Porto
PORTO
I ♥ PORTO
mebo

Einleitung

Das Ribeira-Viertel im portugiesischen Porto ist berühmt für seine farbenfrohen Häuser. Im Spiel Porto baut ihr ebensolche Häuser. Ihr erhaltet Siegpunkte (SP), indem ihr strategisch geschickt weitere Stockwerke platziert, verfügbare Bonuspunkte einstreicht und Öffentliche Aufträge erfüllt. Bei Spielende deckt ihr eure Privaten Aufträge auf, die euch weitere SP bescheren. Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel.

Porto ist für 2 bis 4 Spieler und dauert ungefähr 50 Minuten.

Spieleautor: Orlando Sá
Illustrator: Luis Levy Lima
Grafikdesign: Gil d'Orey
Übersetzung: Daniel Danzer

Dank an alle unsere Testspieler.
Francisco Ferreira do Amaral, António Sousa Franco, João Barquinha, Manuel Herédia, João Maria Herédia, Tiago Lencastre, Daniel Lencastre, Frederico Sousa, Diogo Trindade, Fábio Lima, Miguel Martins, João Lamas, André, Sara, Ana, João Caldeira, Joan Froes.

„Der Autor dankt allen Testspielern, vor allem dem Team von MEBO Games, den allzeit bereiten César Maciel, Fernanda Castelo und Carlos Ramos, außerdem Hélder Sá, Luciana Faria, Manuel Vilas Boas,Thomas Viguier, Pedro Felício und der Grupo de Boardgamers de Evora, Rangers da Póvoa, Jan Papsch, Manuel Silva, Bruno Monteiro und meiner Frau Joana Ferraz, die mich stets unterstützt hat und mich an meinen Traum hat festhalten lassen. Orlando Sá".

mebo

Folgt uns hier:
twitter.com/MEBOgames • facebook.com/MEBOgames • instagram.com/MEBOgames
Fragen? Einfach Mail an: info@mebo.pt

www.mebo.pt

MEBO Games Lda.
Rua dos Bem Lembrados, 141 - Manique
2645-471 Alcabideche, Portugal

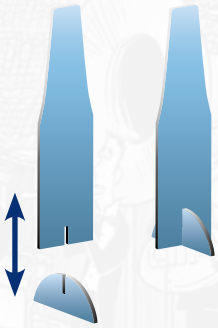
MEBO Games 2019 © Alle Rechte vorbehalten.

Spielmaterial

Spielregeln

1 Spielplan

Torre dos Clérigos
1 Startspieler-Turm



Baut den Turm wie abgebildet zusammen. Der Glockenturm der Clérigo-Kirche ist eines der berühmtesten Bauwerke Portos.

90 Etagen-Plättchen:

75 Stockwerke
(je 15 in 5 Farben)

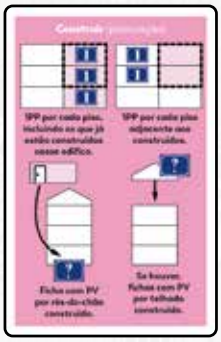
Hinweis: Die Stockwerke einer Farbe haben 3 verschiedene Illustrationen, sind aber spieltechnisch identisch.

15 Erdgeschosse
(je 3 in 5 Farben)

Hinweis: Erdgeschosse zeigen stets eine Tür.

4 Wertungssteine

14 Dächer



4 Spielhilfe-Karten
(1 pro Spielerfarbe)

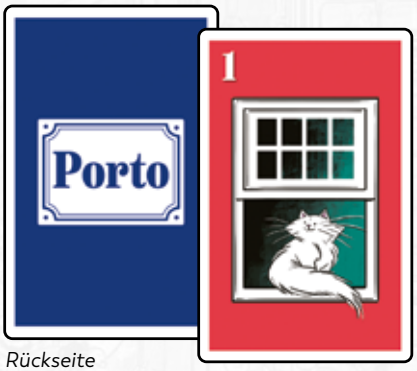
14 SP-Plättchen
5 x **1 SP**; 4 x **2 SP**; 3 x **3 SP**; 2 x **4 SP**

4 Wertungsplättchen
(1 pro Spielerfarbe)

Vorderseite

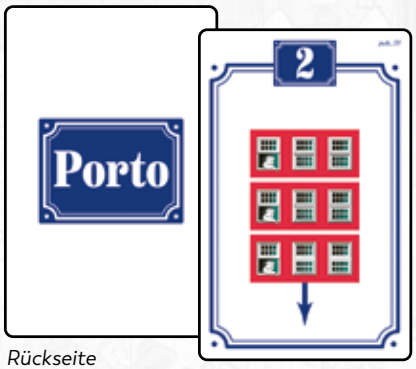
Rückseite

50 Baukarten



Rückseite *Vorderseite*

35 Karten „Öffentlicher Auftrag“



Rückseite *Vorderseite*

39 Karten „Privater Auftrag“

Vorderseite

Rückseite

Spielvorbereitung

1

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

2

Sortiert die Erdgeschosse und Stockwerke jeweils nach Farben und legt sie neben dem Spielplan bereit.

3

Legt die Dächer wie rechts abgebildet auf die entsprechenden Felder des Spielplans, ganz rechts 3 Dächer aufeinander.

4

Mischt die Baukarten und legt sie als verdeckten Vorratsstapel auf den Spielplan wie abgebildet (rechts bleibt Platz für den Ablagestapel).

5

Zieht 5 Baukarten vom Vorratsstapel und legt je 1 offen auf jedes der 5 Felder links davon.

6

Legt je 1 zufälliges SP-Plättchen auf jedes Erdgeschoss-Feld auf dem Spielplan.

7

Mischt die Karten „Öffentlicher Auftrag“ und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte des Spielplans.

8

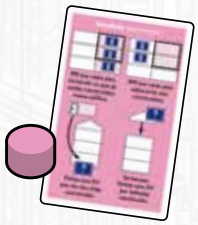
Zieht 4 Karten „Öffentlicher Auftrag“ vom Stapel und legt je 1 offen auf jedes der 4 Felder oberhalb des Stapels.

9

Wählt per Zufall einen Startspieler, der den Torre dos Clérigos erhält (er bleibt bis Spielende Startspieler).

10

Jeder Spieler erhält Spielhilfe-Karte und Wertungsstein einer Spielerfarbe. Legt diesen vor das Feld „1“ der SP-Leiste.



11

Mischt die Karten „Privater Auftrag“ und teilt je 5 an jeden Spieler aus. Jeder wählt geheim 3 davon aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Die 2 anderen gibt er verdeckt zurück. Legt alle abgelegten und unbenutzten Karten zurück in die Schachtel.

Erste Partie? Sind Neueinsteiger dabei?

Lasst Schritt 11 aus und ignoriert alles, was sich in den Regeln auf „Private Aufträge“ bezieht.

Spiel mit 2 oder 3 Spielern

Mit 3 Spielern wird das Haus jeweils ganz links, bzw. rechts nicht gebaut. Sie existieren für das Spiel nicht; legt auf deren Erdgeschosse keine SP-Plättchen.

Mit 2 Spielern werden jeweils die 2 Häuser ganz links, bzw. rechts nicht gebaut. Sie existieren für das Spiel nicht; legt auf deren Erdgeschosse keine SP-Plättchen.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde sind die Spieler im Uhrzeigersinn am Zug, beginnend beim Startspieler, und führen 1 Aktion aus:

KARTEN NEHMEN

ODER

BAUEN

Das Spiel endet, wenn eine bestimmte Anzahl von Häusern fertiggestellt wurde (s. S. 10).

KARTEN NEHMEN

Der Spieler am Zug darf von den 5 ausliegenden Baukarten bis zu 3 auf die Hand nehmen, deren Gesamtwert 3 nicht überschreiten darf.

Beispiel: Ein Spieler kann bis zu drei 1er-Karten nehmen, eine 1er- und eine 2er-Karte, oder eine beliebige einzelne Karte.

NACHDEM ein Spieler Karten genommen hat, füllt die Auslage auf dem Spielplan mit Karten vom Vorratsstapel auf.

Ist der Vorratsstapel aufgebraucht, mischt den Ablagestapel und bildet einen neuen Vorratsstapel.

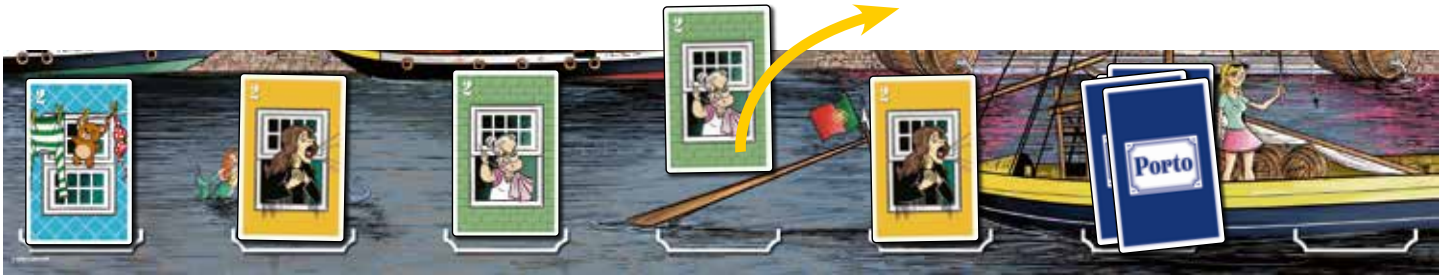
Es gibt kein Handkartenlimit an Baukarten pro Spieler.

Bildet aus dem Ablagestapel einen neuen Vorratsstapel.

BEISPIELE

Afonso entscheidet sich, Karten zu nehmen. Er nimmt von den ausliegenden Karten die blaue 3. Der leere Platz wird mit der obersten Karte vom Vorratsstapel aufgefüllt und Afonsos Zug ist beendet.

Danach entscheidet sich Inês ebenfalls, Karten zu nehmen. Sie fügt die rote 2 und die blaue 1 ihrer Hand hinzu, zwei Karten füllen die leeren Felder auf, und ihr Zug ist beendet.



Später im Spiel entscheidet sich Afonso, mehr Karten zu nehmen. Dummerweise kann er nur eine Karte nehmen, da nur 2er-Karten ausliegen. Er nimmt eine grüne 2, das Feld wird mit einer Karte aufgefüllt, und sein Zug ist beendet.

BAUEN – Plättchen legen

Um zu bauen, muss der Spieler am Zug genau 2 Baukarten von seiner Hand ausspielen.

Eine der Karten legt die Anzahl an Etagen fest, die der Spieler bauen wird;

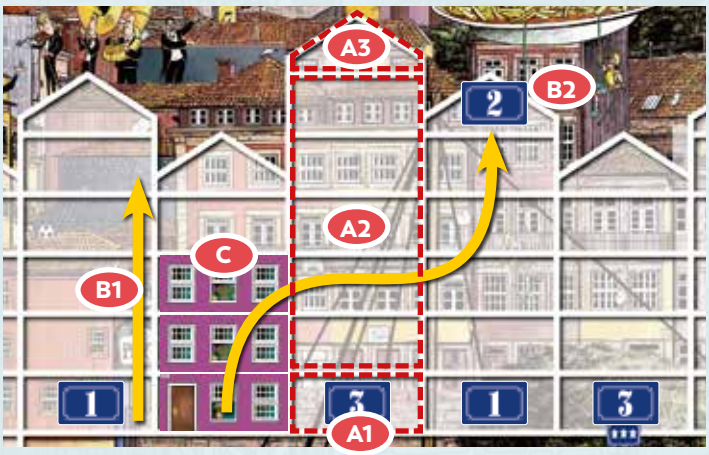
die andere die Farbe dieser Etagen.

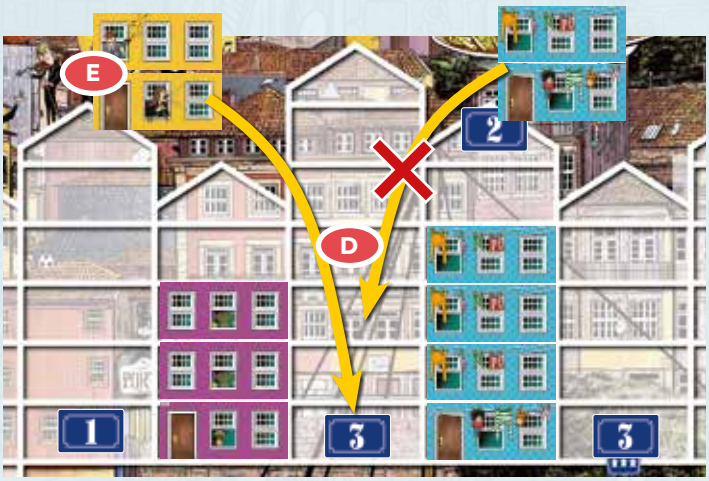
Der Spieler wählt frei aus, mit welcher Karte er welchen Aspekt festlegt.

Nachdem er Anzahl und Farbe der Etagen festgelegt hat, nimmt der Spieler die entsprechenden Plättchen und legt sie auf den Spielplan.

Will oder kann ein Spieler die Aktion **BAUEN** nicht ausführen, muss er stattdessen **KARTEN NEHMEN**.

Regeln für das Legen von Plättchen:





A

- Plättchen werden auf leere Felder eines Hauses gelegt.
- Erdgeschosse werden auf das unterste Feld eines noch leeren Hauses gelegt - **A1**.
- Stockwerke werden auf das nächsthöhere leere Feld eines Hauses gelegt - **A2**.
- Dächer werden auf die entsprechenden Felder ganz oben auf die Häuser gelegt - **A3**.

B

- Häuser werden vom Erdgeschoss ganz unten nach oben zum Dach gebaut - **B1**.
- Legt ein Spieler ein Erdgeschoss, nimmt er das SP-Plättchen vom freien Erdgeschoss-Feld und legt es auf ein freies Dach-Feld seiner Wahl (auch vom selben Haus ist erlaubt) - **B2**. Der Spieler trägt diese SP sofort auf der SP-Leiste ab. *(s. Abschnitt „BAUEN - Wertung", Seite 8).*
- Gibt es kein leeres Dach-Feld mehr, wird das SP-Plättchen aus dem Spiel genommen.

C

- Um in ein noch leeres Haus zu bauen, muss der Spieler mit einem Erdgeschoss beginnen. Danach MÜSSEN alle Plättchen, die in diesem Haus gebaut werden, DIESELBE Farbe haben, wie das Erdgeschoss.
- Gibt es von einer Farbe kein Erdgeschoss mehr, kann auch kein Haus in dieser Farbe mehr begonnen werden.

D

- Erdgeschosse dürfen nicht dieselbe Farbe haben, wie eins der direkt angrenzenden Häuser.

E

- Alle Plättchen, die ein Spieler in einem Zug legt, müssen in DASSELBE Haus gelegt werden, er darf sie nicht auf mehrere aufteilen.

F

- Plättchen dürfen auf bereits gebaute Erdgschosse oder weitere Stockwerke eines Hauses derselben Farbe gebaut werden.

G

- Karten dürfen nicht so ausgespielt werden, dass es für den Spieler keine Möglichkeit gibt, die festgelegte Zahl an Plättchen in der festgelegten Farbe auch zu legen.

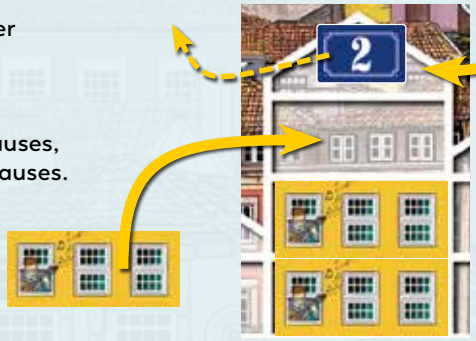
Beispiel: Ein Spieler darf nicht Karten ausspielen, wenn er daraufhin zwei Etagen in einer Farbe erhält, die nirgends gelegt werden können.

BAUEN – ein Haus fertigstellen

Ein Haus ist fertiggestellt, sobald ein Spieler dessen oberste Etage gebaut hat. Dächer gelten NICHT als Etagen.

Baut ein Spieler die oberste Etage eines Hauses, platziert er sofort ein Dach oberhalb des Hauses. Liegt dort ein SP-Plättchen, wird es entfernt und der Spieler erhält sofort die darauf angegebenen SP.

› Siehe Abschnitt „Bauen – Wertung“ ‹

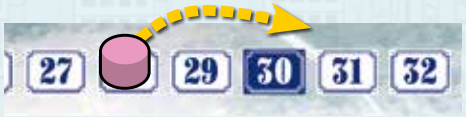


Die Dächer werden von links nach rechts von der Auslage verwendet.

Das Dach wird automatisch sofort gebaut, sobald die letzte Etage gelegt wurde.

BAUEN – Wertung

Während des Bauens kann ein Spieler auf 5 Weisen SP erhalten, die sofort auf der SP-Leiste abgetragen werden.



Erhält ein Spieler SP, rückt sein Wertungsstein vor.

A

1 SP pro bisher gebaute Etage des Hauses, einschließlich der in diesem Zug gebauten Etagen. Dächer sind KEINE Etagen.

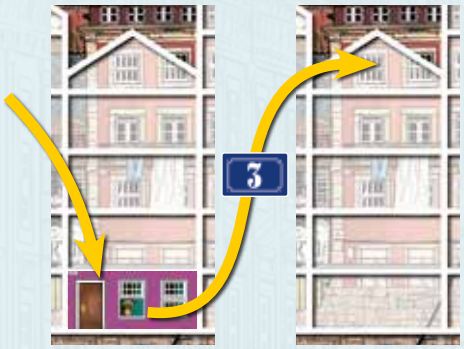
B

1 SP pro Etage (Stockwerke und Erdgeschosse), die direkt an jede in diesem Zug gebaute Etage angrenzt. Angrenzende Dächer zählen nicht.

C

Beim Legen eines Erdgeschosses die SP auf dem dortigen SP-Plättchen. Der Spieler legt das Plättchen auf ein freies Dach-Feld seiner Wahl (auch vom selben Haus ist erlaubt). Ist kein Dach-Feld mehr frei, geht das Plättchen aus dem Spiel.

Die in diesem Zug gelegten Etagen sind rot umrandet.



D

Beim Legen eines Daches die SP auf dem dort gegebenenfalls liegenden SP-Plättchens. Das Plättchen geht aus dem Spiel.

E

Beim Erfüllen Öffentlicher Aufträge (s. nächsten Abschnitt).

HISTORISCHER HINWEIS: Häuser im historischen Zentrum Portos haben oft gemeinsame Außenmauern, was die Baukosten reduzierte. Deshalb erhalten die Spieler zusätzliche Punkte, wenn sie angrenzend zu bereits gebauten Etagen bauen.

BAUEN – Öffentliche Aufträge erfüllen

Nach dem Bauen DARF der Spieler Öffentliche Aufträge erfüllen.

Um Öffentliche Aufträge zu erfüllen, sagt der Spieler an, welche der 4 ausliegenden er erfüllen möchte: Die Bedingungen brauchen erst nach dem Bauen erfüllt zu sein.

Beispiel: Baut Afonso drei blaue Stockwerke und stellt damit ein blaues Haus fertig, darf er einen Öffentlichen Auftrag erfüllen, dessen Bedingung das Bauen dreier blauer Etagen ist sowie einen weiteren, dessen Bedingung die Fertigstellung eines blauen Hauses ist.

WICHTIG: Um einen Öffentlichen Auftrag zu erfüllen, MÜSSEN dessen Bedingungen EXAKT erfüllt werden.

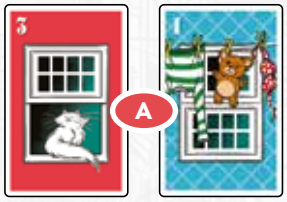
BEISPIEL: Baut ein Spieler drei blaue Etagen, kann er keinen Öffentlichen Auftrag erfüllen, dessen Bedingungen das Bauen von zwei blauen Etagen ist.

Der Spieler trägt die auf der Karte angegebenen SP auf der SP-Leiste ab und legt die Karte auf einen eigenen verdeckten Stapel vor sich ab. Erfüllte Öffentliche Aufträge dienen bei Unentschieden bei Spielende als Tiebreaker.

NACHDEM Öffentliche Aufträge erfüllt wurden, füllt die Auslage auf dem Spielplan mit Karten vom Stapel auf.

› Details zu Öffentlichen Aufträgen auf S. 12 ‹

BEISPIEL



A

Joana entscheidet sich zu bauen. Sie legt mit ihrer roten 3 fest, dass sie 3 Etagen baut und mit ihrer blauen 1, dass diese Etagen blau sind.

B

Das Bauen der drei blauen Etagen bringt Joana 5 SP ein (1 SP pro Etage des Hauses) sowie 3 SP für Etagen, die an die von ihr gebauten angrenzen, insgesamt also 8 SP.

C

Da Joana ein Haus fertiggestellt hat, legt sie ein Dach...

D

... was ihr weitere 2 SP einbringt.

E

Mit dem Bauen der drei blaue Etagen erfüllt sie einen Öffentlichen Auftrag (2 SP).

F

Mit dem Spielen einer roten und einer blauen Karte erfüllt sie einen weiteren Öffentlichen Auftrag (2 SP).

Insgesamt erhält Joana in diesem Zug 14 SP; entsprechend rückt sie ihren Wertungsstein auf der SP-Leiste vor.

Joana erfüllt zwei der vier ausliegenden Öffentlichen Aufträge.

Spielende

Das Spielende wird eingeläutet, sobald...

› bei 2 Spielern ... das sechste Dach gelegt wird.

› bei 3 Spielern ... das achte Dach gelegt wird.

bei 4 Spielern ‹ ..... das zehnte Dach gelegt wird.

Die aktuelle Runde wird zu Ende gespielt – alle Spieler, die in dieser Runde noch nicht am Zug waren, führen ihren Zug aus –, dann folgt die letzte Runde und das Spiel ist zu Ende.

ENDWERTUNG

Alle Spieler decken ihre drei Privaten Aufträge auf und erhalten SP entsprechend dieser Aufträge.

› *Details zu Privaten Aufträgen auf S. 12* ‹

Erreicht ein Spieler über 50 SP, erhält er einen Wertungsmarker „50+“ und beginnt wieder bei der „1“. Ebenso bei über 100 Punkten – wobei er dann den Marker umdreht.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel.

- Bei Gleichstand ist entscheidend, wer die meisten Öffentlichen Aufträge erfüllt hat.
- Bei erneutem Gleichstand ist entscheidend, wer in Spielreihenfolge am weitesten vom Startspieler entfernt sitzt.

BEISPIEL ENDWERTUNG – Der Spielplan sieht am Ende einer 3er-Partie wie folgt aus:

A Afonso deckt seine 3 Privaten Auftraäge auf.

Afonso erhält 5 SP, da alle Häuser einer Seite fertiggestellt wurden (**B**), womit sein erster Privater Auftrag erfüllt ist.

Was seinen zweiten Privaten Auftrag angeht, erhält er 5 SP, da es zwei gelb/grüne Paare fertiggestellter Häuser gibt: **C** und **D** sowie **E** und **F**.

Afonso kann kein drittes Paar werten, da jedes Haus pro Auftrag nur einmal gewertet werden kann. **H** ist zwar benachbart zu **C**, das aber wurde schon gewertet. Wäre auch **G** fertiggestellt, könnte er ein drittes grün/gelbes Häuserpaar werten.

Schließlich erhält er 4 SP für seinen dritten Privaten Auftrag, da es ein Trio an Häusern in den Farben gelb/grün/blau gibt (**E**, **F** und **I**). Wäre J fertiggestellt, könnte Afonso ein zweites Trio (**C**, **D** und **J**) werten.

Afonso erhält also insgesamt 14 SP für seine erfüllten Privaten Aufträge. Er rückt seinen Wertungsstein entsprechend auf der SP-Leiste vor, der so seine Gesamtpunktzahl erreicht.

Solo-Variante

Bereite das Spiel wie für eine Partie zu zweit vor.

Ziehe 28 Baukarten vom Vorratsstapel und bilde daraus einen zusätzlichen Stapel neben dem Spielplan. Dieser Stapel ist der „Timer-Stapel“.
Du bist der Startspieler.

Hinweis: Um die Schwierigkeit zu erhöhen, bilde den Stapel aus 26, anstatt aus 28 Karten. Für eine noch größere Herausforderung benutze nur 24 Karten.

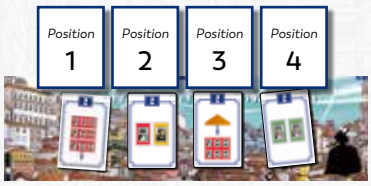
SPIELZIEL

Du gewinnst das Spiel, wenn du bis zum Ziehen der letzten Karte des Timer-Stapels 60 oder mehr SP erreichst. Dies geschieht nach 14 Runden.

SPIELABLAUF

1. Führe deinen Zug wie normal aus und danach die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge:

2. Ziehe die oberste Karte vom Timer-Stapel. Entferne die Baukarte und den Öffentlichen Auftrag auf dem Spielplan, die auf der Position entsprechend der Zahl auf der Karte liegen.



3. Ziehe die nächste oberste Karte vom Timer-Stapel. Addiere deren Zahl zur Zahl der ersten Karte hinzu und entferne die Baukarte und den Öffentlichen Auftrag auf dem Spielplan, die auf der Position entsprechend dieser Summe liegen.

Beträgt die Summe 5, entferne keine Öffentlichen Aufträge (es liegen immer nur vier davon aus). Sollte die Summe 6 ergeben (was selten vorkommt), entferne weder Baukarten, noch Öffentliche Aufträge vom Spielplan.

Wenn du die letzte Karte vom Timer-Stapel ziehst, endet das Spiel sofort nach Schritt 4.

Beispiel: Nach deinem Zug ziehst du eine rote 2 vom Timer-Stapel. Du entfernst die Baukarte und den Öffentlichen Auftrag auf Pos. 2 vom Spielplan. Danach ziehst du eine blaue 3 vom Timer-Stapel und entfernst die Baukarte auf Pos. 5 (2+3), aber keinen Öffentlichen Auftrag.

4. Nun MUSST du mit den 2 Karten vom Timer-Stapel Etagen entsprechend der Regeln bauen. Allerdings wertest du sie in keiner Weise (du baust sie nicht während deines Zuges)! Du kannst sie aber nutzen, um dir Möglichkeiten für deine nächsten Züge zu erschließen, oder im Sinne deiner Privaten Aufträge bauen.

Nochmal: Diese Etagen bringen dir keinerlei sonst im Laufe deines Zuges möglichen Punkte ein. Du bestimmst aber, zu welchem Dach SP-Plättchen von einem Erdgeschoss wandern; legst du ein Dach auf ein Dach-Feld mit SP-Plättchen, nimm das Plättchen aus dem Spiel.

Beispiel: Mit der roten 2 und der blauen 3 entscheidest du, 3 rote Etagen zu bauen: 1 Erdgeschoss und 2 Stockwerke. Das SP-Plättchen legst du auf ein leeres Dach-Feld deiner Wahl.

NUR in dem seltenen Fall, dass du mit den beiden Karten absolut NICHT regelgerecht bauen KANNST, überspringe das Bauen.

Nun lege die 2 Baukarten auf den Ablagestapel.

5. Fülle die Baukarten-Auslage auf dem Spielplan mit Karten vom Vorratsstapel auf und die Auslage an Öffentlichen Aufträgen vom entsprechenden Stapel.
Zur Erinnerung: Die Auslagen werden erst NACH dem Bauen von Etagen aufgefüllt!

6. Ist das Spiel noch nicht zu Ende, beginne wieder bei Schritt **1**.

SPIELENDE

Anders als im Spiel zu zweit endet das Spiel nicht mit dem Fertigstellen des sechsten Hauses, sondern wenn die letzte Karte vom Timer-Stapel gezogen und zum Bauen verwendet wurde (also nach Schritt 4). Hast du zu diesem Zeitpunkt 60 oder mehr SP erzielt, hast du gewonnen. Mit weniger als 60 SP hast du verloren.

Hast du gewonnen, werte noch deine Persönlichen Aufträge und füge die SP deiner Wertung hinzu. Notiere deine Gesamtpunktzahl und versuche, sie das nächste Mal zu übertreffen. Hast du verloren, werte deine persönlichen Aufträge NICHT. Wir sind uns sicher, du machst es das nächste Mal besser!

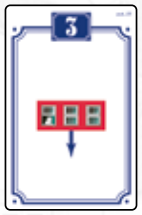
ENDWERTUNG

Lehrling: 60 bis 69 SP

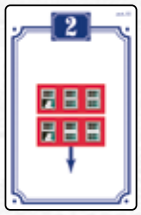
Bauarbeiter: 70 bis 79 SP

Baumeister: 80 SP +

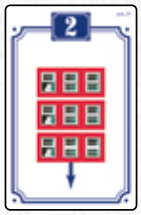
Beispiele der Öffentlichen Aufträge – Wertung während des Spiels



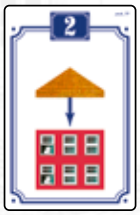
Du erhältst 3 SP, wenn du 1 Etage der abgebildeten Farbe baust.



Du erhältst 2 SP, wenn du 2 Etagen der abgebildeten Farbe baust.



Du erhältst 2 SP, wenn du 3 Etagen der abgebildeten Farbe baust.



Du erhältst 2 SP, wenn du 1 Haus der abgebildeten Farbe fertigstellst (also ein Dach daraufsetzt).

Du erhältst 2 SP, wenn du 2 Karten der abgebildeten Farbe ausspielst.

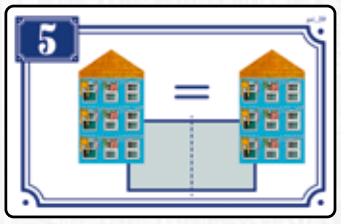
Du erhältst 2 SP, wenn du 2 Karten der abgebildeten Farben (1 von jeder Farbe) ausspielst.

Beispiele der Privaten Aufträge – Wertung bei Spielende

Du erhältst 1 / 2 / 5 SP, wenn 1 / 2 / 3 Häuser der abgebildeten Farbe fertiggestellt sind.
Diese können unterschiedlich hoch sein.

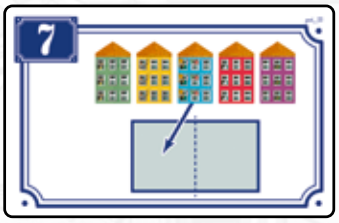
Du erhältst 2 / 5 / 10 SP, wenn es 1 / 2 / 3 Paare von fertiggestellten Häusern der abgebildeten Farben gibt.
Die Häuser müssen direkt aneinander angrenzen, Höhe und Position sind egal. Jedes Haus kann pro Auftrag nur einmal gewertet werden.

Du erhältst 4 / 9 SP, wenn es 1 / 2 Trios von fertiggestellten Häusern der abgebildeten Farben gibt.
Die 3 Häuser müssen direkt aneinander angrenzen, Höhe und Position sind egal. Jedes Haus kann pro Auftrag nur einmal gewertet werden.

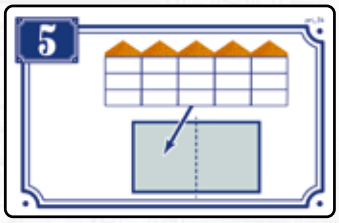


Du erhältst 5 SP, wenn mindestens 2 Häuser der abgebildeten Farbe fertiggestellt sind – diese müssen gleich hoch sein und je 1 Haus muss auf jeder Seite des Spielplans stehen.

Du erhältst 2 / 5 / 9 SP, wenn 1 / 2 / 3 fertiggestellte Häuser der abgebildeten Farbe an den Rändern des Spielplans stehen. Als Ränder gelten die beiden äußeren Häuser jeder Seite, insgesamt kommen also 4 Bauplätze in Betracht.



Du erhältst 7 SP, wenn auf mindestens einer Seite des Spielplans 1 Haus in jeder der 5 Farben fertiggestellt ist. Der Pfeil in der Abbildung ist nur ein Hinweis – auf welcher Seite die Häuser stehen, ist egal. Ebenso Höhe, Position, oder ob sie aneinander angrenzen.



Du erhältst 5 SP, wenn mindestens auf einer Seite des Spielplans alle Häuser fertiggestellt sind. Der Pfeil in der Abbildung ist nur ein Hinweis – auf welcher Seite die Häuser fertiggestellt wurden, ist egal.

HINWEIS 1: Jedes Haus kann zwar pro Auftrag nur einmal gewertet werden – aber bei mehreren Aufträgen.

HINWEIS 2: Für die Erfüllung Privater Aufträge kommt es nicht darauf an, wer das Haus (mit)gebaut hat. Auch Häuser, an denen du nicht mitgebaut hast, zählen für deine Privaten Aufträge.