



# MyCity

Roll & Write

Reiner Knizia

Für 1–6 Städtebauer ab 10 Jahren

## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

In My City Roll & Write führt ihr eure neue Stadt in 12 verschiedenen Spielen zu immer größeren Erfolgen. Die Spiele sind als Kampagne in 4 Kapitel mit je 3 thematisch zugehörigen Spielen unterteilt. Am besten spielt ihr sie in der vorgesehenen Reihenfolge. Neben dem Sieg in den Einzelspielen geht es auch um den Gewinn des jeweiligen Kapitels und am Ende um den Gesamtsieg der Kampagne. Aber natürlich könnt ihr auch nur ein einzelnes Spiel spielen.

## INHALT

1 dicker Schreibblock mit 144 Spielblättern  
(beidseitig bedruckt)

3 Spezialwürfel

*Zusätzlich benötigt ihr noch jeweils einen Stift.*

*Tipp: Wenn ihr Bleistifte verwendet, könnt ihr mit einem Radierer Fehler beim Einzeichnen korrigieren.*



**Hinweis:** Es sind genug Spielblätter vorhanden, sodass ihr jedes Spiel, jedes Kapitel oder die ganze Kampagne mehrmals spielen könnt. Vielleicht gefallen euch ein Kapitel oder einige Einzelspiele so gut, dass ihr sie immer wieder spielen möchtet. Besonders abwechslungsreich sind die Spiele 3, 6 und 12 als eine zusammengefasste Mini-Kampagne.

### Das Solo-Spiel

My City Roll & Write ist auch eine spannende Herausforderung für einen Spieler allein. Einige Regeln gelten dann nicht ☒ bzw. gelten nur im Solo-Spiel ☐. Diese sind mit dem entsprechenden Symbol gekennzeichnet. Auf Seite 12 könnt ihr in einer Erfolgstabelle für jedes Kapitel nachlesen, wie erfolgreich ihr die Entwicklung eurer Stadt vorangetrieben habt.

## ABLAUF EINES SPIELS

Alle von euch erhalten jeweils ein Spielblatt des gleichen Spiels, das ihr sichtbar vor euch auslegt. Ihr beginnt mit Spiel 1. Die drei Würfel werden bereitgelegt. Jedes Spiel besteht aus einer Anzahl von Runden. Zu Beginn jeder Runde werden die 3 Würfel von einer beliebigen Person geworfen. Dadurch ergibt sich die Form und die Art des einzuzeichnenden Gebäudes. Das Ergebnis gilt für alle.

### Gebäudeform und Gebäudeart

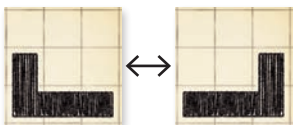
**Gebäudeform:** Die beiden **blauen Würfel** zeigen Gebäudeteile. Sie werden nach dem Wurf sofort so aneinandergelegt, dass die kleinen grauen Halbkreise einen Vollkreis ergeben. Damit wird die Form des Gebäudes, das gebaut werden soll, bestimmt.



Das Gebäude darf beliebig gedreht werden:



Auch die gespiegelte Form des Gebäudes darf verwendet werden:



Zeigt einer der Würfel die leere Seite oder den Zirkel, dann wird nur das Gebäude gebaut, das der andere Würfel zeigt.

|| *Hinweis: Der Zirkel hat erst ab Spiel 4 eine Bedeutung.*



**Gebäudeart:** Der **weiße Würfel** zeigt die Art des Gebäudes, das gebaut werden soll.



Ausgemalt =  
Wohngebäude



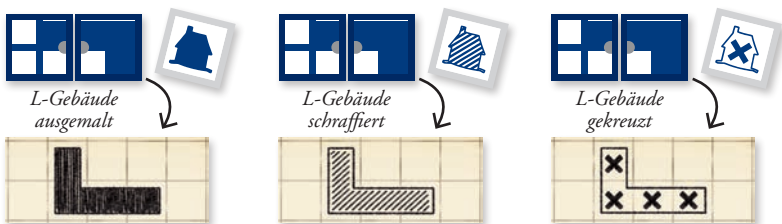
Schraffiert =  
Gewerbegebäude



Gekreuzt =  
Öffentliches Gebäude

## Die Bauregeln

Der Würfelwurf zu Beginn der Runde bestimmt die Form und die Art des neuen Gebäudes. Alle zeichnen dieses Gebäude gleichzeitig auf ihr Spielblatt ein.



Dabei gelten folgende Regeln:

- Das Gebäude muss vollständig auf die Felder des Spielblatts passen. Es darf nicht darüber hinaus gezeichnet werden.
- Felder, auf denen **Bäume** oder **Steine** abgebildet sind, dürfen überbaut werden. Bäume sollten jedoch möglichst nicht überbaut werden, denn sie bringen am Spielende Punkte. Steine sollten überbaut werden, denn diese bedeuten Minuspunkte, wenn sie am Spielende nicht überbaut wurden.
- Gebirge** und **Wald** dürfen **nicht** überbaut werden.
- Das Gebäude darf **nicht über den Fluss** gezeichnet werden, sodass Felder auf beiden Seiten des Flusses überbaut werden.
- Das **erste** Gebäude, das man auf sein Spielblatt einzeichnet, muss mit mindestens einer Seite **an den Fluss** angrenzen.
- Alle weiteren Gebäude müssen so eingezeichnet werden, dass sie mit mindestens einer Seite **an ein bereits vorhandenes Gebäude** angrenzen. Gebäude gelten auch dann als angrenzend, wenn der Fluss zwischen ihnen verläuft.
- Gebäude dürfen **nicht auf bereits vorhandene Gebäude** gezeichnet werden.
- Eingezeichnete Gebäude dürfen **nicht mehr verändert** werden, nachdem die Würfel neu geworfen wurden.
- Passen:** Kann oder will man ein **Gebäude nicht einzeichnen**, sagt man das an und muss auf seinem Spielblatt den **nächsten freien Kreis in der Zeile** „Gebäude nicht bauen“ **ausmalen**. Sind dort bereits alle 6 Kreise ausgemalt, kann man nicht mehr passen.  
Kann oder will man das Gebäude in diesem Fall nicht bauen, muss man das Spiel für sich beenden.
- Spiel für sich beenden:** Immer **nachdem** die Würfel zu Beginn einer Runde geworfen wurden, darf man entscheiden, das Spiel für sich zu beenden. Dann wird kein Kreis ausgemalt. Weitere Gebäude darf man nicht mehr einzeichnen.

Die gerade genannten Regeln können in den einzelnen Spielen durch Sonderregeln ergänzt oder verändert werden.

**Wichtig:** Zeichnet die Gebäude immer **innerhalb** der Felder und nicht entlang der aufgedruckten Linien ein. Dann ist gut zu erkennen, wo ein Gebäude aufhört und wo das nächste beginnt (siehe Abbildung unten).

## SPIELENDE

Ein Spiel endet, wenn alle das Spiel für sich beendet haben. Dann folgt die Wertung.

## SPIELWERTUNG

**Passen:** Je nachdem, wie viele Kreise ihr in der Zeile „Gebäude nicht bauen“ eures Spielblatts ausgemalt habt, lest ihr unter dem letzten ausgemalten Kreis eure Minuspunkte ab. Diese Minuspunkte tragt ihr in das Kästchen am Ende der Zeile ein.

Gebäude nicht bauen ●

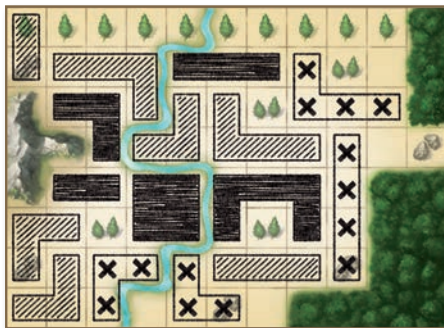


**Bäume:** Für jeden Baum, den ihr **nicht überbaut** habt, erhaltet ihr **1 Punkt**. Diese Punkte tragt ihr in das Kästchen der entsprechenden Zeile eures Spielblatts ein.

**Steine:** Für jeden Stein, den ihr **nicht überbaut** habt, erhaltet ihr **1 Minuspunkt**. Diese Minuspunkte tragt ihr in das Kästchen der entsprechenden Zeile eures Spielblatts ein.

**Leere Felder:** Für jedes Feld, das ihr **nicht überbaut** habt, erhaltet ihr **1 Minuspunkt**. Diese Minuspunkte tragt ihr in das Kästchen der entsprechenden Zeile eures Spielblatts ein. *Hinweis: Felder mit Bäumen oder Steinen zählen nicht als leere Felder.*

**Beispiel:**

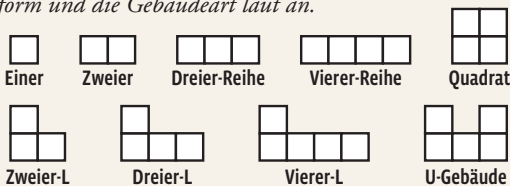


Baum +1	<b>+17</b>
Stein -1	<b>-2</b>
Leeres Feld -1	<b>-4</b>

## Spieleieg

- Zum Schluss zählen alle ihre Punkte zusammen und tragen sie in das Summenfeld unten rechts auf ihrem Spielblatt ein. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.
- Auf dem Spielblatt des jeweils letzten Spiels eines Kapitels trägt ihr die Punkte aus den beiden anderen Spielen dieses Kapitels zusammen, um den Gesamtsieg des Kapitels zu ermitteln.
- Im Solo-Spiel kann man für jedes Kapitel nachlesen, wie erfolgreich man war. Diese Erfolgstablette steht auf Seite 12 dieser Spielregel.

**Tip:** Damit alle aufmerksam sind, sagt ihr am besten nach dem Würfeln jeweils die Gebäudeform und die Gebäudeart laut an.



Die Gebäudeformen treten mit unterschiedlichen Wahrscheinlichkeiten auf: Das Zweier-L und das Zweier-Gebäude kommt am häufigsten vor, der nützliche Einer weniger häufig. Die großen Gebäude kommen seltener vor – aber weil es davon viele mögliche Formen gibt, solltet ihr auch sie nicht unterschätzen.

## DIE WEITEREN SPIELE

Von Spiel zu Spiel kommen neue Regeln und neue Herausforderungen auf euch zu. Diese werden nachfolgend beschrieben, sodass ihr sie jeweils zu Beginn eines neuen Spiels nachlesen könnt.

### Kapitel 1: Das neue Land

#### Spiel 1

Als erste Siedler habt ihr das neue Land erreicht und errichtet eure Gebäude entlang des Flusses. Schon bald wird das ganze Land zwischen Gebirge und Wald zu eurem Siedlungsgebiet.

Dieses Spiel verwendet die Grundregeln, die auf den Seiten 2–4 bereits erklärt wurden. Ihr könnt also gleich anfangen.

## Spiel 2

Nachdem ihr eure Gebäude zunächst noch beliebig gebaut habt, einigt sich eure Gemeinde auf ein geplantes Vorgehen. Nun entstehen geordnete Stadtviertel.

**Gebäudegruppen:** Ab Spiel 2 erhaltet ihr bei der Wertung am Ende eines Spiels für jede der **drei Gebäudearten zusätzliche Punkte**. Dazu prüft jede Person für jede der drei Gebäudearten, aus wie vielen Gebäuden ihre **größte, an den Seiten zusammenhängende Gruppe dieser Gebäudeart** besteht. Ihr bekommt so viele Punkte, wie sich Gebäude in dieser Gruppe befinden. Versucht also, möglichst viele Gebäude derselben Art zusammenhängend zu bauen.

### Fortführung des Beispiels von Seite 4:

Für die Wohngebäude (ausgemalt) gibt es 4 Punkte, für die Gewerbegebäude (schraffiert) ebenfalls 4 Punkte und 2 Punkte für die öffentlichen Gebäude (gekennzeichnet).

*Hinweis: Ab Spiel 2 kennt ihr alle Grundregeln. Diese werden auf den Spielblättern jeweils hervorgehoben, um alles möglichst übersichtlich zu halten.*

Gebäude nicht bauen ●

Baum +1

Stein -1

Leeres Feld -1

Für jede Gebäudeart ■ ▨ ⊗:  
Anzahl Gebäude in größter Gruppe +?

## Spiel 3

Die Gemeinde wächst weiter. Um die Wasserversorgung zu verbessern, wird im Osten der Siedlung ein Brunnen gebohrt, von dem natürlich möglichst viele Gebäude profitieren sollen.



**Brunnen:** Ihr erhaltet **4 zusätzliche Punkte**, wenn ihr es schafft, dass an euren Brunnen 4 Gebäude seitlich angrenzen. Die Art dieser Gebäude spielt keine Rolle. Der Brunnen kann überbaut werden – dann bringt er jedoch keine Punkte.

### Beispiel:

An diesem Brunnen grenzen 4 Gebäude an.

*Hinweis: Auch Kirchen, die im Kapitel 2 hinzukommen, gelten als Gebäude.*



## Kapitel 2: Die Kirchen

### Spiel 4

*Mit immer mehr Siedlern kommt auch die Kirche in eure Gemeinde.*

*Die Kirchenbauer haben genaue Vorstellungen, welche Bauten entstehen sollen.*

Bei der Entwicklung eurer Stadt müsst ihr nun berücksichtigen, wo Kirchengebäude gebaut werden sollen. Denn euer Baugrund ist begrenzt.

**Kirchen:** Ab Spiel 4 erhält die Würfelseite mit dem **Zirkel** eine besondere Bedeutung. Wird der Zirkel gewürfelt, werden die beiden anderen Würfel ignoriert, und es wird stattdessen eine Kirche gebaut. Dazu malen alle in der abgebildeten Reihenfolge den nächsten freien Kreis in der Zeile „Kirche bauen“ unten auf ihrem Spielblatt aus. Anschließend zeichnen sie die Kirchenform ein, die unterhalb dieses Kreises abgebildet ist. Erst wenn alle vorhandenen Kreise ausgemalt wurden, hat der Zirkel für den Rest dieses Spiels keine Bedeutung mehr. Dann wird wieder das Gebäude gebaut, das die beiden anderen Würfel ergeben.

Ihr baut alle jeweils die gleiche Kirche. So seht ihr, welche großen Kirchen vielleicht in Zukunft noch zu bauen sind. Wie üblich darf auch bei den Kirchengebäuden die gespiegelte Form gebaut werden.

Kirchen werden durch Kreise gekennzeichnet.



*Tipp: Wenn ihr einen Farbstift zur Verfügung habt, könnt ihr die Kirchen farbig einzeichnen und damit noch besser von den drei Gebäudearten unterscheiden.*

**Wichtig:** Wer beim Bau einer Kirche passt, muss **zwei** Kreise in der Zeile „Gebäude nicht bauen“ ausmalen.

Den Kreis für die aktuelle Kirche in der Zeile „Kirche bauen“ malt man dennoch aus.

## Spiel 5

Die Kirchen gewinnen zunehmend an Einfluss in eurer Gemeinde. Die unterschiedlichen Siedlergruppen suchen deshalb gleichermaßen die Nähe zu den Kirchen, um gehört zu werden.

**Kirchenpunkte:** Wenn Gebäude von allen 3 verschiedenen Gebäudearten an mindestens einer Seite an eine Kirche angrenzen, erhaltet ihr für diese Kirche 3 Punkte.



*Hinweis: In den Spielen 5 und 6 befinden sich 2 Brunnen auf euren Spielblättern. Ihr könnt je Brunnen 4 zusätzliche Punkte erhalten.*

## Spiel 6

Die Forderung der Kirchen nach immer mehr Land für die großen Kirchengebäude führt dazu, dass auch andere Siedlergruppen einen Teil des knappen Baulands für sich beanspruchen.


**An der Kirche beginnen:** Das gedruckte Kirchengebäude auf dem Spielblatt gilt als erstes Gebäude, von dem aus angrenzend gebaut werden muss. Auch für diese Kirche gibt es 3 Punkte, wenn an sie Gebäude von allen 3 verschiedenen Gebäudearten angrenzen.

*Hinweis: Weil das gedruckte Kirchengebäude bereits als euer erstes Gebäude gilt, könnt ihr später eingezeichnete Gebäude an unterschiedlichen Seiten der Kirche anbauen.*



**Wichtig:** In diesem Spiel ist „passen“ nicht möglich. **Alle** Gebäude **müssen** gebaut werden. Kann oder will man ein Gebäude nicht bauen, muss man das Spiel für sich beenden.

## Kapitel 3: Herausforderungen

 **Geldbeutel:** In den Spielen von Kapitel 3 sammelt ihr außer Punkten auch Geldbeutel. Wer bei der Wertung **am Ende dieses Kapitels** die meisten bzw. zweitmeisten Geldbeutel besitzt, erhält **dann** 20 bzw. 10 Bonuspunkte. Während jedes Spiels werden die erfolgreich gesammelten Geldbeutel ausgemalt. Am Ende jedes Spiels werden die gesammelten Geldbeutel ins eingerahmte Feld übertragen und auch dort ausgemalt.



*Hinweis: In diesem Spiel wollt ihr einige Aufgaben als Erste erreichen. Da es manchmal von Vorteil ist, dass die anderen nicht wissen, wo man ein neues Gebäude einzeichnet, dürft ihr ausnahmsweise euer neues Gebäude hinter vorgehaltener Hand einzeichnen, bis auch alle anderen dieses Gebäude eingezeichnet haben.*

## Spiel 7

*Anhaltend starker Regen lässt den Fluss über seine Ufer treten und das Land verwüsten. Sicherheit vor diesen Wassermassen bieten die Hochebenen am Gebirge und das Sägewerk am Wald. Der sumpfige Boden ermöglicht nur noch den Bau kleiner Kirchen.*



**Am Sägewerk beginnen:** Das aufgedruckte Sägewerk unten rechts auf eurem Spielblatt ist euer Startgebäude. Euer erstes Gebäude müsst ihr daran angrenzend einzeichnen.

*Hinweis: Wie bei der aufgedruckten Kirche im Spiel 6 könnt ihr auch am Sägewerk weitere Gebäude an unterschiedlichen Seiten anbauen.*

**Hochebenen:** Die 4 am Gebirge hervorgehobenen Hochebenen sind nun besonders wichtig. Wer zuerst alle 4 Hochebenen überbaut, erhält dafür 5 Punkte. Schaffen das mehrere in derselben Runde, erhalten sie alle 5 Punkte. Wer am Spielende alle 4 Hochebenen überbaut hat, erhält 1 Geldbeutel. Leere Hochebenen bringen, wie jedes andere leere Feld, 1 Minuspunkt.



**Belohnung für „nicht passen“:** In Kapitel 3 gilt: Wer in einem Spiel nicht passt und daher in der Zeile „Gebäude nicht bauen“ keinen Kreis ausmalt, erhält in diesem Spiel dafür 1 Geldbeutel.

*Hinweis: An den fünf breiten Flussfeldern gelten Gebäude nicht als angrenzend, wenn der Fluss zwischen ihnen verläuft.*

## Spiel 8

*Nach der Überschwemmung erschließt ihr die beiden Waldgebiete, um Bauland für den Wiederaufbau zu gewinnen. Mit dem dabei gewonnenen Holz werden die letzten Kirchenbauten erstellt.*

**Waldfelder:** Die grünen Waldfelder können nun ebenfalls überbaut werden. Wer zuerst alle Waldfelder überbaut, erhält 5 Punkte. Schaffen das mehrere in derselben Runde, erhalten sie alle 5 Punkte. Wer am Spielende alle Waldfelder überbaut hat, erhält 1 Geldbeutel. Leere Waldfelder bringen, wie jedes andere leere Feld, 1 Minuspunkt.

## Spiel 9

*Gold! Durch die Überschwemmung wurde viel Erde aufgewühlt. Am Rand des Siedlungsgebietes wird nun Gold gefunden. Die Nachricht verbreitet sich rasend schnell und der Run auf das Gold beginnt ...*




**Goldfelder:** Auf dem Spielblatt sind 5 Goldfelder abgebildet. Wer zuerst alle 5 Goldfelder überbaut, erhält dafür 5 Punkte. Erreichen das mehrere in derselben Runde, erhalten sie alle 5 Punkte. Wer am Spielende alle 5 Goldfelder überbaut hat, erhält 2 Geldbeutel. Nicht überbaute Goldfelder bringen hier jedoch keine Minuspunkte.

*Hinweis: Im Spiel 9 hat die Würfelseite mit dem Zirkel keine besondere Bedeutung und es wird wieder das Gebäude gebaut, das die beiden anderen Würfel zeigen.*

*Das macht das Spiel einfacher, weil es jetzt wieder mehr kleine Gebäude gibt.*

**Bonuswertung für Kapitel 3:** Bei der Ermittlung des Gesamtsiegs von Kapitel 3 werden nicht nur die Punkte aus den drei Spielen des Kapitels zusammengetragen, sondern auch die Bonuspunkte für die Geldbeutel berücksichtigt.

Dazu übertragt ihr zunächst eure gesammelten Geldbeutel aus den drei Spielen. Wer die meisten Geldbeutel ausgemalt hat, erhält 20 Bonuspunkte. Wer die zweitmeisten Geldbeutel ausgemalt hat, erhält 10 Bonuspunkte. Alle anderen gehen leer aus.

 **Im Solo-Spiel** gibt es für 7–9 ausgemalte Geldbeutel 20 Bonuspunkte und für 6 Geldbeutel 10 Bonuspunkte. Bei weniger Geldbeuteln gibt es keine Bonuspunkte.

## Kapitel 4: Banditen

### Spiel 10

*Der Goldrausch erreicht seinen Höhepunkt. Aber er lockt auch Banditen auf den Plan. Um die Sicherheit eurer Stadt zu erhalten, müsst ihr die Banditen verhaften.*



**Banditen:** Banditen können nicht überbaut werden. Sie müssen stattdessen umzingelt werden. Das geschieht, wenn an allen Seiten des Feldes, auf dem sich ein Bandit befindet, Gebäude angrenzen.

Dann könnt ihr diesen Banditen durchstreichen. Jeder nicht umzingelte Bandit bringt am Spielende 3 Minuspunkte. Außerdem werden am Ende des Spiels alle nicht umzingelten Banditen auf das nächste Spiel übertragen, indem ihr sie auf die gleichen Felder des nächsten Spielblattes einzeichnet; also von Spiel 10 nach Spiel 11 und von Spiel 11 nach Spiel 12.



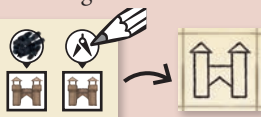
## Spiel 11

*Die Banditen bedrohen eure Stadt immer mehr. Um sie in die Enge zu treiben, plant ihr eure Stadtviertel neu und errichtet über das Land verteilt Festungen.*



**Festungen:** Ab Spiel 11 erhält die Würfelseite mit dem **Zirkel** wieder eine besondere Bedeutung. Wird der Zirkel gewürfelt, werden die beiden anderen Würfel ignoriert. Stattdessen wird eine Festung gebaut. Dazu malen alle den nächsten freien Kreis in der Zeile „Festung beliebig bauen“ unten auf ihrem Spielblatt aus und zeichnen dann eine Festung ein.

Festung beliebig bauen  
(kein Nachbargebäude erforderlich)



Erst wenn alle vorhandenen Kreise ausgemalt wurden, verliert der Zirkel für den Rest des Spiels wieder seine besondere Bedeutung. Dann wird erneut das Gebäude gebaut, das der andere Würfel zeigt.

Festungen **müssen** gebaut werden. Sie werden auf einem beliebigen Feld eingezeichnet, auf dem sich noch kein Gebäude oder Bandit befindet. Steine und Bäume dürfen überbaut werden. Festungen müssen nicht an ein bereits eingezeichnetes Gebäude angrenzen. Ihr dürft von beliebigen Festungen aus weiterspielen. Das gilt auch dann, wenn dadurch eure Gebäude nicht mehr alle miteinander verbunden sind. So könnt ihr leichter an die Banditen herankommen und sie umzingeln.

**Vollständige Gruppen:** Eine vollständige Gruppe einer Gebäudeart erreicht ihr, wenn **alle** Gebäude dieser Art **eine** einzige **zusammenhängende** Gruppe bilden. Das wird für jede Gebäudeart einzeln geprüft und bringt jeweils 3 Punkte. Wurde von einer Gebäudeart gar kein Gebäude gebaut, gibt es für diese Gebäudeart auch keine Punkte.

## Spiel 12

*Noch immer sind einige Banditen in eurer Stadt. Dennoch geht ihr daran, den Aufbau eurer Stadt zu verbessern, um die Weichen für eine erfolgreiche Zukunft zu stellen.*

Dieses letzte Spiel bietet euch viele Chancen, zusätzliche Punkte zu gewinnen. Dies ist der Fall, wenn ihr Gebäude immer baut, alle Bäume erhaltet, alle Steine überbaut und keine leeren Felder übriglasst. *Beispielsweise erhaltet ihr für die Erhaltung aller 14 Bäume dann nicht +14 Punkte, sondern +20 Punkte.*

Vollständige Gruppen bringen nun sogar jeweils 6 Punkte. Aber jeder Bandit, den ihr bis zum Ende des letzten Spiels nicht umzingelt habt, bedeutet 6 Minuspunkte.

## Erfolgstabelle für das Solo-Spiel

Titel / Punkte	Kapitel 1	Kapitel 2	Kapitel 3	Kapitel 4	Gesamt
Landstreicher/in	0 – 9	0 – 9	0 – 19	0 – 39	0 – 79
Einsiedler/in	10 – 17	10 – 17	20 – 27	40 – 49	80 – 109
Hilfskraft	18 – 25	18 – 25	28 – 35	50 – 59	110 – 139
Geselle / Gesellin	26 – 33	26 – 33	36 – 43	60 – 69	140 – 169
Meister/in	34 – 41	34 – 41	44 – 51	70 – 79	170 – 199
Bauinspektor/in	42 – 49	42 – 49	52 – 59	80 – 89	200 – 229
Gemeinderat/-rätin	50 – 59	50 – 59	60 – 69	90 – 104	230 – 259
Bürgermeister/in	60 – 69	60 – 69	70 – 79	105 – 119	260 – 299
Ehrenbürger/in	70+	70+	80+	120+	300+

### Der Autor:



Reiner Knizia, geboren 1957, lebt in München. Der Doktor der Mathematik hat zahlreiche Spiele im In- und Ausland veröffentlicht. Zu seinen größten Erfolgen zählt neben dem vierfachen Gewinn des Deutschen Spiele Preises die Auszeichnung „Spiel des Jahres 2008“ für Keltis, das im KOSMOS Verlag erschienen ist. Der Autor ist Spezialist für Spiele, die mit einfachen Regeln viel Entscheidungsfreiheit bieten. Nach seinem zum Spiel des Jahres nominierten großen Spiel „My City“ bietet er auch in My City Roll & Write immer wieder neue Herausforderungen – diesmal in kompakter Form.

Der Autor dankt allen, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere Sebastian Bleasdale, Jens Jahnke, Simon Kane, Andi Stamer, Jennifer Sorensen, Britta Stöckmann, Michael Wang, Annekatrin Wernstedt, Stefan Willkofer und Peter Wimmer.

Redaktion: Wolfgang Lüdtké

Redaktionelle Unterstützung: Peter Neugebauer

Technische Produktentwicklung: Monika Schall

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Michaela Kienle / Fine Tuning

© 2022 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr. 682385

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY