DIE GOLDENE STADT

Für 3 – 4 Spieler ab 10 Jahren

Spielidee und Spielziel

Von weit her kommen die Abenteurer auf die Insel, in deren Zentrum sich die sagenhafte Goldene Stadt befindet. Wer seine Handelshäuser zur rechten Zeit am richtigen Ort eröffnet, wird dort sein Glück machen. Es gewinnt, wer durch den Bau von Handelshäusern, den Erwerb von Waren und durch die Bonus-Wertung am Spielende die meisten Handelsbriefe besitzt.

Spielmaterial

1 Spielplan



72 Handelshäuser (je 18 in vier Farben)



50 Landschaftskarten (je 10 in fünf Landschaftsarten)



16 Wertungskarten



8 Bonuskarten



6 Schlüsselkarten



8 Warenkarten



35 Münzen



100 Handelsbriefe:
20 x Wert 1
40 x Wert 2
40 x Wert 5



4 Biethände



1 Startspielerschlüssel



Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Teile aus dem Rahmen gelöst.
- Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.
- Jeder Spieler erhält in einer Farbe seine **Handelshäuser** (im Spiel **zu dritt 18**, im Spiel **zu viert 16**) und seine **Biethand**. Nicht benötigtes Material bleibt in der Schachtel.
- Außerdem erhält jeder **3 Münzen**, die er vor sich ablegt. Die übrigen werden als Vorrat neben den Plan gelegt.
- Von den Landschaftskarten erhält jeder **1 Landschaftskarte „Küste“**. Die übrigen Landschaftskarten werden gemischt und neben dem Plan als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Von diesem Stapel erhält **jeder Spieler noch eine weitere Landschaftskarte**. Ihre beiden Landschaftskarten nehmen die Spieler auf die Hand.
- Die **8 Warenkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Plan gelegt. Die **3 obersten** werden offen nebeneinander ausgelegt.
- Die **8 Bonuskarten** werden als verdeckter Stapel neben den Plan gelegt. Auch die **6 Schlüsselkarten** und die nach Werten sortierten **Handelsbriefe** werden bereitgelegt.
- Die **16 Wertungskarten** werden nach den Rückseiten „1“, „2“ und „3“ getrennt gemischt. Dann werden sie als verdeckter Stapel bereitgelegt: Die Karten mit der „3“ liegen unten, darauf die mit der „2“ und obenauf liegen die Karten mit der „1“.
- Der jüngste Spieler bekommt den **Startspielerschlüssel** und beginnt.

Der Spielplan

Der Spielplan zeigt eine Insel. Außen gibt es 16 Küstenorte. Im Landesinneren, das aus den vier Landschaftsarten Wald, Wiese, Gebirge und Wüste besteht, gibt es 30 Vororte. 12 davon liegen an den vier Flüssen. Auf jedem Ort ist eine Belohnung abgebildet, die derjenige erhält, der dort ein Handelshaus errichtet. In der Mitte befindet sich die Goldene Stadt, die aus vier Stadtvierteln besteht. Jedes Stadtviertel setzt sich aus einem inneren und zwei äußeren Stadtteilen zusammen. Orte und Stadtteile sind durch Straßen miteinander verbunden.



KOSMOS

Spielablauf

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden.
Eine Runde besteht aus 6 Phasen, die nacheinander durchgespielt werden. Danach folgt die nächste Runde.

Die Phasen im Einzelnen:



1. Wertungskarte aufdecken

Die oberste Karte vom Stapel der Wertungskarten wird gezogen und offen danebengelegt.

2. Landschaftskarten auslegen



- Die obersten Landschaftskarten werden vom Stapel aufgedeckt und offen ausgelegt. Im Spiel **zu dritt sind das 6 Karten** und im Spiel **zu viert 8 Karten**. Die Karten werden so ausgelegt, dass immer zwei Karten ein Paar bilden.
  Tipp: *Damit die Paare gut gemischt sind, sollte zuerst eine Reihe mit 3 (bzw. 4) Karten untereinander ausgelegt werden, daneben kommt eine Reihe mit weiteren 3 (bzw. 4) Karten.*
- Ist der Nachziehstapel später aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

3. Biethand einsetzen

- Der Startspieler setzt seine Biethand auf ein Kartenpaar, das er erhalten möchte. Reihum folgen im Uhrzeigersinn die Mitspieler.
- Setzt ein Spieler seine Biethand auf ein noch **unbesetztes Paar**, ist das **kostenlos**.
- Befindet sich auf dem Kartenpaar bereits die Biethand eines Mitspielers, muss der Spieler, der hinzukommt, **1 Münze in den Vorrat** abgeben. Der Mitspieler muss seine Biethand zurücknehmen. Wenn der Mitspieler wieder an die Reihe kommt, darf er sie wieder auf ein Kartenpaar setzen (auf dasselbe oder ein anderes).



- Mit jeder weiteren Vertreibung **in derselben Runde** steigt der Preis. Wird ein zweites Mal ein Spieler von einem Kartenpaar vertrieben, **kostet das 2 Münzen**, beim **dritten Mal 3 Münzen** usw. Dabei spielt es keine Rolle, welcher Spieler vertreibt oder vertrieben wird und ob es sich um dasselbe Kartenpaar handelt oder um ein anderes.



- Ein Spieler, dessen Biethand sich bereits auf einem Kartenpaar befindet, wird beim Einsetzen übersprungen.
- Liegt schließlich **auf jedem Kartenpaar eine Biethand**, ist die Einsetzphase beendet. Jeder Spieler nimmt seine Biethand zurück und das Paar Landschaftskarten auf die Hand.

Hinweis: *In der nächsten Runde wird wieder mit dem Preis* ***einer*** *Münze begonnen.*

Beispiel für eine Einsetzphase:

1. *Spieler Rot bietet auf das Kartenpaar Küste/Wüste. Spieler Blau bietet auf das Paar Wald/Wald. Spieler Weiß möchte ebenfalls die beiden Wald-Karten. Er zahlt 1 Münze in den Vorrat, legt seine Biethand auf die beiden Karten und gibt Spieler Blau seine Biethand zurück.*
2. *Spieler Schwarz vertreibt die rote Biethand von dem Kartenpaar Küste/Wüste, indem er 2 Münzen in den Vorrat legt.*
3. *Jetzt ist Rot wieder an der Reihe. Er legt seine Biethand auf das noch freie Paar Küste/Küste. Spieler Blau vertreibt nun seinerseits wieder Spieler Weiß und zahlt dafür 3 Münzen.*
4. *Weiß wird es zu teuer. Er müsste jetzt schon 4 Münzen bezahlen. Er belegt das noch freie Paar Gebirge/Wiese. Somit liegt auf jedem Kartenpaar eine Biethand und die Einsetzphase ist beendet.*



4. Handelshaus bauen



Grundsätzlich ist für den Bau eines Handelshauses eine **durchgehende Straßenverbindung** erforderlich: von einem Küstenort mit einem eigenen Handelshaus zu dem Ort, auf dem gebaut werden soll. **Jeder Ort**, durch den diese Verbindung führt, muss ebenfalls mit einem eigenen Handelshaus bebaut sein.

- Auf jedem Küstenort und auf jedem Vorort darf nur **ein** Haus gebaut werden.
- In jedem Stadtteil der Goldenen Stadt darf **jeder** Spieler **ein** Haus bauen – aber nicht mehr als eins.
- Der Startspieler beginnt. Reihum folgen die Mitspieler einmal im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, darf **1 oder 2** Handelshäuser auf den Plan setzen.
- Dazu spielt er aus seiner Hand Landschaftskarten in der Landschaftsart aus, auf die das Haus gesetzt wird.
- Der Bau eines Handelshauses auf einem **Küstenort** ist **immer möglich**. Dafür muss der Spieler **1 Landschaftskarte „Küste"** abgeben.
- Für den Bau auf einem **Vorort** oder in einem **äußeren Stadtteil** der Goldenen Stadt benötigt der Spieler **2 gleiche Landschaftskarten**, die zu der Landschaft oder dem Stadtteil passen.
- Um auf den vier **inneren Stadtteilen** bauen zu können, muss der Spieler **zusätzlich 1 Schlüsselkarte** abgeben, die er sich vorher beschafft hat (siehe „Die Belohnungen").

- **Jokerregel:** 2 Landschaftskarten **derselben** Landschaftsart darf man als 1 Karte einer **beliebigen** anderen Landschaftsart verwenden.
  So kann man z. B. 2 Karten „Wüste" als 1 Karte „Wald" einsetzen oder 2 Karten „Küste" für eine Karte „Gebirge".
  ***Hinweis:** In einem Zug darf der Spieler diese Jokerregel **mehrfach** anwenden.*
- Jedes Handelshaus bringt dem Spieler eine **einmalige Belohnung**, die er sofort nach dem Bauen erhält.
- Die ausgespielten Landschaftskarten werden offen auf einen Ablagestapel gelegt, der neben dem Nachziehstapel gebildet wird. Hat der Spieler eine Schlüsselkarte gespielt, kommt sie zurück in die Schachtel.
- **Handkartenlimit:** Ein Spieler darf am Ende seines Zuges **nicht mehr als 5 Landschaftskarten** besitzen. Überzählige Karten muss er nach seiner Wahl auf den Ablagestapel legen.
- War jeder Spieler einmal an der Reihe, ist die Bauphase beendet.
  ***Hinweis:** Es ist nichts Ungewöhnliches, wenn man nicht in jeder Runde ein Haus bauen kann.*

Beispiel für den Bau von Handelshäusern:
Spieler Blau hatte an der Küste der Wüstenlandschaft ein Handelshaus gebaut. Dann hat er im Landesinneren gebaut und anschließend im äußeren Wüsten-Stadtteil. Sein nächstes Handelshaus kann er nun entlang der blauen Pfeile auf einem benachbarten Wüsten- oder Gebirgsvorort bauen oder in einem benachbarten Stadtteil. Will er im inneren Wüsten-Stadtteil bauen, muss er zunächst eine Schlüsselkarte beschaffen, indem er auf dem Wüstenvorort mit dem abgebildeten Schlüssel baut. Natürlich könnte der Spieler sein nächstes Handelshaus auch mit einer Landschaftskarte „Küste" auf irgendeinem freien Küstenort bauen.



5. Wertung

Nun wird die offen ausliegende Wertungskarte ausgewertet.
Es gibt immer zwei Wertungen: eine für Waren und eine für die Häuser an einem Fluss oder in einem Stadtviertel.
***Hinweis:** Die Windrose in der linken Ecke der Wertungskarte entspricht der Ausrichtung der Windrose auf dem Spielplan, so dass sich die Spieler leichter zurechtfinden.*

- **Warenwertung:** Jeder Spieler, der die abgebildete Ware vor sich ausliegen hat, erhält 2 Handelsbriefe.
- **Flusswertung:** Jeder Spieler, der direkt am abgebildeten Fluss ein Haus gebaut hat, erhält 2 Handelsbriefe.
- **Stadtviertelwertung:** Jeder Spieler, der in dem abgebildeten Stadtviertel ein Haus gebaut hat, erhält 2 Handelsbriefe.
  ***Hinweis:** Um die 2 Handelsbriefe zu erhalten, muss man jeweils bei der zu wertenden Ware, dem Fluss bzw. Stadtviertel vertreten sein. Wie viele Waren oder Häuser man hat, spielt zunächst keine Rolle.*
- **Mehrheitsbonus:** Besitzt ein Spieler eine Ware der abgebildeten Sorte als Einziger, bekommt er **2 zusätzliche** Handelsbriefe. Auch wenn ein Spieler als Einziger Handelshäuser an dem abgebildeten Fluss bzw. in dem Stadtviertel gebaut hat oder dort **mehr Handelshäuser als jeder andere Spieler** besitzt, erhält er 2 zusätzliche Handelsbriefe.
- Nachdem die Handelsbriefe ausgezahlt wurden, ist die Wertungsphase für diese Runde abgeschlossen. Die Wertungskarte kommt in die Schachtel zurück.
  ***Hinweis:** Die Handelsbriefe gibt es in den Werten 1, 2 und 5 und können jederzeit gewechselt werden. Wie viele Handelsbriefe ein Spieler besitzt, braucht er seinen Mitspielern nicht zu sagen.*

Wertungsbeispiele:

1. *Gewertet werden die Tongefäße und zusätzlich der Fluss zwischen Gebirge und Wiese. Die Spieler Weiß und Schwarz haben je einen der drei Bauplätze am Fluss bebaut. Damit erhalten beide jeweils 2 Handelsbriefe.*
   *Hätte **nur einer** der beiden dort ein Haus gebaut, dann hätte dieser Spieler für die Mehrheit 2 zusätzliche Handelsbriefe bekommen. Auch wenn Weiß oder Schwarz das **dritte** unbebaute Feld am Fluss bebaut hätte, hätte das diesem Spieler die 2 zusätzlichen Handelsbriefe eingebracht.*



2. *Gewertet wird der Wein und zusätzlich das Wüsten-Stadtviertel. Die Spieler Rot, Blau und Schwarz erhalten jeweils 2 Handelsbriefe, da sie in dem Stadtviertel gebaut haben. Da Spieler Rot mit 3 Handelshäusern mehr als jeder andere Spieler dort hat (Blau 2, Schwarz 1), erhält Rot 2 zusätzliche Handelsbriefe.*





6. Startspielerwechsel

Der Startspielerschlüssel wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Er ist der neue Startspieler für die nächste Runde. Damit endet die Runde. Die nächste Runde beginnt wieder mit dem Aufdecken einer Wertungskarte und dem Auslegen der Landschaftskartenpaare.

Die Belohnungen
Auf jedem Ort und jedem Stadtteil ist eine einmalige Belohnung abgebildet, die der Spieler sofort nach dem Bau des Handelshauses erhält:



Der Spieler erhält **1 bzw. 2 Münzen aus dem Vorrat.**



Der Spieler zieht **1 Landschaftskarte vom Nachziehstapel** und nimmt sie auf die Hand.



Der Spieler erhält **1 Schlüsselkarte vom Stapel** und legt sie vor sich ab.



Der Spieler sucht sich aus dem verdeckten Stapel mit den **Bonuskarten** 1 Karte heraus und legt sie **verdeckt** vor sich ab. Anschließend legt er den Stapel wieder zurück. Eine Bonuskarte bringt ihrem Besitzer am Spielende Handelsbriefe ein (siehe „Die Bonuskarten").



Der Spieler nimmt **1 Warenkarte**. Er darf eine von den drei offen ausliegenden nehmen oder eine vom verdeckten Stapel. Die Karte legt er **offen** vor sich ab. Hat er die Karte aus der Auslage genommen, füllt er diese wieder vom Stapel auf 3 Warenkarten auf, sofern dort noch eine vorhanden ist. Auf jeder Warenkarte sind zwei verschiedene Waren abgebildet. **Wichtig:** Ein Spieler darf **höchstens 4 Warenkarten** besitzen. Bekommt er eine fünfte, muss er eine beliebige seiner Warenkarten in die Schachtel zurücklegen.





Der Spieler, der in einem **äußeren Stadtteil** das **erste Haus** baut, erhält **5 Handelsbriefe**. Der **zweite Spieler**, der dort ein Haus baut, erhält **3 Handelsbriefe**. Andere Spieler, die in demselben Stadtteil bauen, gehen leer aus. Vier der äußeren Stadtteile bringen dem jeweils **ersten** Spieler **zusätzlich 1 Münze.**



Der Spieler, der in einem **inneren Stadtteil** das **erste Haus** baut, erhält **10 Handelsbriefe und 1 Landschaftskarte vom Nachziehstapel.** Der **zweite Spieler**, der dort ein Haus baut, erhält **6 Handelsbriefe.** Andere Spieler, die in demselben Stadtteil bauen, gehen leer aus.

Hinweis: *Auch wenn man als dritter und vierter Spieler in einem Stadtteil keine Belohnung erhält, kann es sinnvoll sein, dort ein Haus zu bauen. Dadurch kann man bei einer Wertung Handelsbriefe erhalten und eventuell eine Verbindung zu einem benachbarten Stadtteil schaffen, den man sonst nicht erreichen könnte.*

Die Bonuskarten
Es gibt acht verschiedene Karten, für die ein Spieler am Spielende Handelsbriefe erhält:



Der Spieler erhält **für jede Warenkarte 3 Handelsbriefe.**



Der Spieler erhält **für jede Münze 2 Handelsbriefe.**



Der Spieler erhält **für jedes Handelshaus in der Goldenen Stadt 1 Handelsbrief.**



Der Spieler erhält **für jedes Handelshaus an einem Fluss 2 Handelsbriefe.**



Der Spieler erhält **für jedes Handelshaus auf einem Vorort oder in einem Stadtteil in der abgebildeten Landschaftsart 1 Handelsbrief.**

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Ein Spieler hat alle seine Handelshäuser auf dem Plan gebaut. Dann wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt.

oder

2. Die letzte Wertungskarte wurde ausgewertet.

Jeder Spieler deckt seine Bonuskarten auf und erhält dafür die entsprechenden Handelsbriefe. Dann addieren die Spieler die Werte ihrer Handelsbriefe. Wer die höchste Summe hat, gewinnt. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt von den beteiligten Spielern derjenige, der die meisten Häuser in der Goldenen Stadt gebaut hat. Ist auch das gleich, gewinnt davon, wer mehr Münzen besitzt. Haben die beteiligten Spieler auch noch gleich viele Münzen, so gibt es mehrere Sieger.

Hinweis: *Sollte es einmal vorkommen, dass ein Spieler überhaupt nichts mehr bauen kann, weil es keinen freien Küstenort mehr gibt, er keine Verbindung zu einem freien Vorort hat oder schon in allen erreichbaren Stadtteilen gebaut hat, wird das Spiel vorzeitig beendet. Dieser Spieler hat verloren. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt. Dann erfolgt die Schlusswertung und die Ermittlung des Siegers wie beschrieben.*

Der Autor: Der leidenschaftliche Radfahrer, Musikfreund und hauptberufliche Spieleautor Michael Schacht lebt mit seiner Frau Marianne in Frankfurt am Main. Zahlreiche Spiele hat er bereits veröffentlicht, darunter das Spiel des Jahres 2007. Mit einfachen Mitteln erreicht er ein hohes Maß an Spaß und Spannung, was ihm besonders bei „Die Goldene Stadt" gelungen ist, seinem ersten großen Spiel im Kosmos Verlag. Auf seiner Homepage www.michaelschacht.net bietet er regelmäßig Zusätze und Erweiterungen zu seinen Spielen an.
Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele
Grafik: Claus Stephan und Martin Hoffmann

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2009 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de

Art.-Nr: 690205

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY
DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL