

# SPRAWLOPOLIS

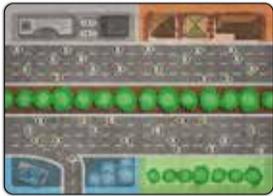
## FIESE FERNSTRASSEN

Eine fiese Fernstraße teilt die aufkeimende Metropole in zwei Teile: Jetzt könnt ihr sogar kompetitiv spielen – bis zu zwei Bürgermeister können jetzt um die schönste Stadthälfte buhlen: aber jeder muss brav auf seiner Seite der Stadt bleiben!

### SPIELMATERIAL

4 Fernstraße-Karten

Vorderseite: Stadtteil



Rückseite: Herausforderung

Name	<b>I BERGFAHRT</b>
Bauregeln	BAUREGEL: Du darfst Stadtteile nur auf deiner Seite der Metropole bauen.
Wertungsbeschränkung	WERTUNGSBESCHRÄNKUNG: Standard
Gleichstandsbrecher	GLEICHSTANDSBRECHER: Die meisten Park- und Industrie-Zonen

Im Folgenden wird ein **kompetitiver** Spielmodus für 2 Spieler beschrieben. Änderungen für das Solo-Spiel und den kooperativen Modus (siehe Anleitung des Grundspiels: *Variante für 2-4 Spieler*) sind mit „Solo/Kooperativ:“ gekennzeichnet.

### ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

- Mischt die 18 Karten des Grundspiels und legt **2 zufällige Herausforderungen** aus.
- Mischt anschließend die 4 *Fernstraße*-Karten, zieht **1** davon und legt sie mit der Rückseite nach oben aus: das ist die **Fernstraßen-Sonderregel** für diese Partie! Legt die anderen 3 *Fernstraßen*-Karten mit der Vorderseite neben eure Spielfläche – ihr braucht sie gleich!  
**Solo/Kooperativ:** Platziere/Platziert alle 4 *Fernstraße*-Karten in zufälliger Reihenfolge vor dir/zwischen euch – es gibt **keine** ausliegende *Fernstraßen-Sonderregel*!
- Bestimmt einen **Startspieler** und baut nun die gemeinsame Fernstraße:  
 Mit diesem Bau beginnt der **Gegner des Startspielers**: Du wählst die **erste Fernstraße** – nimm 1 der 3 an der Seite liegenden *Fernstraße*-Karten und platziere sie offen zwischen euch.



Jetzt ist der **Startspieler** dran: Wähle auch du 1 der beiden übrigen *Fernstraßen* und lege sie links oder rechts an die ausliegende *Fernstraße* an.



Dann ist der **Gegner des Startspielers** noch mal dran: Platziere die letzte *Fernstraße* (wieder links oder rechts der ausliegenden *Fernstraßen*).

- Zuletzt zieht **jeder von euch 3** Stadtteile.

### WIE FUNKTIONIERT DIE FIESE FERNSTRASSE?

Die *Fernstraße* besteht aus 3 Straßenabschnitten (auf 3 Karten), die die Metropole in **2 Seiten** teilt. Außerdem gelten für sie diese Regeln:

- Die *Fernstraße* besteht aus 2 einzelnen **Straßen**, die nebeneinanderliegen. Die Straße, die auf deiner Seite der Metropole liegt, musst du auch für die **Wertung** mit einbeziehen (die auf der Seite deines Gegners nicht).
- Die *Fernstraße* gilt **nicht** als Stadtrand.
- Die 4 Zonen auf einer *Fernstraße*-Karten sind durch die zwei einzelnen Straßen voneinander getrennt. Die Zonen auf deiner Seite der Metropole sind also niemals angrenzend zu den Zonen auf der Gegenseite.
- Die Zonen auf den *Fernstraße*-Karten sind ganz normale Zonen – dürfen jedoch nicht überbaut werden!
- Die *Fernstraße* geht „unendlich“ weit nach links und rechts weiter – du darfst niemals mit einem Stadtteil über oder auf diese gedachte Linie bauen.

Im kompetitiven Spiel gibt euch die **Fernstraßen-Sonderregel** – also die mit der Rückseite ausliegende Fernstraßen-Karte – eine **Wertungsbeschränkung**. Auf diese Beschränkung müsst ihr am Spielende achten. Außerdem zeigt die Karte eine spezielle **Bauregel** für die Stadtteile, die ihr jeweils beide beachten müsst!

### SO WIRD GESPIELT

Beginnend beim Startspieler seid ihr abwechselnd am Zug. In deinem Zug **baust** du immer genau 1 Stadtteil, wie üblich. Du darfst diesen Stadtteil nur auf **deiner Seite** der Metropole oder aber auch auf der gegnerischen Seite der Metropole bauen – je nachdem, was die **Bauregel** der ausliegenden **Fernstraßen-Sonderregel-Karte** erlaubt. Dann ziehst du wieder 1 Stadtteil nach (wie im Grundspiel) und dein Gegner ist am Zug.

*Darfst du auf beiden Seiten der Metropole Stadtteile bauen? Das gilt immer nur, solange der Nachziehstapel noch nicht leer ist. Ist er leer, darfst du nur noch auf deiner Seite der Metropole bauen.*

**Solo/Kooperativ:** Du darfst/ Ihr dürft auf beiden Seiten der Metropole Stadtteile bauen.

Du spielst/ Ihr spielt, wie auch im Grundspiel, solange bis alle Stadtteile gebaut sind.

## BEI DER WERTUNG

Seht euch zunächst die Wertungsbeschränkung auf der **Fernstraßen-Sonderregel-Karte** an. Sie gibt euch nun vor, **wie** und **was** ihr in dieser Partie werten dürft. In jedem Fall erhaltet ihr nur Punkte ★ für eure Seite der Metropole. Bei Gleichstand beachtet ihr den **Gleichstandsbrecher**, um den Gewinner zu bestimmen!

**Solo/Kooperativ:** Du musst/Ihr müsst wie gewohnt die Punktehürde erreichen, um zu gewinnen!

## DIE WERTUNGSBESCHRÄNKUNGEN

### Standard

Wertet unverändert wie im Grundspiel – bedenkt aber, dass es nur 2 Herausforderungen gibt und jeder seine Seite der Metropole wertet! Es gewinnt, wer die meisten ★ einheimen konnte!

### Mehrheit

Jeder von euch zählt die ★ für sein jeweils **größtes Gebiete jedes einzelnen Zonen-Typs** und für die **2 ausliegenden Herausforderungen**. In jeder dieser 6 Kategorien **vergleicht** ihr eure ★. Wer hat **mehr** ★ in jeder Kategorie? Für jede Kategorie, in der du mehr ★ hast als dein Gegner, erhältst du **1 Auszeichnung**. Dann verliert der von euch mit den **meisten Straßen 2 Auszeichnungen**. Gibt es bei einem Vergleich einen Gleichstand? Keiner erhält eine Auszeichnung. Es gewinnt derjenige von euch mit den meisten Auszeichnungen!

### Wahl

Jeder von euch darf das **größte Gebiet für 2 Zonen-Typen** nach Wahl werten. Dann verliert ihr wie gewohnt ★ durch **Straßen**. Zuletzt wählt jeder **1** der ausliegenden **Herausforderungen** und wertet sie. Gewonnen hat, wer die meisten ★ erreicht hat!

## IMPRESSUM

**Autor:** Steven Aramini, Danny Devine, Paul Kluka, Jason Tagmire

**Illustrationen:** Danny Devine

**Grafik dt. Version:** atelier198

**Redaktion:** Josephine Witter, Benjamin Schönheiter, Matthias Nagy

**Realisation:** Matthias Nagy



© 2022 Matthias Nagy,  
Frosted Games, Sieglindstr. 7,  
12159 Berlin, Deutschland,  
unter der Lizenz von Button Shy Games.  
Alle Rechte vorbehalten.



Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

www.FROSTEDGAMES.de    @FrostedGames