

Vorbereitung

Sucht euch für dieses Spiel eine große, gerade Oberfläche. Bereitet zunächst den Vorratsbereich vor:



1. Mischt die Plattformen und formt aus ihnen einen Stapel. Deckt neben dem Stapel 3 der Plattformen auf, die nun als Auslage dienen.

2. Sucht aus den Auftragskarten die 4 Großaufträge (mit weißer Rückseite) heraus und legt sie zunächst beiseite. Sie kommen später ins Spiel.

3. Mischt die 32 Standardaufträge und legt dann die folgende Anzahl aufgedeckt auf den Tisch: 12 Karten bei 2 Spielern, 14 bei 3 Spielern, 16 bei 4 Spielern. Achtet darauf, dass mindestens 2 Karten von jedem Gebäudetyp dabei sind. Wenn nicht, mischt die Karten und teilt erneut aus. Legt die Karten nach ihren 4 Gebäudetypen sortiert in aufgedeckte Reihen, damit alle sehen können, wie viele verfügbar sind. Die verbleibenden Standardaufträge kommen zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht verwendet.

4. Legt das Preistableau (mit der Markierung * nach oben) auf den Tisch und platziert dann die Preise auf die passenden Plätze des Tableaus. Legt auch den Marker für das höchste Gebäude und die Lineale bereit.

5. Legt die Prestigemarker als Vorrat bereit.

6. Steckte alle Bauteile in den Beutel.



Legt den zentralen Park so hin, dass er für alle Spieler erreichbar ist. Er ist die erste Plattform der MegaCity. Entscheidet, welcher Spieler anfängt. Jeder Spieler bekommt 1 Park und 8 Spielerwürfel einer Farbe. Der Spieler, der anfängt, hat zu Beginn des Spiels keine Bauteile. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgeführt und der zweite Spieler zieht 1 zufälliges Bauteil aus dem Beutel. Der dritte Spieler zieht 2 Teile und der vierte Spieler 3 Teile. Mit diesen Teilen werdet ihr im Verlauf der Partie eure Gebäude bauen. Der Beutel geht wieder zurück an den ersten Spieler.

Jetzt kann das Spiel beginnen!

Spielablauf

Ihr seid im Uhrzeigersinn nacheinander an der Reihe. Zwischen den Spielzügen baut ihr eure Gebäude. Wer an der Reihe ist, kann bis zu 2 STANDARDAKTIONEN aus der folgenden Liste ausführen (bei 2 Spielern bis zu 3 Aktionen) ODER die Sonderaktion LIEFERUNG wählen. Du kannst in deinem Spielzug auch mehrmals die gleiche STANDARDAKTION wählen, es ist aber immer nur eine LIEFERUNG pro Spielzug erlaubt. Gib den Beutel dann an den nächsten Spieler weiter, um deinen Spielzug abzuschließen.

Standardaktionen



EINEN BAUAUFTRAG NEHMEN

Nimm die oberste Auftragskarte aus einer der vier Reihen und lege sie aufgedeckt in deinen Spielbereich.

Du kannst maximal 2 Auftragskarten in deinem Spielbereich haben (3 bei 2 Spielern).



EINE PLATTFORM NEHMEN

Nimm 1 der 3 verfügbaren Plattformen aus dem Vorrat. Fülle den leeren Platz wieder, indem du ein neues Feld vom Stapel umdrehst.

Die Farbe der Plattform und das Symbol am Rand zeigen an, welcher Gebäudetyp auf diesem Feld gebaut werden kann.

Du kannst maximal 2 Plattformen in deinem Spielbereich haben (3 bei 2 Spielern).



BAUTEILE NEHMEN

Nimm 3 zufällige Bauteile aus dem Beutel.

Alternativ kannst du dir auch 1 Bauteil aus dem Material deiner Wahl nehmen. In diesem Fall musst du das gewünschte Material ankündigen (Schwarzer Stahl, Grauer Beton oder Transparentes Glas) und im Beutel nach einem Teil dieser Art suchen. Sollte kein passendes Bauteil übrig sein, nimm 3 zufällige Teile heraus.

Es dürfen sich maximal 15 Bauteile in deinem Spielbereich befinden. Am Ende deines Spielzugs musst du alle überschüssigen Teile zurück in den Beutel legen.



EINE PLATTFORM UMDREHEN

Drehe eine Plattform in deinem Spielbereich um, sodass ein anderer zugelassener Gebäudetyp nach oben zeigt. Die sechseckige Lüftung zeigt dir, welche Farbe die andere Seite der Plattform hat.



NEUE AUSLAGE

Lege alle 3 Plattform-Felder aus der Auslage unter den Stapel. Decke dann 3 neue Plattformen vom Stapel auf, damit ihr eine neue Auslage habt.



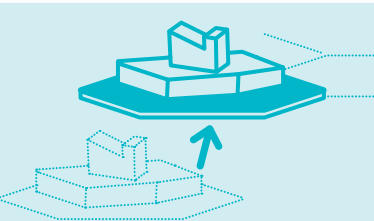
BAUAUFTRÄGE NEU ANORDNEN

Nimm bei einem der 4 Gebäudetypen die vorderste Auftragskarte und lege sie an das Ende der Reihe, sodass eine neue Auftragskarte vorne liegt.

Sonderaktionen

LIEFERUNG

Du solltest ankündigen, dass du vorhast, ein Gebäude zu liefern. Alle anderen Spieler sollten dann sofort mit dem Bauen aufhören.



Benutze ein Lineal, um zu beweisen, dass das Gebäude hoch genug ist. Zeige, dass es die richtige Anzahl an Bauteilen besitzt und dass es die architektonischen Anforderungen erfüllt. Andere Spieler können dies überprüfen, indem sie das Gebäude mit der Auftragskarte vergleichen.

Um zu liefern, schiebe die Plattform vorsichtig mit dem Gebäude über den Tisch, um sie mit der MegaCity zu verbinden.

Wenn das Gebäude während der LIEFERUNG umfällt, musst du alle deine Bauteile und deine Plattform zurücknehmen. Dein Spielzug ist vorbei – du solltest versuchen, dein Gebäude wieder aufzubauen und bei einem deiner nächsten Spielzüge zu liefern.

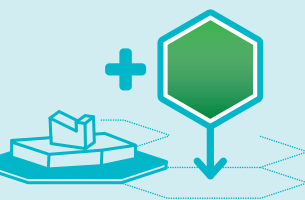
Die erste Plattform muss an den zentralen Park angrenzen. Jede weitere Plattform muss mindestens über ein anderes Feld mit der Stadt verbunden sein. Plattformen dürfen nicht mehr als drei Felder vom zentralen Park entfernt sein.

Wenn du erfolgreich geliefert hast, dreh die entsprechende Auftragskarte um, um zu zeigen, dass du sie abgeschlossen hast, und nimm dir die angegebenen Prestigepunkte aus dem Vorrat.

Du hast dann die folgenden Optionen: **EINEN PARK ANLEGEN, EIN DENKMAL ERRICHTEN, EIN DENKMAL IM ZENTRALEN PARK ERRICHTEN** oder **deinen Spielzug beenden**.

+ EINEN PARK ANLEGEN

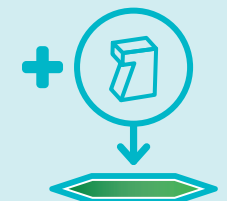
Du beginnst jedes Spiel mit einem Park, den du nach einer LIEFERUNG zur Stadt hinzufügen kannst. Lege ihn an das Plattform-Feld, das du gerade hinzugefügt hast.



Hinweis: Ein Park darf NICHT neben einen anderen Park gelegt werden. Der zentrale Park, mit dem das Spiel beginnt, zählt als Park, daher kann kein anderer Park an ihn angelegt werden.

+ EIN DENKMAL ERRICHTEN

Wenn du ein Gebäude neben einen leeren Park (nicht den zentralen Park) lieferst, kannst du zum kulturellen Wert der MegaCity beitragen, indem du ein Denkmal errichtest. Nimm ein einzelnes Bauteil aus deinem Spielbereich und platziere es im benachbarten Park.



Jedes Gebäude um diesen kulturellen Park bekommt am Ende des Spiels 1 Prestigemarker. Jeder Park darf nur ein Denkmal besitzen.

+ EIN DENKMAL IM ZENTRALEN PARK ERRICHTEN

Öffentliche Gebäude haben einen Sonderstatus in der MegaCity.

Wenn du das erste öffentliche Gebäude in die Stadt lieferst, kannst du ein Bauteil aus deinem Spielbereich als Denkmal im zentralen Park aufstellen.

Du bekommst dann sofort 1 Prestigemarker.

Außerdem bekommt jedes Gebäude um den zentralen Park herum am Ende des Spiels 1 Prestigemarker, wenn er ein Denkmal enthält.

Jedes Mal, wenn ein neues öffentliches Gebäude in die Stadt geliefert wird, kann der Spieler, der das neue Gebäude errichtet hat, das aktuelle Denkmal zurück in den Beutel legen und durch ein neues Denkmal aus seinem eigenen Spielbereich ersetzen. Er bekommt dann sofort 1 Bonus-Prestigemarker.

Wenn du keine Bauteile übrig hast (oder dich entscheidest, das Denkmal nicht zu ersetzen), bekommst du keinen Bonus-Prestigemarker. Lass in diesem Fall das aktuelle Denkmal stehen.

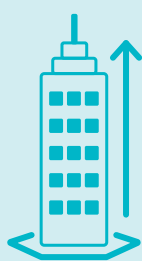
Das öffentliche Gebäude muss nicht neben dem zentralen Park platziert werden, um dort ein Denkmal zu errichten.

Nicht vergessen: Ein Denkmal kann nur dann im zentralen Park aufgestellt werden, wenn ein öffentliches Gebäude geliefert wurde.



BONUS-PRESTIGEMARKER

Wenn du ein Gebäude mit einer LIEFERUNG zur Stadt hinzufügst, kannst du auf 3 verschiedene Arten Prestigemarker verdienen.



NEUES HÖCHSTES GEBÄUDE



NUR EIN MATERIAL



DENKMAL IM ZENTRALEN PARK

• Wenn das Gebäude das **neue höchste Gebäude** der Stadt ist. Benutze zur Bestätigung das Lineal. Stelle den Marker für das höchste Gebäude auf das Feld und nimm dir 1 Prestigemarker. Das erste hinzugefügte Gebäude ist automatisch das höchste.

• Wenn das Gebäude **komplett aus einem Material besteht** (Schwarzer Stahl, Grauer Beton oder Transparentes Glas), nimm dir 1 Prestigemarker.

• Wenn du **ein Denkmal im zentralen Park aufstellst**, nimm dir 1 Prestigemarker. (Siehe links: EIN DENKMAL IM ZENTRALEN PARK ERRICHTEN).

Hinweis: Du kannst mit einem Gebäude mehrere Prestigemarker verdienen. Zum Beispiel bekommt der Spieler mit dem neuen höchsten Gebäude, das komplett aus Stahl besteht, 2 Bonus-Prestigemarker.

Bauen in der MegaCity

Zwischen euren Spielzügen solltet ihr eure Plattformen mit Gebäuden bebauen, die den Anforderungen auf euren Auftragskarten entsprechen. Baut dafür auf einer Plattform, die mit der Farbe der Auftragskarte übereinstimmt.

AUFTRAGSKARTEN

Ihr könnt euch jederzeit die Auftragskarten im Vorratsbereich ansehen, müsst sie jedoch in derselben Reihenfolge zurücklegen. Die meisten Auftragskarten geben die GENAUE Anzahl der zu verwendenden Teile an, doch manche sind mit einem + versehen und erlauben es dem Spieler, mehr als die angegebene Anzahl an Teilen zu verwenden. Alle Auftragskarten zeigen eine Höhe an, die MINDESTENS eingehalten werden muss. Benutzt die im Spiel enthaltenen Lineale, um die Höhe eurer Gebäude zu messen. Ihr erricht gewaltige Superbauten. Jeder Millimeter entspricht einem Stockwerk. Die Höhenangabe bezieht sich auf die Mindestanzahl an Stockwerken, die das Gebäude haben muss.

Auftragskarten besitzen auch bestimmte architektonische Anforderungen, die erfüllt werden müssen, bevor das Gebäude in die Stadt geliefert werden kann. Weitere Details hierzu findet ihr in der KURZÜBERSICHT auf der Rückseite. Wenn ein Gebäude nicht alle Anforderungen erfüllt, kann es nicht geliefert werden.

PLATTFORMEN

Alle Gebäude in der MegaCity brauchen Strom, Wasser und eine Müllentsorgung. Daher ist jedes Feld mit drei runden Anschlüssen ausgestattet. Ihr MÜSST auf diesen Anschlüssen bauen. Die Kreise müssen nicht komplett von Teilen abgedeckt werden, aber alle 3 Anschlüsse müssen mindestens von einem Teil berührt werden.

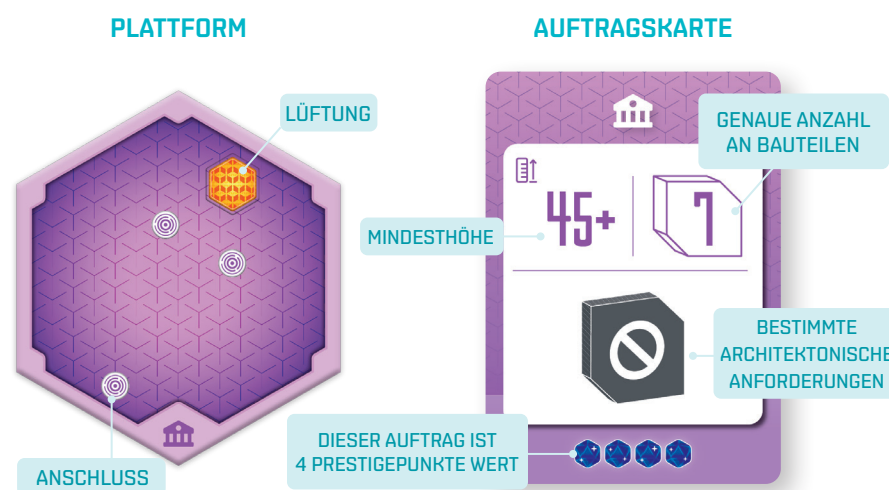
Bauteile dürfen nicht direkt auf der sechseckigen Lüftung platziert werden, außer dies wird von einer architektonischen Anforderung so verlangt. Es ist jedoch erlaubt, ein Bauteil über der Lüftung zu platzieren, wenn es von zwei anderen Teilen in der Luft gehalten wird. Die Farbe der Lüftung zeigt auch an, welche Art von Gebäude auf der anderen Seite errichtet werden kann.

BAUTEILE

Bauteile können horizontal oder vertikal verwendet oder sogar gegen andere Teile gelehnt werden. Ihr werdet nicht bestraft, wenn ein Gebäude während des Baus einstürzt.

Alle Bauteile, die für ein Gebäude verwendet werden, müssen mindestens 1 anderes Teil berühren. Das Gebäude muss sich komplett innerhalb der Ränder der Plattform befinden.

Wenn ein Gebäude fertig ist, fügt der Spieler vor der Lieferung 1 seiner Spielerwürfel zum Gebäude hinzu, damit sichtbar ist, wer es gebaut hat. Der Spielerwürfel erhöht nicht die Anzahl der Bauteile, kann jedoch zur Höhe des Gebäudes beitragen.



GEBÄUDEBEISPIELE



BONUS-PRESTIGEMARKER für das Bauen mit nur einem Baumaterial.

BONUS-PRESTIGEMARKER für das höchste Gebäude.

Tipps von den Entwicklern

Beachte die Gesetze der Physik! Wenn du versuchst, riesige Wolkenkratzer zu bauen, die immer wieder umfallen, dann überlege dir, woran das liegen könnte. Baue mit gut stützenden Konstruktionen, stütze Teile auf anderen Teilen ab. Denk an die Stabilität: 1 aufrecht stehendes Teil fällt viel leichter um als 2 oder 3, die nebeneinander stehen.

Baue nicht zu hoch, vor allem am Anfang! Denk daran, dass du die Plattform in die wachsende MegaCity liefern musst, um Punkte zu erhalten.

Denk an die Umgebungsbedingungen: Wenn du auf einem wackligen Tisch spielst, sollte die Stadt niedriger gebaut werden.

Gutes Bauen braucht Zeit – MegaCity ist kein Spiel, bei dem du dich beeilen solltest! Jeder Spieler sollte genug Zeit haben, um seine Gebäude zusammenzustellen. Natürlich sollten Spieler bauen, wenn sie gerade nicht an der Reihe sind. Doch wenn jemand ein paar Sekunden länger braucht, um sein Werk zu vollenden, sollte er sie auch bekommen, vor allem in den letzten Runden des Spiels. Viel Spaß beim Spielen und beim Errichten eurer einzigartigen MegaCity!

Spielende

Sobald die letzte **Standardauftragskarte** von einem Spieler genommen wurde, legt die 4 **Großaufträge** aufgedeckt in den Vorratsbereich. Sie können ab sofort genommen werden, aber **NUR** wenn man keinen **Standardauftrag** im eigenen Spielbereich hat. Jeder Spieler darf immer nur an 1 **Großauftrag** arbeiten.

Sobald der letzte **Standardauftrag** **FERTIGGESTELLT** wurde, ist jeder Spieler noch genau ein Mal an der Reihe. Wenn alle Spieler mit ihrem letzten Spielzug fertig sind, entscheidet jeder Spieler für sich, ob er alle noch übrigen **Bauteile RECYCELN** oder ein letztes Gebäude **LIEFERN** möchte:

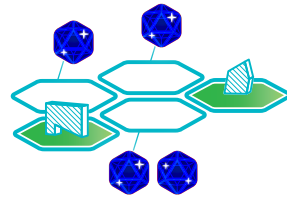
Zum **RECYCELN** legst du alle **Bauteile**, die sich noch in deinem Spielbereich befinden, zurück in den **Beutel**. Du bekommst 1 **Prestigemarker** für das Recyclen, unabhängig davon, wie viele Teile du zurückgelegt hast.

Zum **LIEFERN** musst du in der Lage sein, einen **Großauftrag** abzuschließen. Du hast nur eine Gelegenheit, dein letztes Gebäude zu bauen und zu liefern. Wenn das Gebäude zusammenstürzt, während du es baust oder zur Stadt hinzufügst, ist dein Versuch zu Ende und du musst alle Teile zurückgeben. Dafür werden dir Punkte abgezogen.

Nachdem sich alle Spieler entweder für **RECYCELN** oder **LIEFERN** entschieden haben, ist das Spiel vorbei.

Parks, Preise und die Punktzahl

Überprüft zusammen jeden **Park** (auch den **zentralen Park**) auf Denkmäler. Spieler bekommen für jedes ihrer Gebäude, das sich neben einem **Park** mit Denkmal befindet, 1 **Prestigemarker**. Gebäude, die an mehrere **Parks** angrenzen, können mehrere Punkte erhalten.



Dann werden die **Preise** vergeben.

EIN PREIS FÜR SPEZIALISIERUNG

wird für jeden der 4 Gebäudetypen vergeben und zwar jeweils an den Spieler mit dem höchsten Prestigewert in dieser Kategorie. Addiert die Prestigepunkt-Symbole auf der Rückseite eurer fertigestellten **Auftragskarten** für jeden Gebäudetyp, um die Gewinner der jeweiligen **Preise** zu ermitteln. Jeder **Preis** ist 2 Prestigepunkte wert. Bei einem Gleichstand in einem Gebäudetyp wird der entsprechende **Preis** nicht vergeben.

EIN PREIS FÜR VIELFALT

geht an jeden Spieler, der mindestens 1 Gebäude von jedem der 4 Gebäudetypen gebaut hat. Der **Preis** ist 3 Prestigepunkte wert.

DER PREIS FÜR DAS HÖCHSTE GEBÄUDE

geht an den Spieler, der am Ende des Spiels das höchste Gebäude der Stadt hat. Er ist 3 Prestigepunkte wert.

Berechnet eure Punktzahlen nun wie folgt:

- Zählt alle Prestigepunkte auf den Rückseiten eurer fertigestellten **Aufträge** zusammen.
- Addiert für jeden eurer **Prestigemarker** 1 Punkt hinzu.
- Addiert alle Bonus-Prestigepunkte eurer gewonnenen **Preise**.
- Schließlich müsst ihr noch für je 3 **Bauteile** (aufgerundet), die sich in eurem Spielbereich befinden, 1 Prestigepunkt von eurer Punktzahl **ABZIEHEN**.

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt die Partie. Bei einem Gleichstand ist derjenige Spieler besser platziert, der das höhere Gebäude gebaut hat.

Eingestürzte Gebäude

Wenn ein Gebäude während der **LIEFERUNG** einstürzt, nimmt der Spieler alle seine Teile und sein **Plattform**-Feld wieder an sich. Sein Spielzug ist vorbei und er sollte versuchen, sein Gebäude wieder aufzubauen und es bei einem der nächsten Spielzüge zu liefern.

Wenn ein Gebäude einstürzt, nachdem es zur Stadt hinzugefügt wurde, wird das Spiel sofort gestoppt. Alle **Bauteile**, die den Tisch berühren, werden entfernt und zurück in die Schachtel gelegt (da sie ins Meer gefallen sind). Alle **Bauteile**, die noch auf **Plattformen** liegen, werden von den Spielern vorsichtig entfernt und zurück in den **Beutel** gelegt. Wenn das Entfernen eines Teils weitere Schäden verursachen könnte, darf es in der Stadt bleiben. Fertiggestellte **Auftragskarten** gelten weiterhin als abgeschlossen.

Wenn das höchste Gebäude einstürzt, wird der **Marker für das höchste Gebäude** auf das Feld gestellt, auf dem sich jetzt das höchste Gebäude befindet. Der Besitzer dieses Gebäudes bekommt jedoch keinen **Prestigemarker**.

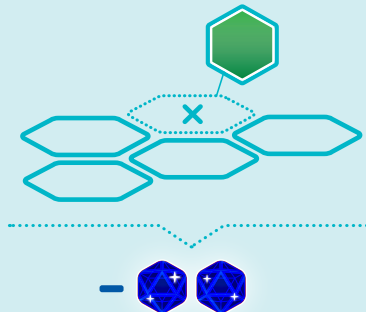
Wenn euch die Bauteile ausgehen

Die **Bauteile** werden euch nur selten ausgehen, aber es kann passieren. Falls ein Spieler Teile aus dem **Beutel** nehmen möchte und keine mehr da sind, beginnen sofort die letzten Spielzüge. Jeder Spieler ist noch genau ein Mal an der Reihe (zuletzt der Spieler, der keine **Bauteile** mehr nehmen konnte). Natürlich können die Spieler in dieser Endphase keine **Bauteile** mehr bekommen, aber sie können sich wie zuvor **Auftragskarten** und **Plattformen** nehmen. Danach entscheidet jeder Spieler, ob er **RECYCELN** oder **LIEFERN** möchte. Die Punktzahlen werden ganz normal berechnet.

MegaCity: Vereinfachte Regeln

Einige Spieler möchten MegaCity vielleicht lieber mit vereinfachten Regeln ausprobieren. Wir empfehlen die folgenden Änderungen, um das Spiel noch zugänglicher zu machen:

- Verwendet die Seite des **Preistableaus**, die mit ****** markiert ist.
- Es werden keine **Prestigemarker** und **Großaufträge** verwendet.
- Es werden keine Denkmäler errichtet.
- Das Spiel endet sofort, wenn der letzte **Standardauftrag** gebaut wurde oder keine **Bauteile** mehr im Beutel liegen.
- Zieht beim Berechnen eurer **PUNKTZAHLEN** am Ende des Spiels zwei Prestigepunkte für jeden Spieler ab, der keinen **Park** zur MegaCity hinzugefügt hat.



Mitwirkende

Spielentwurf: Michael Fox & Jordan Draper | **Spielentwicklung:** Michael Fox & Anita Murphy
Gestaltung: Anita Murphy | **Cover-Illustration:** Mike Best (Imagine CGI) | **Grafikdesign:** Winnie Shek
Design-Praktikant: Cliona McKeown-Bittles | **Projektmanagement:** Emma Goudie
Besonderer Dank: an all unsere Testspieler und Spielregelprüfer

Alle Rechte vorbehalten ©2020 Hub Games Ltd. MegaCity: Oceania (Wortmarken, Logos und Teile) und das Hub-Games-Logo sind Markenzeichen von Hub Games Ltd.
PO Box 406, Belfast, Nordirland, BT1 9PL www.wearehubgames.com



KURZÜBERSICHT

Gebäudetypen:



2 STANDARDAKTIONEN ODER SONDERAKTION LIEFERUNG
(3 STANDARDAKTIONEN bei 2 Spielern)

Standardaktion (2x)

| | | |
|--------------------------------|------------------------------|---------------------------------|
| EINEN BAUAUFTRAG NEHMEN | EINE PLATTFORM NEHMEN | BAUTEILE NEHMEN |
| EINE PLATTFORM UMDREHEN | NEUE AUSLAGE | BAUAUFTRÄGE NEU ANORDNEN |

Lieferung (1x)

Füge ein Gebäude zur wachsenden MegaCity hinzu.

(Wähle 1, nur nach einer LIEFERUNG)

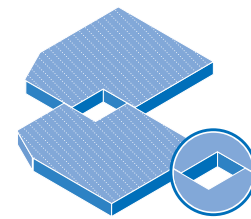
| | | |
|-----------------------------|--------------------------------|--|
| + EINEN PARK ANLEGEN | + EIN DENKMAL ERRICHTEN | + EIN DENKMAL IM ZENTRALEN PARK ERRICHTEN |
|-----------------------------|--------------------------------|--|

Du bekommst **BONUS-PRESTIGEMARKER**

| | | |
|-------------------------------|-------------------------|----------------------------------|
| NEUES HÖCHSTES GEBÄUDE | NUR EIN MATERIAL | DENKMAL IM ZENTRALEN PARK |
|-------------------------------|-------------------------|----------------------------------|

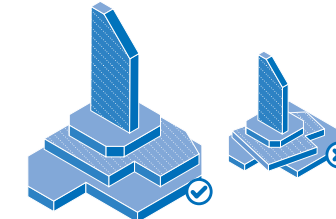
Architektonische Anforderungen

Jeder **Standardauftrag** besitzt eine architektonische Anforderung, die erfüllt werden muss, bevor das Gebäude zur Stadt hinzugefügt werden kann. **Großaufträge** besitzen 2 architektonische Anforderungen. Du musst **NICHT** die auf der Karte dargestellten **Bauteile** verwenden, um die Anforderung zu erfüllen.



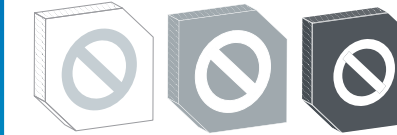
INNENHOF

Das Gebäude muss am Boden einen von Bauteilen eingeschlossenen freien Bereich besitzen. Dieser Bereich muss zumindest teilweise sichtbar sein.



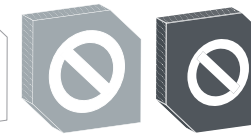
KEIN ÜBERHANG

Kein **Bauteil** darf über den Rand eines anderen Teils hinausragen.



KEIN GLAS

transparente Teile



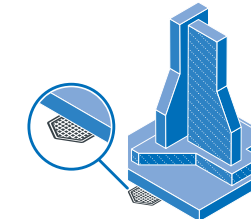
KEIN BETON

graue Teile



KEIN STAHL

schwarze Teile



AUF LÜFTUNG BAUEN

Mindestens 1 **Bauteil** des Gebäudes muss teilweise die **Lüftung** der Plattform berühren. Die **Anschlüsse** müssen ganz normal bebaut werden.



BOGEN OBEN

Das Gebäude muss auf einem der oberen Stockwerke über einen sichtbaren Bogen verfügen. Teile mit Loch können als oberer Bogen verwendet werden.



BOGEN UNTEN

Das Gebäude muss auf Höhe der **Plattform** über einen sichtbaren Bogen verfügen.

KEINE EINSCHRÄNKUNGEN

Das Gebäude hat keine zusätzlichen Einschränkungen. Die anderen Anforderungen gelten jedoch (Art der **Plattform**, Anzahl der **Bauteile** und Mindesthöhe).

Punktzahl: + + - = **14**



MEGACITY™ OCEANIA

SPIELREGELN (EN):
www.wearehubgames.com/megacity

Willkommen beim Städtebau der Zukunft!

GOLD COAST, AUSTRALIEN, 2100. Der Bau der ersten ozeanischen MegaCity beginnt. Überbevölkerung und der steigende Meeresspiegel sind die großen Probleme, die es auf der Erde zu lösen gilt.

Technologische Fortschritte machen den Bau gewaltiger Superbauten auf riesigen schwimmenden **Plattformen** möglich. Du gehörst zur nächsten Generation von Architekten, die diese Statikwunder entwerfen und bauen sollen.

Ziel

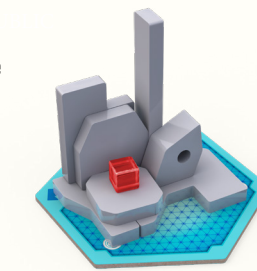
Dein Ziel ist es, der berühmteste Architekt in der neuen MegaCity zu werden, indem du Gebäude errichtest, **Aufträge** abschließt und die meisten Prestigepunkte verdienst.

Beschreibung des Spielablaufs

Die Spieler bauen gemeinsam eine MegaCity. Du konkurrierst mit deinen Mitspielern um Prestigepunkte, indem du **Aufträge**, **Plattformen** und nachhaltige **Bauteile** sammelst und zwischen deinen Spielzügen die erforderlichen Gebäude baust. Deine Gebäude werden zur Stadt hinzugefügt, um **Aufträge** abzuschließen. Für jeden abgeschlossenen **Auftrag** bekommst du Prestigepunkte. Du kannst auch Bonus-Prestigepunkte verdienen, indem du das höchste Gebäude baust, nur ein Material benutzt oder Denkmäler in den **Parks** errichtest. Am Ende des Spiels werden Preise vergeben, die zu deiner Punktzahl beitragen. Wenn du jedoch **Bauteile** übrig hast, können dir Punkte abgezogen werden. Wer die meisten Prestigepunkte hat, wird zum Sieger erklärt.

Bauen in der MegaCity

Zwischen deinen Spielzügen benutzt du die **Bauteile**, die du sammelst, um auf sechseckigen **Plattformen** zu bauen - du errichtest Gebäude, die den Anforderungen auf deinen **Auftragskarten** entsprechen.



GEBÄUDETYPEN

In der MegaCity gibt es vier Gebäudetypen.



Der Gebäudetyp auf der **Plattform** muss mit dem auf der **Auftragskarte** übereinstimmen. Vergleiche die Farben und Symbole, um sicherzustellen, dass du die richtigen benutzt.



Spielmaterial

| | | |
|---------------------------------------|---|---|
| 1 Anleitung | 1 Beutel | 150 Bauteile in drei Farben: GLAS BETON STAHL |
| 29 doppelseitige, sechseckige Felder: | 36 Aufträge | 32 Standardaufträge |
| 24 Plattformen | 4 Parks | 1 zentraler Park |
| 4 Preise für Spezialisierungen | 4 Preise für Vielfalt | 1 Preis für das höchste Gebäude |
| 2 Lineale | 1 Marker für das höchste Gebäude | 32 Spielerwürfel in vier Spielerfarben |
| | | 60 Prestigemarker |

Prestige ist alles!

Der Spieler, der am Ende des Spiels das meiste Prestige gesammelt hat, gewinnt.

Du bekommst Prestigepunkte, wenn du **Aufträge** abschließt und **Preise** gewinnst. Auch Bonus-Prestigepunkte sind erhältlich. **Prestigemarker** und **Prestigesymbole auf Karten sowie Preisen sind bei Spielende jeweils 1 Punkt wert**.



Spielbereich

Du baust in deinem eigenen Spielbereich und schiebst fertige Gebäude dann vorsichtig auf ihren **Plattformen** in die wachsende MegaCity. Die erste **Plattform** muss mit dem **zentralen Park** verbunden sein. Gebäude dürfen nicht mehr als **3 Plattformen vom zentralen Park** entfernt sein.

