle eines Punktwerts. Diese Gebäude geben dir weder permanente Ressourcen noch direkt Punkte, stattdessen erlauben sie dir eines der Bürgerplättchen aus der offenen Auslage zu nehmen. Diese Plättchen geben dir am Spielende Punkte für verschiedene Merkmale deiner Stadt, vorrangig für Arten oder Sets permanenter Ressourcen deiner errichteten Gebäude.

### BÜRGERPLÄTTCHEN



### ÖFFENTLICHES GEBÄUDE



# ENDE DEINES ZUGES

Nachdem du 2 Karten gezogen und, falls erforderlich, die Kosten für den Bau von Gebäuden gezahlt sowie gegebenenfalls ein Bürgerplättchen gewählt hast, endet dein Spielzug mit dem Auffüllen des Marktes.

**[Anmerkung: Sofern du vom Nachziehstapel gezogen hast, entfällt das Auffüllen des Marktes.]**

Um den Markt aufzufüllen, nimm die oberste Karte vom Nachziehstapel und platziere sie in die am weitesten oben links entstandene Lücke, ziehe dann eine zweite Karte vom Stapel und platziere sie in die verbleibende Lücke.



**Wichtig:** War die vom Markt genommene Karte eine Ressourcenkarte, wendest du die nachgezogene Karte auf ihre Gebäudeseite und umgekehrt. Die Auslage wird also immer mit dem Gegenteil dessen, was dort zuvor lag, aufgefüllt. So entsteht ein dynamischer Markt mit wechselndem Angebot aus Gebäuden und Ressourcen.

Du darfst die Marktplättchen verwenden, um den Überblick zu behalten, welche Kartenseite beim Nachfüllen nach oben gelegt wird. Lege sie hierfür einfach direkt nach dem Ziehen der Karte in die entstandene Lücke.

Alternativ kann eines der Marktplättchen auch verwendet werden, falls niemand sich erinnern kann, welche Seite der aufgefüllten Karte nach oben liegen soll. Willst du den Zufall entscheiden lassen, wirf das Marktplättchen wie eine Münze. Die nach dem Münzwurf oben liegende Seite entscheidet dann über die sichtbare Seite der Karte.



# SPIELEND

Das Spiel endet, wenn der Markt nicht mehr aufgefüllt werden kann, weil der Nachziehstapel leer ist. *[Anmerkung: Jeder wird genau 17 Züge spielen können. Der Markt hat bei Spielende immer 14 Karten.]*

# WERTUNG

Zähle als erstes die auf den Gebäuden aufgedruckten Punkte zusammen. Werte als nächstes die Bürgerplättchen. Beachte, dass für die Berechnung der Bonuspunkte lediglich die permanenten Ressourcen zählen. Ressourcen auf noch ausliegenden Karten werden nicht berücksichtigt.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr noch verbliebene Ressourcenkarten vor sich hat. Herrscht auch dann noch Gleichstand, teilt euch den Sieg!



Punkte für errichtete Gebäude ..... **24**

Bürgerplättchen:

1) 2 Punkte für jede permanente Ressource „Wirtschaft“ ..... **8**

2) 3 Punkte für jedes Set aus permanenten Ressourcen  
„Energie“ und „Gesellschaft“ ..... **6**

3) 3 Punkte für jeden Typ permanenter Ressourcen von denen 3 und mehr  
in der eigenen Stadt existieren (hier „Wirtschaft“ und „Umwelt“) ..... **6**

4) 2 Punkte für jede nicht verwendete Universal-Ressource ..... **4**

**Gesamtpunkte** ..... **24 + 8 + 6 + 6 + 4 = 48 Punkte**

# SOLO-MODUS

## Spielaufbau

Baue das Spiel wie für eine 2 Spielerpartie mit folgenden Änderungen auf:

- Nur du erhältst eine Startkarte mit Universalressource. Du bist in der Solo-Partie der Startspieler.
- Lege die 10 zufällig gezogenen Bürgerplättchen in eine Reihe – ihre Reihenfolge ist wichtig!
- Platziere ein Marktplättchen über die im Markt am weitesten oben links liegende Karte und platziere das andere Plättchen links von der im Markt am weitesten links liegenden Karte der 2. Reihe.

## Dein Zug

Du beginnst mit dem ersten Zug. Folge dabei dem Ablauf eines Zuges inklusive dem Auffüllen des Marktes, wie du es im Mehrspielerspiel abhandeln würdest. Danach folgt der Zug des Spiels.

## Der Zug des Spiels

Das Spiel zieht immer zwei übereinander liegende Karten aus der Marktauslage: Die obere Karte ist stets da, wo sich die gedachten Linien der beiden Marktplättchen schneiden. Die zweite Karte ist die direkt darunter liegende. Der Markt wird aufgefüllt, bevor die beiden Marktplättchen weiterwandern. Dabei ist die Zugrichtung stets von links nach rechts sowie von oben nach unten.

Gelangt der obere Marker dabei auf die Spalte ganz rechts, zieht er im nächsten Zug auf die Spalte ganz links. Gleiches gilt für den Marker der Zeilen, gelangt er auf die unterste Zeile, so zieht er im nächsten Schritt auf die oberste Zeile. Da das Spiel immer 2 Karten zieht, zieht es in der untersten Reihe die markierte Karte und zusätzlich die oberste der gleichen Reihe.



**[Anmerkung: Durch diese Zugrichtung der Marktplättchen wird dir eine bessere Planung ermöglicht. Du weißt, wann das Spiel welche Karten wählen wird.]**

**[Anmerkung: Das Spiel benötigt für Gebäudekarten keine Ressourcen. Jede gewählte Karte wandert direkt in die Auslage des Spiels.]**

Baut das Spiel ein Öffentliches Gebäude, so nimmt es das am weitesten links liegende Bürgerplättchen. Lege es umgedreht in die Kartenauslage des Spiels.

### **Wertung**

Zähle deine Punkte wie in einem Mehrspielerspiel.

Erfasse die Punkte des Spiels in folgender Reihenfolge:

- auf den Gebäuden aufgedruckte Punkte
- Punkte für permanente Ressourcen
- Punkte für Bürgerplättchen
- Punkte für Universal-Ressourcen-Karten (nur Schwierigkeitsgrad Schwer)

Je nach Schwierigkeitsgrad werden dabei unterschiedliche Punkte in den Kategorien vergeben:

- **Einfach:** aufgedruckte Punkte der Gebäude, 1 Punkt je permanenter Ressource, 3 Punkte je Bürgerplättchen.
- **Mittel:** aufgedruckte Punkte der Gebäude, 1 / 2 / 3 Punkte für 1 / 2 / 3+ verschiedene permanente Ressourcen, 5 Punkte für Bürgerplättchen
- **Schwer:** aufgedruckte Punkte der Gebäude, 1 / 3 / 6 Punkte für 1 / 2 / 3+ verschiedene permanente Ressourcen, 7 Punkte für Bürgerplättchen, 1 Punkt für jede Universal-Ressourcen-Karte

# KURZÜBERSICHT

## Aufbau

1. Nachziehstapel bilden (Stufe 1 Karten nach oben).
2. Marktauslage bilden (4 x 4 Karten).
3. Bürgerplättchen (BP) ziehen.
4. Jeder Spieler zieht eine Universal-Start-Karte

Spielerzahl	Karten Stufe 1	Karten Stufe 2	Karten Stufe 3	BP
1-2	-25 (nutze 40)	-26 (nutze 24)	-27 (nutze 18)	10
3	-13 (nutze 52)	-14 (nutze 36)	-17 (nutze 28)	12
4	-1 (nutze 64)	-2 (nutze 48)	-7 (nutze 38)	14

## Spielzug

1. Optional: Drehe eine Ressourcenkarte um, wenn ihre Zeile oder ihre Spalte nur Ressourcenkarten enthält.
2. Ziehe 2 benachbarte Karten vom Markt ODER die obersten beiden Karten vom Nachziehstapel.
3. Zahle die Ressourcen falls du Gebäude baust.
4. Wähle ein Bürgerplättchen, falls du ein Öffentliches Gebäude errichtet hast.
5. Fülle den Markt auf (von oben links nach unten rechts).



## DIR GEFÄLLT PUNKTESTADT?

#pointcitygame #punkttestadt

Folge uns @skelligames

WWW.SKELLIG-GAMES.DE

