

# City and Guilds

---

Autor: Steve Kingsbury

Grafik: Markus Welbourne

Produktion: JKLM Games

Deutsche Regel: Ferdinand Köther  
Dank an Wolfgang Ziemer für klärende Fragen

© Steve Kingsbury 2004

Ein  
strategisches  
Plättchen-Legespiel  
von Steve Kingsbury

## Überblick

City and Guilds (Die Stadt und die Gilden) ist ein Legespiel auf einem mittelalterlichen Stadtplan für 3 bis 5 Spieler. Alle Spieler versuchen, selbst Häuserblöcke und Gilden zu kontrollieren und auch darauf Einfluß zu nehmen, welche Gilden wiederum die Häuserblöcke kontrollieren. Wer an der Reihe ist, legt ein Plättchen, entweder ein Gebäude oder einen Markt, und kann dann in diese Gilde und/oder diesen Häuserblock "investieren". Jedes Plättchen muß an ein bereits liegendes Plättchen angelegt werden, und so füllt sich der Spielplan nach und nach, von den verschiedenen Startpunkten ausgehend.

Wenn ein Häuserblock komplett belegt ist, wird er gewertet und es werden Punkte an die Besitzer der meisten Gebäude dieses Blocks vergeben und an die „Gildemeister“ der Gilde, die diesen Block kontrolliert. Jeweils der erste, zweite und dritte Spieler bekommen Punkte. Wenn alle Häuserblöcke komplett sind, gibt es eine Schlußwertung. Auch hierbei werden Punkte an die drei ersten Spieler vergeben, die die jeweilige Gilde kontrollieren, die Punktzahl hängt von der längsten zusammenhängenden Kette der Gilde ab und davon, wie viele Häuserblöcke diese Kette verbindet.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 41 farbige Holzblöckchen (je 5 rote, gelbe, blaue, grüne und lilafarbene, je acht schwarze und weiße)
- 90 farbige Spielfiguren (je 18 rote, gelbe, blaue, grüne und lilafarbene)
- 80 Plättchen
  - 44 Gebäudeplättchen (je 11 Bäcker, Tuchmacher, Kerzenmacher und Schmiede)

28 Marktplättchen (je 7 Bäcker, Tuchmacher, Kerzenmacher und Schmiede)

4 Bonusplättchen Taverne (Zinnkrug, 5 Punkte)

4 Bonusplättchen Minnesängerhaus (Harfe, 5 Punkte)

## Die Plättchen

Beispiel: Gebäudeplättchen



Bäcker

Vier Gildenzeichen



Bäcker

Kerzenmacher

Tuchmacher

Schmiede

Vier Gildenmärkte



Bäcker

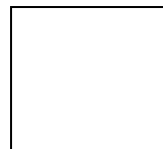
Kerzenmacher



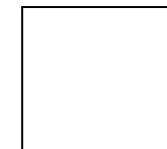
Tuchmacher

Schmiede

Bonusplättchen



Tavernen



Minnesängerhäuser

## Spiel Aufbau

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die entsprechenden Spielfiguren (18, 13 oder 10 je nach 3-Personen-, 4-Personen- oder 5-Personen-Spiel) und Holzblöckchen, wovon er 4 auf die Investitionsleisten der Gilden setzt (jeweils auf Feld 0, das ist das Namensfeld) und eins auf die Wertungsleiste, ebenfalls auf Null. Obwohl diese Farben gleich den Gildenfarben sind, haben sie nichts damit zu tun, es sind einfach nur die Spielerfarben.
- Die vier Bonusplättchen Taverne werden aussortiert und neben den Spielplan gelegt.
- Jeder Spieler zieht zufällig vier Stück aus den übrigen Plättchen, sieht sie sich an und legt eins zum Vorrat zurück. Kein Spieler darf die Plättchen der anderen Spieler sehen.
- Die übrigen Plättchen werden in drei etwa gleiche große Stapel aufgeteilt, die jeweils obersten Plättchen werden offen ausgelegt. Wenn eins davon genommen wird, wird es durch ein anderes eines beliebigen Stapels ersetzt. Wenn ein Stapel aufgebraucht ist, wird aus den beiden anderen wieder ein dritter Stapel gebildet, usw.
- Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt.
- Zuerst der Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler ein Plättchen nach folgenden nur für den Aufbau geltenden Regeln (d. h. ohne Figuren darauf zu setzen):
  - Jedes Plättchen muß in einen neuen Häuserblock (ab jetzt meist einfach Block genannt) gelegt werden.
  - Ein Plättchen darf nicht benachbart zu einem anderen Plättchen in einem anderen Block sein.

- Nachdem jeder Spieler ein Plättchen gelegt und es durch eins der drei offen liegenden ersetzt hat, beginnt das eigentliche Spiel mit dem ersten Zug des Startspielers, dann immer weiter reihum im Uhrzeigersinn.

## Grundlegende Begriffe

### 1. Benachbart:

Zwei in orthogonaler Linie direkt nebeneinander liegende Gebäude in demselben Block, über eine Straße hinweg oder eine längere Straße entlang sind benachbart. Diagonal nebeneinander liegende Gebäude sind nicht benachbart. Zum Beispiel sind die beiden Gebäude der Kerzenmacher in der nebenstehenden Abbildung, die beide Blau gehören, über die Straße mit dem Wassertrog hinweg benachbart. Straßenmerkmale wie Tröge und Springbrunnen unterbrechen die "Nachbarschaft" nicht.

### 2. Gildenkette:

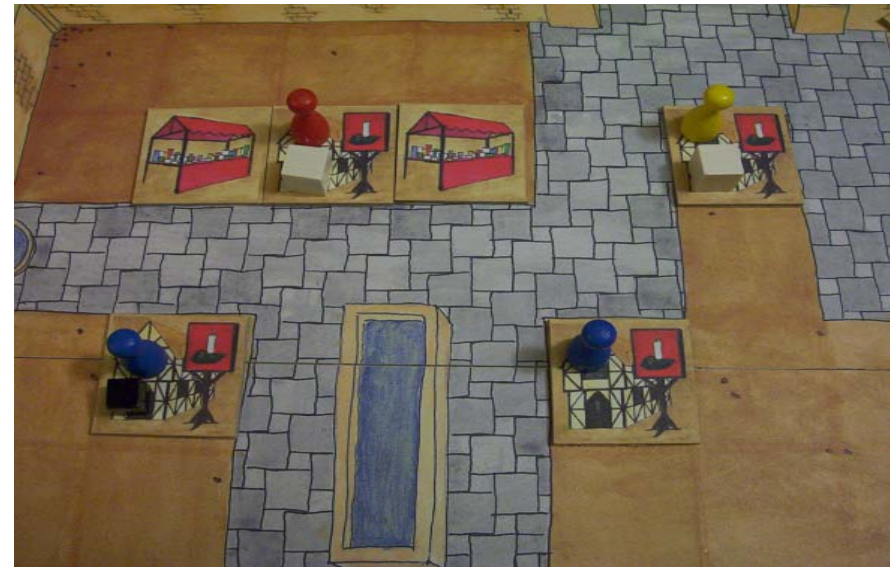
Alle benachbarten Häuser und Märkte einer Gilde, die eine zusammenhängende Gruppe bilden, sind eine KETTE. Die benachbarte Abbildung zeigt eine Kette Größe 6 der Kerzenmacher, die aus vier Gildehäusern und 2 Märkten besteht. Die Kette erstreckt sich über drei Blöcke.

Falls das Rot gehörende Kerzenmacherhaus im oberen Block entfernt wird, gibt es zwei Ketten: Eine links (und unten) der Größe 3 über 3 Blöcke, und eine rechts (und oben) Größe 2 über 2 Blöcke (Größe und Blockzahl sind hier zufällig gleich).

Kettenlänge (= Größe) und Anzahl der Blöcke sind wichtig für die Schlußwertung.

## Spielzug

- Wer an der Reihe ist, legt eins seiner 3 Plättchen auf einen leeren Platz eines Häuserblocks.
- Das Plättchen muß **benachbart** zu einem bereits vorhandenen Plättchen gelegt werden. (Dran denken: Benachbart heißt orthogonal nebeneinander und nicht diagonal, und das kann sich über Straßen jedweder Länge erstrecken).



- Falls das Plättchen ein GEBÄUDE ist,
  - setzt der Spieler eine seiner Figuren darauf
  - **und**
    - erhöht seine Investition in diese Gilde auf der Investitionsleiste um 1 oder
    - setzt eine zweite eigene Figur auf das Plättchen und erhöht seine Investition in diese Gilde nicht.

- D. Falls das Plättchen ein MARKT ist, erhöht der Spieler seine Investition in diese Gilde um 2.
- E. Falls das Plättchen ein MINNESÄNGERHAUS ist, kann der Spieler eine (nicht zwei) seiner Spielfiguren darauf setzen. Er investiert auf keinen Fall in irgendeine Gilde.
- F. Der Spieler nimmt eins der drei offen liegenden Plättchen auf seine Hand, so daß er wieder drei hat.
- G. Der Spieler deckt ein verdecktes Plättchen auf, damit wieder drei offene auf dem Tisch liegen.



In obiger Abbildung ist folgendes zu sehen:

1. Falls Rot in der Investitionsleiste der Schmiede (blaue Leiste) ein Feld vorrücken würde, würde er hinter Gelb kommen und insgesamt dritter bleiben. Würde er zwei Felder vorrücken, käme er hinter Grün und insgesamt auf den zweiten Platz.
2. Auf der Investitionsleiste der Bäcker (gelbe Leiste) kann Lila nicht nur ein Feld vorrücken, da dort bereits Marker von drei Spielern liegen. Er kann aber trotzdem ein Bäckergebäude legen, darf dann aber nicht in diese Gilde investieren. Falls Lila also weiter in die Bäcker Gilde investieren möchte, muß er zwei Felder weiter rücken und damit den insgesamt ersten Platz übernehmen. Das kann er nur tun, indem er einen Bäckermarkt legt.

Bei den Gildebewertungen werden der erste, zweite und dritte Platz durch die Situation auf der Investitionsleiste bestimmt. Da dort immer eine klare Reihenfolge gegeben ist, kann es hierbei nie zum Gleichstand kommen.

## Investition in eine Gilde

Wer in eine Gilde investiert, schiebt seinen Marker auf der entsprechenden Leiste ein bzw. zwei Felder weiter. Falls auf dem Zielfeld bereits ein Marker liegt, wird der hinzugekommene Marker *dahinter* gelegt. Kommt ein dritter Marker hinzu, wird er unterhalb der beiden ersten gelegt. Mehr als drei Marker pro Feld sind nicht erlaubt. Die Länge der Leiste stellt kein Maximum dar, man kann vorne wieder anfangen und weiterzählen.

Der Marker rechts oben in einem Feld ist der erste dort, der Marker links oben der zweite und der Marker unten links der dritte (Grün, Rot und Blau auf der gelben Leiste in der nebenstehenden Abbildung).

# Gebäuderegeln

1. MINNESÄNGERHÄUSER: Darauf kann *eine* Spielfigur stehen, aber niemals zwei. Da sie keiner Gilde angehören, erfolgt nach ihrer Platzierung auch keine Gildeninvestition.
2. TAVERNEN: Darauf können niemals Spielfiguren stehen.

Sowohl Minnesängerhäuser als auch Tavernen unterbrechen eine Kette.

## Besitz eines Häuserblocks

Der Spieler mit Figuren auf den meisten Häusern eines Blocks ist dessen „Besitzer“. Der Spieler mit Figuren auf den zweit meisten Häusern ist „zweiter Besitzer“, der mit den drittmeisten dritter.

Mögliche Gleichstände werden durch folgende Regeln, genau in dieser Reihenfolge, vermieden:

1. Die meisten Gebäude
2. Die meisten Spielfiguren
3. Weißer Marker

Wenn die erste Figur in einen Block gesetzt wird, wird ein weißer Marker daneben gelegt. Das bedeutet, daß dieser Spieler erster ist. Wenn ein zweiter Spieler eine Figur in diesen Block setzt, und dann gleichviel hat wie der erste, wird ein schwarzer Marker daneben gelegt als Kennzeichnung für den zweiten Platz.

Jedes Mal, wenn ein Gebäude und ein (zwei) Figur(en) in einen Block gesetzt wird (werden), wird der erste und zweite Platz geprüft. Falls der aktive Spieler mehr Gebäude oder die gleiche Anzahl Gebäude mit mehr Figuren in diesem Block hat, erhält er

den weißen Marker und setzt ihn auf das gerade gelegte Plättchen. Der Spieler, der vorher den weißen Marker hatte, erhält dafür den schwarzen, weil er nun auf den zweiten Platz zurück gefallen ist.

Falls der aktive Spieler dritter war und durch seine Platzierung zweiter wird, erhält er den schwarzen Marker.

Bei einem Gleichstand für Platz 3 erfolgt keine Wertung für den dritten Platz.

## Wertung

Sobald ein Häuserblock komplett belegt ist, wird er gewertet. Der Wert eines Blockes ist jeweils:

- 8 Punkte Grundwert für den Block

Zuzüglich Bonuswerten:

- 2 Punkte pro Markt
- 5 Punkte pro Minnesängerhaus
- 5 Punkte pro Taverne

Die Wertung erfolgt jeweils für die

- 1) Blockkontrolle (direkt für die Spieler im Block) und
- 2) Gildenkontrolle (für die Spieler anhand der aktuellen Situation auf der Investitionsleiste der Gilde – wer noch auf Feld Null steht, kann keine Punkte erhalten).

1) **Blockkontrolle** richtet sich danach, wer die meisten Gebäude in diesem Häuserblock besitzt. Der erste Platz wird durch den weißen Marker angezeigt, der zweite durch den schwarzen Marker. Bei Gleichstand für den dritten Platz wird dieser nicht gewertet.

Die Punktevergabe erfolgt auf der Basis 50%, 25%, 12,5% für den ersten, zweiten, dritten Platz. Also die Hälfte, dann davon die Hälfte und davon wiederum die Hälfte, jeweils aufgerundet. Der Rest entfällt ganz einfach, geht ans Finanzamt!

2) **Gildenkontrolle** richtet sich danach, welche Gilde die meisten Plättchen in diesem Block kontrolliert (Gebäude und Märkte). Diese Plättchen müssen aber nicht alle zu derselben Kette gehören. Mögliche Gleichstände werden durch folgende Regeln, genau in dieser Reihenfolge, vermieden:

1. Größte Anzahl Plättchen im Block
2. Längste Kette, die in oder durch diesen Block geht
3. Größte Anzahl Blöcke, die durch diese Kette erreicht wird.

Falls dann trotzdem noch Gleichstand besteht, gibt es keine Gildenwertung.

Bei der Gildenwertung werden pro Block 4, 2 und 1 Punkte vergeben. Dann kann der Spieler, der den Block vervollständigt und damit die Wertung ausgelöst hat, ein Tavernenplättchen nehmen (falls noch verfügbar) und es regelgemäß auf den Spielplan legen. Das ist nur für die ersten vier vollständigen Blöcke möglich (da es nur vier Tavernenplättchen gibt).

Falls durch die Taverne ein weiterer Block vervollständigt wird, erfolgt sofort die Wertung dafür, usw.

## Wertungsdetails

- Der erste Platz bekommt den halben Blockwert, der zweite Platz die Hälfte davon und der dritte nochmals die Hälfte vom zweiten, jeweils aufgerundet. Beispielsweise würde ein Block mit einem Wert von 21 Punkten 11, 6 und 3 Punkte geben.

- Falls ein Spieler alleine in einem Block ist, erhält er den vollen Wert, in obigem Beispiel also 21 Punkte.
- Falls nur die beiden ersten Plätze belegt sind und kein dritter Spieler in dem Block ist, bekommen die beiden Spieler jeweils 1 Bonuspunkt, in obigem Beispiel also  $11 + 1 = 12$  Punkte für den ersten und  $6 + 1 = 7$  Punkte für den zweiten Platz.
- Bei der Gildenwertung gibt es diesen Bonus aber nicht, gibt es nur den ersten und zweiten Platz und keinen dritten, bekommen die beiden Spieler 4 bzw. 2 Punkte, wie sonst auch.

## Wertungsbeispiel

Die beiden folgenden Abbildungen zeigen einen vollständigen Häuserblock und die Situation auf der Investitionsleiste der Kerzenmacher.

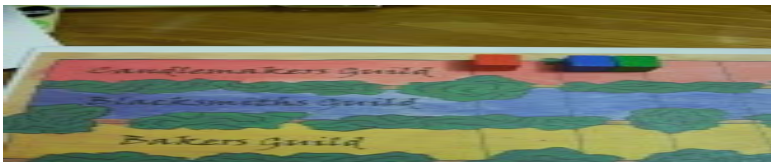


Der Blockwert beträgt  $8 + 4$  (2 Märkte) + 5 (Minnesänger) = 17

Blau hatte den Block mit einem Kerzenmachergebäude vervollständigt und zwei Figuren darauf gestellt. Obwohl Rot auch zwei Gebäude hat, kontrolliert Blau den Block und ist erster, weil er dort 3 Figuren hat gegenüber 2 von Rot. Gelb ist dritter.

Wertung:	Blau	9	(17 durch 2, aufgerundet)
	Rot	5	(9 durch 2, aufgerundet)
	Gelb	3	(5 durch 2, aufgerundet)

Die Gilde der Kerzenmacher kontrolliert den Block, also bekommt Grün 4 Punkte (erster auf der Gildenleiste), Blau erhält als zweiter 2 Punkte und für Rot fällt noch 1 Punkt für den dritten Platz ab.



Gesamtpunkte

	Block	Gilde	Gesamt
Blau	9	2	11
Rot	5	1	6
Grün		4	4
Gelb	3		3

Blau kann nun eine Taverne (falls verfügbar) legen.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Blöcke komplett belegt sind.

## Schlußwertung

Zum Spielende findet eine Schlußwertung statt, die auf dem Wert der längsten Kette jeder der vier Gilden beruht.

Für jede Gilde beträgt der Wert ihrer längsten Kette

- Die Größe der Kette (= Anzahl Gebäude und Märkte) zuzüglich

- Bonuspunkte für die Anzahl der Blöcke, durch die die Kette geht:

Blöcke	Punkte
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	35

- Entsprechend der Investitionen der Spieler in diese Gilde werden die Punkte für den ersten, zweiten und dritten Platz verteilt. Der erste bekommt die volle, der zweite die halbe und der dritte die viertel Punktzahl, jeweils aufgerundet.
- Schließlich muß jeder Spieler von seinem Punktestand wieder so viele Punkte abziehen, wie er noch unverbrauchte Spielfiguren hat.

Gebäude und Märkte, die nicht in der längsten Kette einer Gilde sind, spielen bei dieser Wertung keine Rolle. Falls zwei oder mehr Ketten einer Gilde gleich lang sein sollten, wird die mit dem höchsten Gesamtpunktwert (durch Bonuspunkte, s.o.) genommen.

## Spielsieg

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Spielsieger.

## Anmerkungen

Besonderer Dank an Martin Draper, Adam Huby, Adam Tracy, Carl Brittan und Markus Welbourne für ihre Testspielrunden und Ideen.