

Green Town

von **Günter Cornett** und **Michael Uhlemann**
Grafik: **Ro Sato** Cover: **Ro Sato, Toshi Sato**

Ein Taktikspiel für 2 - 4 Spieler ab 10 Jahren

Spieldauer: 45 - 60 Minuten

Worum es geht

Das verschlafene Örtchen Greentown öffnet sich für den Fremdenverkehr. Natur-, Kultur-, Sport- und Shopping-Einrichtungen entstehen, um den unterschiedlichen Wünschen der Touristen gerecht zu werden.

Wer am Zug ist entscheidet sich, ob er das Straßennetz von Greentown ausbaut und ggf. eigene Gebäude errichtet oder aber einen Besucher möglichst gewinnbringend durch den Ort führt. Mitunter muss er dabei Gebäude der Mitspieler nutzen und sie am Gewinn beteiligen.

Spielmaterial

- 38 **Ortsfelder**: Auf jedem befinden sich ein Bauplatz und eine Straße mit 2 - 6 Verzweigungen. Kuh, Baum bzw. Blume dienen der besseren Unterscheidung von Feldern mit gleicher Anzahl an Verzweigungen.
- 2 **Hotels**: die immer Ausgangs- bzw. Endpunkt einer Tour sind
- 36 **Gebäude**, je 1 Satz pro Spieler bestehend aus:
 - o 3 Scheiben = **Sport**
 - o 3 Häuser = **Kultur**
 - o 3 Würfel = **Shopping**
- 6 **Bäume** = **Natur**
- 16 **Besucherkarten**: Sie enthalten Angaben über die Besuchswünsche des jeweiligen Touristen (bevorzugte Art und Anzahl der Stationen seiner Rundreise)
- 112 **Greenies** (= Spielgeld):
32 x ,1 Greenie' und 16 x ,5 Greenie'
- 1 **Doppelzugstein**
- 16 **Aktionssteine** (je 4x Bauen, Reisen, Bauen und Reisen, Bauen oder Reisen)
- **Ersatzmaterial***: 2 Hotels, 2 Ortsfelder (je 6 Verzweigungen), 3 Doppelzugsteine



*produktionstechnisch bedingt; es wird nicht benötigt, kann aber z.B. für Varianten verwendet werden

Spielaufbau

Für das erste Spiel empfehle ich, die zehn Ortsfelder, die beiden Hotels und die sechs Bäume wie auf der **nebenstehend vorgegebenen Startaufstellung** zu platzieren. Zwei weitere mögliche Startaufstellungen befinden sich am Ende der Spielanleitung.

Zwei Ortsfelder mit je 6 Verzweigungen kommen aus dem Spiel (Ersatzmaterial).

Die übrigen **28 Ortsfelder** werden nach Anzahl und Lage der Verzweigungen in **neun Stapel sortiert** bereit gelegt. Kuh, Baum und Blume dienen hierbei der besseren Unterscheidung von unterschiedlichen Ortsfeldern mit gleicher Anzahl an Verzweigungen.



Jeder Spieler erhält die **Spielsteine** einer Farbe und je einen **Aktionsstein** ‚Bauen‘, ‚Reisen‘, ‚Bauen und Reisen‘, ‚Bauen oder Reisen‘ und legt diese offen vor sich ab. Der Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt, erhält als Letzter der Runde den Doppelzugstein.

Die **Besucherkarten** werden nach Zahlen sortiert und mit der Rückseite nach unten zu einem Stapel übereinander gelegt: unten die Neuner, dann die Achter, die Siebener, ganz oben die Sechser. Im Spiel zu dritt wird eine Fünfer-Karte (jedoch nicht die Startspielerkarte) aussortiert und aus dem Spiel genommen. Jeder Spieler erhält eine Fünfer-Karte zugelost und legt sie offen vor sich ab. Wer die Startspielerkarte hat, ist Startspieler.

Die **Greenies** werden bereitgelegt.

Spielbeginn

Gespielt wird im Uhrzeigersinn beginnend mit dem Startspieler. Die **Aktionssteine** geben vor, dass jeder Spieler innerhalb von vier Runden mindestens einmal die Aktionen ‚Reisen‘, ‚Bauen‘, ‚Bauen oder Reisen‘ und ‚Bauen und Reisen‘ wählen muss. Wann er welche Aktion wählt, darf er sich aussuchen. Wählt er ‚Bauen und Reisen‘ baut er zuerst und reist anschließend.

Zu Beginn seines Spielzuges *sagt der Spieler laut an*, welche Aktion(en) er ausführen möchte und *dreht den entsprechenden Aktionsstein* auf die Rückseite. Dann führt er seinen Zug aus. Nach vier Spielrunden werden die Aktionssteine der Spieler wieder auf die Vorderseite zurückgedreht, so dass alle Aktionen wieder zur Verfügung stehen.

Der Spieler, der in einer Runde als letztes am Zug ist, wird Startspieler der nächsten Runde. Bevor er die nächste Runde beginnt, gibt er den **Doppelzugstein** an seinen rechten Nachbarn weiter.

Spielzüge

Es gibt zwei Arten von Aktionen: **Bauen** und **Reisen**. Beim Bauen legt der Spieler zwei Plättchen an bzw. tauscht sie aus und errichtet ggf. ein Gebäude. Beim Reisen erfüllt er den Besucherwunsch auf seiner Karte.

Bauen

Wer sich fürs Bauen entscheidet, wählt eine der folgenden drei Möglichkeiten:

1. Zwei Ortsfelder anlegen:

Beim Anlegen eines Ortsfeldes wird ein Straßenstück des angelegten Feldes mit dem bereits liegenden Straßennetz verbunden. **Es muss dabei immer eines der Ortsfelder gewählt werden, die am wenigsten Ausgänge haben.** Bei Spielbeginn also eines mit zwei Ausgängen. Sind keine Felder mit zwei Ausgängen mehr verfügbar, nimmt man eines mit drei Ausgängen.

2. Zwei Ortsfelder ausbauen:

Beim Ausbau eines Ortsfeldes gelten folgende Regeln:

- a) Ein ausliegendes Ortsfeld wird durch eines vom Vorrat ersetzt, das **genau eine Abzweigung mehr** hat. Ist ein solches Teil nicht vorhanden, kann dieses Ortsfeld nicht ausgebaut werden. Der Spieler muss also ein anderes Feld wählen.
- b) Einzelne Ortsfelder, die ausgetauscht wurden, kommen zurück in den Vorrat. Sie können später wieder verwendet werden.
- c) Beim Austauschen darf **maximal ein bestehender Ausgang abgerissen** werden.
[D.h. legt man ein Feld mit drei Ausgängen, so muss mindestens einer der zwei Ausgänge des entfernten Feldes erhalten bleiben; legt man ein Feld mit vier Ausgängen, so müssen mindestens zwei der drei Ausgänge des entfernten Feldes erhalten bleiben.]
- d) Erweitert man ein Ortsfeld, auf dem sich ein **fremdes Gebäude** befindet, darf kein bestehender Ausgang abgerissen werden.
- e) Das gesamte **Streckennetz** muss nach dem Austauschen zusammenhängen. Es dürfen aber Sackgassen gebaut werden (die z.B. erst bereist werden können, wenn der Weg einen zweiten Anschluss an das Netz bekommt).

3. Ein Ortsfeld anlegen und ein beliebiges Ortsfeld erweitern:

Die Reihenfolge dieser beiden Aktionen ist beliebig.

Gebäude errichten

Hat ein Spieler mindestens ein Ortsfeld angelegt, also einen neuen Bauplatz hinzugefügt, so *darf* er anschließend **ein eigenes Gebäude** (Kultur, Sport, Shopping) **auf einem leeren oder mit einem Baum besetzten Ortsfeld errichten**. Den Baum versetzt er dann auf ein leeres Feld seiner Wahl.

Reisen

Wer sich für das Reisen entscheidet, führt den Besucher entsprechend der Angaben auf seiner Besucherkarte und erhält dafür Greenies. **Die auf der Karte angegebene Zahl gibt an wie viele Stationen der Besucher bereist. Die Anzahl muss immer genau eingehalten werden. Sollte das nicht möglich sein, verfällt die Aktion.**

Als Station zählen alle Ortsfelder, ausgenommen:

- leere Felder
- das Hotel *am Anfang der Route*

Jede Führung beginnt an einem Hotel. Ebenso muss die letzte Station immer ein Hotel sein. Dieses kann das Starthotel oder das andere Hotel sein. Ein Hotel, an dem ein Besucher unterwegs vorbei kommt, zählt als Station, bringt aber keine Greenies.

Das selbe Gebäude darf in einem Zug mehrfach besucht werden. Es ist aber verboten, das selbe Wegstück (egal in welcher Richtung) mehrmals zu benutzen (Hin- und Herziehen z.B. ist also nicht möglich).

Wird ein bebautes Feld während einer Reise mehrmals betreten, so wird es auch mehrfach als Station gezählt. Für das darauf stehende Gebäude kassiert man jedoch nur einmal.

Für die einzelnen Stationsarten gibt es entsprechend den Wünschen des jeweiligen Besuchers Mindest- und Höchstwerte:

Ausgefüllte Symbole: so viele Stationen müssen mindestens besucht werden

Alle Symbole: so viele Stationen dürfen höchstens besucht werden

Zunächst wird die Route von Hotel zu Hotel entsprechend der angegebenen Stationszahl gewählt.

Tipp: Bei längeren Routen kann man einige Greenies so zwischen zwei Häuser legen, dass die Route leicht erkennbar ist.

Dann wird kontrolliert ob jeder Besucherwunsch erfüllt wurde. Hierfür ist es unerheblich, welchem Spieler die besuchten Stationen gehören.



Besucherwünsche

= 8 Stationen:

= 1,2 oder 3x Natur

= 1 oder 2x Kultur

= 1x Sport

= 0, 1, 2 oder
3x Shopping

(8. Station = Hotel am Ende des Zuges)

Wo die Wünsche des Besuchers erfüllt wurden, erhält der Besitzer der besuchten Station einen Greenie. Für jede besuchte Stationen der Kategorie Natur erhält der aktive Spieler einen Greenie.

Wurde ein Wunsch nicht erfüllt, so gibt es für Stationen dieser Stationsart gar keine Greenies. Stattdessen verliert der aktive Spieler einen Greenie pro nicht erfüllter Kategorie (Sollte - was eigentlich nur theoretisch möglich ist – das Einkommen während eines Zuges negativ sein, so erhält der Spieler null Greenies).

Man sollte die Anzahl der eigenen Greenies geheim halten.

Nach der Führung dreht der Spieler die Besucherkarte um und zieht die oberste Karte vom Stapel nach.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Gebäude verbaut hat oder ein Spieler in seinem Zug keine Karte mehr aufnehmen kann.

Die Spieler, die in der aktuellen Runde noch nicht am Zug waren, dürfen noch ihren letzten Zug ausführen. Der Doppelzugstein darf nicht mehr eingesetzt werden, da durch ihn eine neue Runde begonnen würde.

Sieger ist der Spieler mit den meisten Greenies.

Bei Gleichstand gewinnt, wer früher seinen letzten Zug gemacht hat.

Spiel zu zweit

Der Doppelzugstein wird nicht benötigt. Jeder Spieler ist immer zweimal hintereinander am Zug. Nur in seinem ersten Zug ist der Startspieler nur einmal dran.

Erhalten beide Spieler Greenies, so erhält der Spieler, der mehr Greenies verdient, die Differenz ausbezahlt. Der andere Spieler erhält nichts.

Variante

Wer den Doppelzugstein hat und an der Reihe ist, darf sich aussuchen, ob er den Stein gleich einsetzen will oder sich diese Möglichkeit für später aufhebt.

Taktiktipps

Das erste Gebäude baut man am besten direkt neben das Hotel, jedoch nicht auf das mittlere Feld. Ins Hotel muss jeder. Im Zentrum aber können mit der Zeit die Bäume knapp werden.

Konzentriert man seine Gebäude auf eine Spielfeldseite, kann man oftmals bequem reisen, ohne Punkte abgeben zu müssen. Wenn dann aber die Mitspieler die Bäume ins eigene Gebiet holen oder durch Schaffung von Sackgassen neutralisieren, kann eine Konzentration eigener Gebäude sich als ungünstig herausstellen.

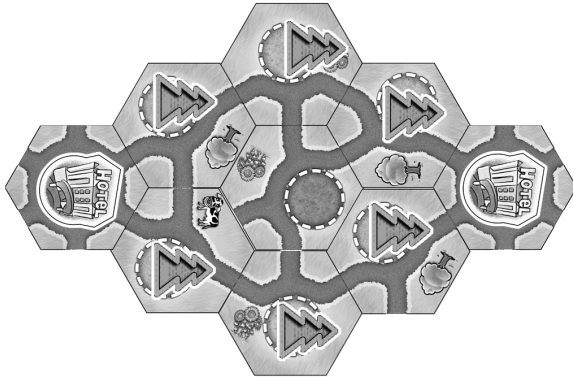
Man sollte es gerade bei Spielbeginn vermeiden, den Mitspielern Punkte zu schenken. Zwar kann man recht gut kooperativ spielen, solange beide Spieler davon gleichermaßen profitieren. Aber wer tendenziell in Vorleistung tritt, hat irgendwann das Nachsehen.

Ein einzelnes Gebäude zwischen mehreren fremden hat gute Chancen vom Mitspieler genutzt zu werden.

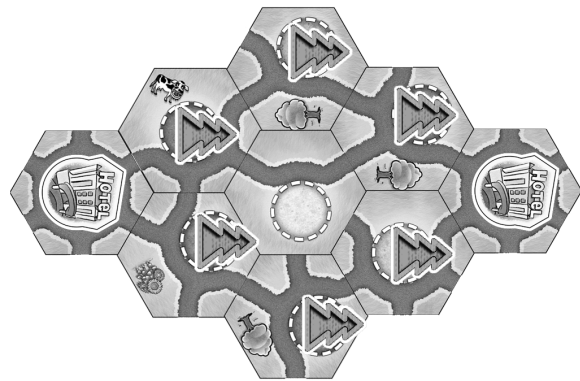
In manchen Partien sind nur ein oder zwei Bäume überhaupt erreichbar. Also:

Immer auf die Bäume achten!

Weitere mögliche Startaufstellungen



1. Nur ein Feld weniger und schon wird es schwieriger, die Besucher zu führen.



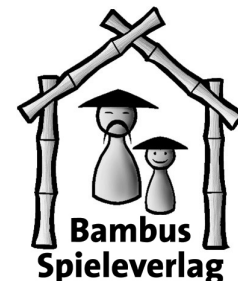
2. Schon zu Beginn haben die meisten Felder viele Ausgänge. Sobald keine Fünfer mehr zu haben sind, können die Vierer nicht mehr ausgetauscht werden.

Bei der Wahl eigener Startaufstellungen sollte man folgendes beachten:

1. Je mehr leere Ortsfelder bei Spielbeginn ausliegen, desto einfacher wird es Alternativrouten zu finden.
2. Günstig für den Spielfluss ist es, wenn bei Spielbeginn viele Ortsfelder mit drei Ausgängen ausliegen. Denn:
Liegen viele Ortsfelder mit nur zwei Ausgängen aus, ist die Route weitgehend vorgegeben. Liegen dagegen viele Ortsfelder mit vier Ausgängen aus, sind diese schnell zu Fünfern aufgerüstet, so dass die übrigen Vierer nicht mehr verändert werden können. Dann ist besonders wichtig, wo man welches Gebäude platziert.
3. Man kann auch die überzähligen Ortsfelder mit sechs Ausgängen oder zusätzliche Hotels verwenden. Dann wird das Spiel relativ einfach.

Vielen Dank

an Kathrin, Peter, Superfred, Oliver, Petra, Jochen, Maike, Felix, Paul, Christian, Bernd, Peer, Jeff, Jürgen und die anderen zahlreichen und geduldigen TestspielerInnen des Berliner Autorentreffens, des Herner Spielewahnsinns 2006, der Berliner Montagsrunde, der Rüttenscheider Imbissrunde Essen 2004, des Tagescafés, des Spieletreffs in der Spielwerkstatt Kerber und natürlich auch den vielen SteinchenzählerInnen, die hoffentlich am Freitag kommen werden, damit das Spiel rechtzeitig fertig wird.



Bambus Spieleverlag Günter Cornett

Kopfstraße 43 - 12053 Berlin - Tel. 030 – 6121884 - cornett@bambusspiele.de

www.bambusspiele.de