

Minicity

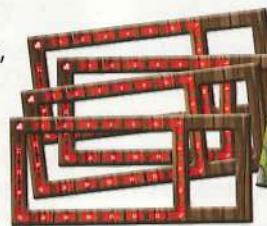
Ein geschäftiger Spielspaß
von Teodoro Mitidieri & Leo Colovini
für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren

D

Voll bepackt mit schweren Holzkisten müssen die fleißigen Ameisen ihre mühsam gesammelten Leckereien in den richtigen Vorratskammern ihres Ameisenhügels verstauen. Wer sein Tagespensum bewältigt und als Erster alle ihm zugeteilten Schmankerln verstaut hat, wird das neue Oberhaupt der Ameisenkolonie.

SPIELMATERIAL:

- 1 Spielplan, der das Innere eines Ameisenhügels mit 49 Vorratskammern in 5 Farben zeigt; die Kammern sind durch Tunnel miteinander verbunden; jede Kammer bietet Platz für 1 bis 4 Futtersteine und hat eine eigene Entladezone, auf welcher die Ameisenfigur abgestellt wird; um das Innere des Ameisenhügels herum verlaufen zwei Ameisenstraßen, die jeweils am Fluss enden;
- 5 Ameisenfiguren mit Standfüßchen
- 4 Holzkisten mit Zählleiste
- 4 schwarze Markierungssteine für die Zählleiste
- 95 Bewegungskarten in den 5 Farben der Ameisenfiguren
- 12 Friends-Karten
- 100 Futtersteine in 5 Farben: 28x gelb, 24x orange, 20x blau, 16x grün, 12x rosa
- 1 Spielanleitung



SPIELZIEL:


Das Ziel ist es, als Erster alle eigenen Futtersteine in den Vorratskammern des Ameisenhügels abzulegen.

Mini City kann in zwei Varianten gespielt werden: Das *Basisspiel* und das *Spiel mit Freunden*. Die Anleitung von Letzterem folgt anschließend an die Beschreibung des *Basisspiels*.

DAS BASISSPIEL

SPIELVORBEREITUNG:

- Drückt vor dem ersten Spiel die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus und steckt die 5 Ameisenfiguren in die Standfüßchen.

- Legt den Spielplan für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte. Stellt je eine beliebige Ameisenfigur auf die 5 mit  gekennzeichneten Entladezonen. In jeder Entladezone darf immer nur eine Ameisenfigur stehen.
- Spielen weniger als vier Spieler, müssen vor Spielbeginn einige Vorratskammern schon teilweise mit Futtersteinen befüllt werden:



bei zwei Spielern sind Futtersteine in der entsprechenden Farbe auf die 14 mit zwei Ameisen markierten Plätze zu legen.



bei drei Spielern sind Futtersteine in der entsprechenden Farbe auf die 7 mit drei Ameisen markierten Plätze zu legen.



Piatnik Nr. 660597

© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria

EK-B 18/19-000631

piatnik.com

- Die restlichen Futtersteine teilt ihr je nach Spieleranzahl wie folgt unter euch auf:

	gelb	orange	blau	grün	rosa
2 Spieler	12	10	9	7	5
3 Spieler	9	7	6	5	4
4 Spieler	7	6	5	4	3

- Mischt die 95 Bewegungskarten gut. Jeder von euch erhält 4 Karten, die ihr verdeckt auf die Hand nehmt. Spielt ihr zu zweit, legt ihr 2 Bewegungskarten offen auf die beiden mittleren Felder einer Ameisenstraße. Die zweite Ameisenstraße wird beim Spiel zu zweit nicht verwendet.

Spielt ihr zu dritt oder zu viert, legt ihr auch 2 Bewegungskarten offen auf die beiden mittleren Felder der zweiten Ameisenstraße.

Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel neben dem Spielplan bereit.

- Jeder von euch erhält außerdem eine Holzkiste. In den größeren Teil der Kiste legt ihr die Futtersteine, die ihr bekommen habt. Das ist die Reserve. Anschließend sucht sich jeder von euch 7 beliebige Steine aus der Reserve, die ihr in den kleineren Teil der Holzkiste legt. Im kleineren Teil der Kiste liegen immer die Futtersteine, die ihr während eures Zuges in den Vorratskammern ablegen dürft.

- Die 4 schwarzen Markierungssteine und die 12 Friends-Karten werden für das *Basisspiel* nicht benötigt.

SPIELABLAUF:

Bestimmt einen Startspieler. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn du an der Reihe bist, führst du die folgenden Aktionen der Reihe nach aus:

1. Bewegungskarte ausspielen
2. Ameisenfigur ziehen
3. Futtersteine entladen
4. Bis zu zwei weitere Bewegungskarten ausspielen und Aktionen 2 und 3 wiederholen
5. Auffüllen der Futtersteine und Ergänzen der Bewegungskarten

1. Bewegungskarte ausspielen:

Wähle eine Karte aus deiner Hand und lege sie offen auf ein Feld der Ameisenstraße, und zwar unmittelbar anschließend an eine bereits ausliegende Karte. Auf der Ameisenstraße darf zwischen den Karten kein freies Feld sein!

Beispiel:

Eine Karte darf nur auf die Felder A und B gelegt werden.



Während deines Zuges darfst du **bis zu** 3 Bewegungskarten ausspielen. Diese spielst du aber nicht alle auf einmal aus. Immer nach dem Ausspielen einer Karte musst du sofort die Aktionen 2 und 3 ausführen!

Ausnahme: Die erste Runde! Nur während der ersten Runde ist die Anzahl der auszuspielenden Bewegungskarten limitiert:

- bei 2 Spielern darf der erste Spieler an der Reihe bis zu 2 Karten spielen, während der zweite Spieler bis zu 3 Karten spielen darf.
- bei 3 Spielern darf der erste Spieler an der Reihe nur eine Karte spielen, der zweite Spieler 2 und der dritte Spieler bis zu 3 Karten.
- bei 4 Spielern darf der erste Spieler an der Reihe nur eine Karte spielen, der zweite bis zu 2, der dritte bis zu 3 und der vierte Spieler bis zu 4 Karten!

Beide Ameisenstraßen enden jeweils am Fluss. Legst du eine Bewegungskarte auf ein Feld, das direkt an den Fluss angrenzt, führst du zunächst die Aktionen 2 und 3 aus. Anschließend entfernst du alle Karten dieser Ameisenstraße, und legst sie auf einen separaten Ablagestapel. Die Ameisenstraße auf der anderen Seite des Flusses bleibt unberührt. Auf die beiden mittleren Felder der Ameisenstraße legst du nun offen wieder zwei Karten vom Nachziehstapel. **Wichtig:** Dein Zug ist mit dem Abräumen der Ameisenstraße nicht automatisch zu Ende! Wenn du noch nicht 3 Karten gespielt hast, darfst du deinen Zug fortsetzen!

2. Ameisenfigur ziehen:

Sobald du eine Karte ausgespielt hast, musst du sofort eine Ameisenfigur bewegen. Welche Ameise du bewegen darfst und wie viele Vorratskammern weit du sie ziehen darfst, hängt von der Farbe deiner gespielten Karte und von der Anzahl zusammenhängender gleichfarbiger Karten auf der Ameisenstraße ab.

Beispiele:



- Legst du eine Bewegungskarte mit roter Ameise auf Feld A, darfst du die rote Ameisenfigur um eine Vorratskammer weiterziehen.
- Legst du eine Bewegungskarte mit grauer Ameise auf Feld B, darfst du die graue Ameisenfigur **bis zu** 3 Vorratskammern weit ziehen.
- Legst du eine Bewegungskarte mit roter Ameise auf Feld C, darfst du die rote Ameisenfigur **bis zu** 4 Vorratskammern weit ziehen.

Hinweis: Du bewegst die Ameise sofort nachdem du eine Karte ausgespielt hast. Nach dem Abladen spielst du, wenn du möchtest, die nächste Karte aus, welche auch dieselbe Farbe wie die vorherige Karte haben kann. Somit ziehst du die gleiche Ameise erneut.

Fortsetzung der Beispiele:

Du legst zuerst eine Bewegungskarte mit grauer Ameise auf Feld B. Sofort darfst du die graue Ameisenfigur bis zu 3 Vorratskammern weit ziehen und Futtersteine ablegen. Danach spielst du eine weitere graue Ameise aus, legst sie auf Feld D, und darfst noch einmal die graue Figur bewegen, dieses Mal bis zu 4 Vorratskammern weit. Somit bewegst du die graue Ameise in diesem Zug bis zu 7 Vorratskammern weit!

3. Futtersteine entladen:

Nach dem Ziehen der Ameise darfst du in der Vorratskammer, auf deren Entladezone du die Figur gezogen hast, Futtersteine aus deiner Holzkiste nach folgenden Regeln ablegen:

- Du darfst nur Futtersteine **aus dem kleinen Teil** deiner Holzkiste abladen, niemals welche aus der Reserve.
- Es dürfen nur Futtersteine in derselben Farbe wie die der Plätze in der Vorratskammer abgeladen werden.
Beispiel: Landet die Ameise in einer Vorratskammer mit grünen Plätzen, dürfen dort auch nur grüne Futtersteine abgeladen werden.
- Jede Vorratskammer verfügt nur Platz über eine bestimmte Anzahl Futtersteine. Es dürfen nur so viele Futtersteine abgeladen werden, wie noch freie Plätze sind. Steine dürfen nicht gestapelt werden.
Beispiel: In der Vorratskammer mit gelben Plätzen, zu der du die Ameise gezogen hast, sind nur mehr 2 Plätze frei. Du darfst hier also nur zwei gelbe Futtersteine abladen, obwohl du 3 im kleinen Teil deiner Holzkiste hast.
- Du darfst während deines Zuges keine Futtersteine aus dem kleinen Teil mit Steinen aus der Reserve tauschen.
- Futtersteine dürfen nur in der Vorratskammer abgeladen werden, zu der du die Ameise gezogen hast. Du darfst Futtersteine weder in der Kammer abladen, von der aus die Ameise startet, noch in den Kammern, durch welche die Ameise während ihrer Bewegung gezogen wird.

4. Bis zu zwei weitere Bewegungskarten ausspielen und Aktionen 2 und 3 wiederholen

Du darfst während deines Zuges **bis zu** 3 Bewegungskarten ausspielen, wobei du nach jedem Ausspielen die Aktionen 2 und 3 wiederholst. Dein Zug endet, wenn du dich dazu entscheidest, keine weitere Karte mehr auszuspielen, oder nachdem du 3 Karten ausgespielt und die jeweiligen Aktionen ausgeführt hast.

5. Auffüllen der Futtersteine und Ergänzen der Bewegungskarten

Sobald du deinen Zug beendet hast, füllst du den kleinen Teil deiner Holzkiste auf 7 Futtersteine von den Steinen aus der Reserve auf und ergänzst deine Handkarten wieder auf 4. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel eines kompletten Zuges:



1. Anna spielt eine Karte mit gelber Ameise und legt sie auf Feld A. Sie zieht die gelbe Ameisenfigur und stellt sie in die Entladezone der Vorratskammer mit 4 freien orangenen Plätzen. Da sie 3 orangene Futtersteine im kleinen Teil ihrer Holzkiste hat, darf sie alle 3 entladen und in der Kammer ablegen.

2. Anna spielt nun eine Karte mit grauer Ameise auf Feld B. Das gibt ihr die Möglichkeit, die graue Figur um bis zu zwei Vorratskammern weit zu ziehen. Sie erreicht die Vorratskammer mit den zwei gelben Plätzen, wovon nur mehr einer frei ist. Sie legt dort ihren gelben Futterstein ab.

3. Danach spielt sie noch eine dritte Bewegungskarte. Sie legt eine Karte mit grauer Ameise auf Feld C und darf die graue Ameise um bis zu 3 Vorratskammern weiter ziehen. Sie entschließt sich, die graue Ameise nur um 2 Vorratskammern weiter zu ziehen und landet in der Entladezone mit drei freien rosa Plätzen. Sie lädt dort ihre 2 rosa Futtersteine ab. Ihr Zug ist nun zu Ende. Sie füllt den kleinen Teil ihrer Holzkiste auf 7 Futtersteine aus der Reserve auf und zieht 3 neue Bewegungskarten vom Stapel.

SPIELLENDE:

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler alle seine Futtersteine abgeladen hat. Dieser Spieler gewinnt.

DAS SPIEL MIT FREUNDEN

Freundschaft wird bei dieser Spielvariante groß geschrieben. Du hast die Möglichkeit, Hilfe von Freunden in Anspruch zu nehmen, um die Leckereien in deiner Holzkiste noch schneller zu entladen. Und so geht's:

Ergänzend zum Spielaufbau des *Basisspiels* erhält jeder von euch einen schwarzen Markierungsstein, den ihr auf die 0 der Zählleiste eurer Holzkiste stellt. Legt die 12 Friends-Karten offen neben dem Spielplan bereit. Gespielt wird wie im *Basisspiel* beschrieben, mit folgendem Unterschied:

Jedes Mal, wenn du mit einer Ameisenfigur auf die Entladezone einer Vorratskammer ziehst, in der noch freie Plätze sind, du aber dort **keinen** Futterstein ablegst, erhältst du dafür Freundschaftspunkte. Wie viele Freundschaftspunkte (FP) du erhältst, hängt von der Farbe der

Vorratskammer ab (eine entsprechende Angabe findet ihr auch auf dem Spielplan):

gelb	4 FP	orange	5 FP
blau	6 FP	grün	7 FP
rosa	8 FP		

Die gewonnenen FP ziehst du mit dem schwarzen Markierungsstein auf deiner Zählleiste vorwärts.

Wichtig: Es spielt überhaupt keine Rolle, warum du keine Futtersteine in der Vorratskammer ablädst: Sei es, weil du keinen passenden Futterstein im kleinen Teil deiner Holzkiste hast, oder weil du dich einfach dafür entscheidest, keinen Stein abzuladen.

Du darfst während deines Zuges mit den gesammelten FP jederzeit eine Friends-Karte erwerben, **aber nur eine pro Zug!** Suche dir eine für dich passende offen ausliegende Friends-Karte aus und lege sie offen vor dir ab. Reduziere nun den FP-Stand auf deiner Zählleiste um die FP, die auf der gewählten Friends-Karte angegeben sind. Ab sofort darfst du die Hilfe deines Freundes jederzeit in deinem Zug annehmen. Aber Achtung: Manche Freunde helfen dir nur einmal während deines Zuges, die Hilfe anderer steht dir fortwährend zur Verfügung. Wie dir die Freunde im Einzelnen helfen, zeigt dir die nachfolgende Übersicht:



Der Tausendfüßler: Ab sofort darfst du während deines Zuges **einmal** eine Ameisenfigur, die du bewegst, zusätzlich um eine Vorratskammer weiterziehen. Drehe die Karte anschließend auf die Rückseite um. Erst wenn du wieder an der Reihe bist, darfst du diesen Freund wieder aktivieren und seine Hilfe erneut einsetzen, indem du ihn wieder auf die Vorderseite drehst.



Der Marienkäfer: Ab sofort darfst du während deines Zuges **einmal** Futtersteine einer Vorratskammer auf andere Vorratskammern der gleichen Farbe verteilen. Drehe die Karte anschließend auf die Rückseite um. Erst wenn du wieder an der Reihe bist, darfst du diesen Freund wieder aktivieren und seine Hilfe erneut einsetzen, indem du ihn wieder auf die Vorderseite drehst.



Die Libelle: Ab sofort darfst du während deines Zuges **einmal** die Position von zwei beliebigen Ameisenfiguren tauschen. Drehe die Karte anschließend auf die Rückseite um. Erst wenn du wieder an der Reihe bist, darfst du diesen Freund wieder aktivieren und seine Hilfe erneut einsetzen, indem du ihn wieder auf die Vorderseite drehst.



Die Hummel: Ab sofort darfst du während deines Zuges **einmal** einen Futterstein aus dem kleinen Teil deiner Holzkiste mit einem Futterstein aus der Reserve tauschen. Drehe die Karte anschließend auf die Rückseite um. Erst wenn du wieder an der Reihe bist, darfst du diesen Freund wieder aktivieren und seine Hilfe erneut einsetzen, indem du ihn wieder auf die Vorderseite drehst.



Die Stabheuschrecke: Ab sofort darfst du während deines Zuges **einmal** eine beliebige Bewegungskarte als Joker verwenden. Dazu wählst du eine beliebige Karte aus deiner Hand und legst sie verdeckt auf ein Feld der Ameisenstraße. Danach verkündest du laut, für welche Farbe diese Karte steht und ziehst die entsprechende Ameisenfigur. Anschließend drehst du die Karte um, damit diese wieder offen auf der Ameisenstraße liegt. Für das weitere Spiel gilt jetzt die Farbe der Ameise, die auf der Karte abgebildet ist. Drehe die Friends-Karte anschließend auf die Rückseite um. Erst wenn du wieder an der Reihe bist, darfst du diesen Freund wieder aktivieren und erneut einsetzen, indem du ihn wieder auf die Vorderseite drehst.



Der Nashornkäfer: Ab sofort erhältst du jedes Mal, wenn du an der Reihe bist, einen Freundschaftspunkt gratis.



Die orangene Raupe: Ab sofort passen 8 Futtersteine statt 7 in den kleinen Teil deiner Holzkiste. Du darfst diesen daher am Ende deines Zuges immer auf 8 Futtersteine ergänzen.



Die exotische Raupe: Ab sofort passen 10 Futtersteine statt 7 in den kleinen Teil deiner Holzkiste. Du darfst diesen daher am Ende deines Zuges immer auf 10 Futtersteine ergänzen.



Der Grashüpfer: Ab sofort darfst du immer sofort nach dem Abladen von Futtersteinen den kleinen Teil deiner Holzkiste mit Futtersteinen aus der Reserve auffüllen. Du musst mit dem Auffüllen somit nicht mehr bis zum Ende deines Zuges warten.



Die Schnecke: Ab sofort darfst du deine Bewegungskarten in der Hand immer auf 5 anstatt auf 4 ergänzen.

Wenn du zu „*Mini City*“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:
Piatnik • Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Wien
oder info@piatnik.com

Grafikdesign:
Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf Facebook
facebook.com/PiatnikSpiele



TWIDDLE
- let's play! -



Die Community App für alle Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos herunterladen!



TWIDDLE - let's play! -
So geht spielen heute:

Die Community-App für alle Spiele-Freunde:

- Spielgruppen in der Nähe finden
- Neue Mitspieler treffen
- Spiele-Events finden und posten
- Keine Spielveranstaltung mehr verpassen und vieles mehr!

Hol dir die kostenlose Community-App **Twiddle - let's play!** - zum gemeinsam Spaß haben!

Eine Initiative der Spielverlage e.V.