

Spielen ohne Regellesen
Mit KOSMOS Erklär-App

Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose „Erklär-App“ herunter.



MyCity

Deine Stadt wird
einzigartig!

Ein Spiel von Reiner Knizia
für 2–4 Spieler ab 10 Jahren

Anleitung

SPIELIDEE

Nach langer Reise seid ihr in dem neuen Land angekommen. Schon errichtet ihr die ersten Gebäude und erbaut eure Stadt.

„My City“ ist ein Legacy-Spiel. Das bedeutet, dass sich euer Spiel mit jeder Partie verändert und weiterentwickelt. Jeder Spieler hat seinen eigenen Spielplan, den er in jedem Spiel neu gestaltet. Jeweils drei Spiele bilden zusammen ein Kapitel. Und für jedes Kapitel gibt es einen verschlossenen Umschlag. Dieser enthält neue Regeln und verschiedene Materialien, mit denen ihr auf einfache Weise euer Spiel dauerhaft verändert. Erlebt in 24 faszinierenden Spielen den Aufstieg und die Geschichte eurer Stadt von der Zeit des Aufbruchs bis zur Industrialisierung.

Darüber hinaus findet ihr im Anschluss auf der anderen Seite des Spielplans eine Version, die ihr immer wieder spielen könnt. Die Regeln hierfür findet ihr auf den Seiten 6 und 7 dieses Regelheftes.

SPIELMATERIAL

4 beidseitig verwendbare Spielpläne



8 Umschläge mit Überraschungen



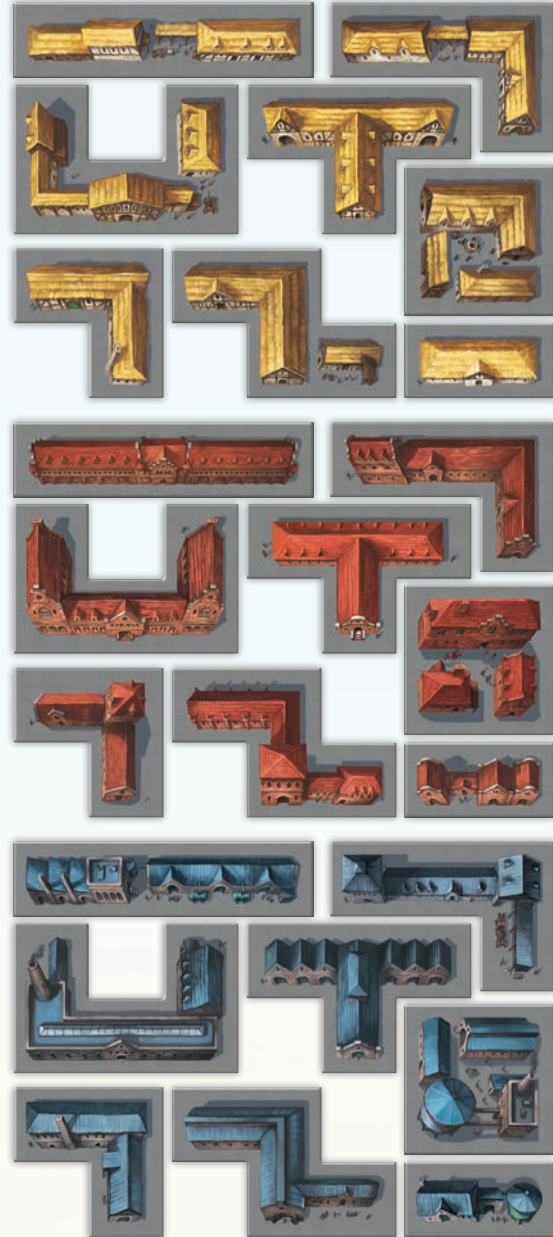
4 Zählsteine



24 Spielkarten



96 Legeteile (4 Sets mit jeweils 8 Gebäuden in 3 Farben)



Zusätzlich benötigt ihr während des Spiels einen Stift, z. B. einen Kugelschreiber, mit dem ihr auf euren Spielplänen schreibt und malt.

Am reizvollsten ist „My City“, wenn sich immer wieder dieselbe Spielrunde zusammenfindet, um alle Kapitel gemeinsam zu erleben.


Wollt ihr das Spiel zwischendurch mit unterschiedlichen Spielern fortführen, dann müssen die neuen Mitspieler den Entwicklungsstand der Stadt ihrer Vorgänger übernehmen und damit weiterspielen.

Notiert nach jedem Spiel, an welcher Stelle ihr aufgehört habt. Dann könnt ihr beim nächsten Mal mit dem folgenden Spiel problemlos weitermachen.

Jedes der 24 Spiele kann einzeln für sich gespielt werden. Jedoch haben wir immer 3 Spiele thematisch zu einem Kapitel zusammengefasst. Ein Kapitel dauert ca. 90 Minuten und entwickelt zusammengespielt eine besonders schöne Spieldynamik.

Wichtig: Auch wenn ihr noch so neugierig seid, öffnet den verschlossenen Umschlag eines Kapitels erst, wenn ihr dieses Kapitel spielt.

SPIELVORBEREITUNG


- Löst vor eurem ersten Spiel alle Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen.
- Jeder Spieler erhält **1 Spielplan** und legt ihn mit der Vorderseite, die oben links ein Tiersymbol zeigt, offen vor sich aus. Das ist euer persönlicher Spielplan für alle 24 Spiele. Am Anfang sind alle Spielpläne identisch. Doch im Laufe des Spiels wird jeder Spieler seinen Spielplan verändern. Ihr werdet Sticker anbringen, neue Spielbereiche erschließen und darauf schreiben. Keine Sorge: Das ist genau so gedacht. Schließlich ist das euer Plan. Gebt eurer Stadt gleich zu Beginn einen Namen. Diesen schreibt ihr in das Feld oben rechts neben eurem Tiersymbol.
- **10** Jeder erhält einen **Zählstein** und setzt ihn auf die Zahl **10** der Zählleiste seines Plans. Mit diesem Zählstein markiert ihr während und vor allem am Ende eines Spiels eure Punkte.
- Jeder Spieler erhält die **24 Legeteile** (ab jetzt nur noch „Gebäude“ genannt), die auf der Rückseite das Symbol eures Tieres tragen. Ebenso wie eure Spielpläne sind auch die Gebäude jedes Spielers identisch. Legt eure Gebäude offen neben eurem Spielplan aus (Tiersymbol nach unten). Es gibt drei Arten von Gebäuden: Wohngebäude (gelb), Öffentliche Gebäude (rot), Gewerbe-Gebäude (blau).
- Mischt die **24 Baukarten** und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Für jedes Gebäude gibt es eine zugehörige Baukarte. In jedem Spiel baut ihr eure Gebäude in der Reihenfolge, in der die Baukarten aufgedeckt werden.

ALLGEMEINE SPIELREGELN

Es gibt einige Regeln, die – bis auf wenige Ausnahmen – für alle 24 Spiele gelten:

Jedes Spiel besteht aus einer Anzahl von Runden. In jeder Runde deckt ihr die **oberste Baukarte** vom verdeckten Stapel auf und legt sie auf einen offenen Ablagestapel. Jeder Spieler nimmt sein auf der Baukarte abgebildetes Gebäude und legt es auf seinen Spielplan. Dabei gibt es keine Wartezeiten. Alle Spieler legen ihr Gebäude gleichzeitig. Für eure Gebäude gibt es **am Ende eines Spiels Punkte**, die ihr auf eurer Zählleiste markiert. Wer in einem Spiel die meisten oder zweitmeisten Punkte erzielt, darf 2 bzw. 1 Fortschritt ausmalen. Diese Fortschritte sind als Kreise in zwei Reihen am oberen Rand des Spielplans abgebildet. **Wer nach 24 Spielen schließlich die meisten Fortschritte ausgemalt hat, ist der Gesamtsieger von „My City“.**

DIE BAUREGELN

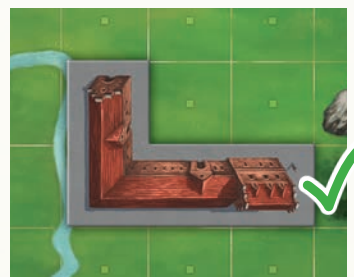
- Gebäude dürfen nur auf hellgrünen Feldern gebaut werden.
- Sie dürfen nicht auf das Gebirge (graue Felder links) oder den Wald (dunkelgrüne Felder rechts) gebaut werden.



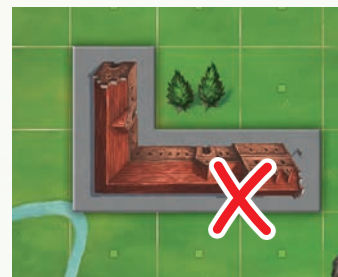
- Hellgrüne Felder, auf denen **Steine** oder **Bäume** abgebildet sind, dürft ihr überbauen. Allerdings solltet ihr hellgrüne Felder mit Bäumen möglichst nicht überbauen. Denn freie Baumfelder bringen am Ende jedes Spiels Punkte. Ihr solltet Gebäude aber möglichst auf Feldern mit Steinen bauen. Denn wenn diese am Ende des Spiels nicht abgedeckt wurden, bedeutet das Punktabzug.
- Ein Gebäude darf **nicht auf den Fluss** gelegt werden, so dass es auf beiden Seiten des Flusses liegt.



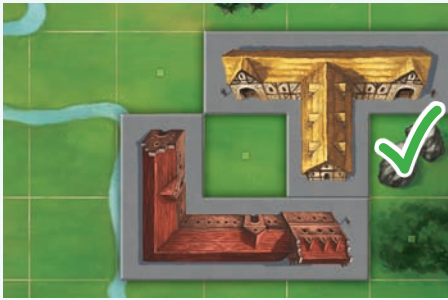
Es ist aber erlaubt, **an den Fluss** anzulegen, auch wenn dadurch der Fluss zum Teil abgedeckt wird.



- Das **erste** Gebäude, das ihr auf euren Spielplan legt, **muss seitlich an den Fluss** angelegt werden. Nur an einer Ecke anzulegen, reicht nicht aus.



- Alle weiteren Gebäude müssen so gelegt werden, dass sie mit mindestens einer Seite **an ein anderes Gebäude angrenzen**. Auch hier gilt, dass eine **Berührung nur an einer Ecke nicht** ausreicht.



- Gebäude gelten auch dann als angrenzend, wenn der Fluss zwischen ihnen verläuft.



- Gebäude dürfen **nicht auf bereits gebaute Gebäude** gelegt werden.
- Einmal gelegte Gebäude können **nicht mehr versetzt** werden.
- **Passen:** Sollte ein Spieler ein Gebäude **nicht bauen können oder wollen**, darf er darauf verzichten. Er sagt das laut an und legt das Gebäude mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Seinen Zählstein muss er **1 Schritt auf der Zählleiste zurückziehen**. Der Spieler verliert also 1 Punkt.

Wichtig: Sollte der Zählstein schon auf 0 stehen, ist Passen nicht mehr möglich. Will oder kann der Spieler das Gebäude in diesem Fall nicht bauen, muss er das Spiel für sich beenden. Weitere Gebäude darf er dann nicht mehr legen.

- **Spiel für sich beenden:** Immer **nachdem** eine Baukarte aufgedeckt wurde, darf jeder Spieler entscheiden, **für sich** das Spiel zu beenden. Er sagt das laut an und dreht seine nicht gebauten Gebäude um. Der Spieler **verliert dafür keine Punkte** auf der Zählleiste. Den Punktabzug gibt es nur, wenn der Spieler passt und damit das Spiel für sich noch nicht beendet.

ENDE EINES SPIELS

Ein Spiel endet, wenn **alle** Spieler das Spiel **für sich beendet** haben.

Ist dies nicht der Fall, endet ein Spiel spätestens, nachdem alle Baukarten aufgedeckt wurden.

Punktevergabe:

Anschließend werden die Punkte, die jeder Spieler erzielt hat, ermittelt und auf der Zählleiste markiert.

- ▶ Für jeden **Baum**, der auf dem Spielplan auf einem hellgrünen Feld zu sehen ist, erhält der Spieler **1 Punkt**.
- ▶ Für jeden **Stein**, der auf dem Spielplan zu sehen ist, **verliert** der Spieler **1 Punkt**.
- ▶ Für jedes leere **hellgrüne Feld**, das auf dem Spielplan zu sehen ist, **verliert** der Spieler **1 Punkt**.

***Hinweis:** Zu Beginn gibt es nur Felder mit 2 Bäumen bzw. 2 Steinen. Diese bringen 2 Punkte plus bzw. minus ein. Später kommen Felder mit 1 Baum hinzu, die 1 Pluspunkt bringen.*

50 Sollte ein Zählstein bei der Wertung die **50** erreichen, darf der Spieler sofort 1 Fortschritt ausmalen. Der Zählstein bleibt auf der 50 stehen, auch wenn noch Punkte hinzukämen oder abgezogen würden.

0 Sollte es einmal vorkommen, dass ein Zählstein **unter 0** fällt, dann verfallen diese Minuspunkte nicht. Sie werden mit den nächsten Pluspunkten verrechnet.

Wertung eines Spiels:

Nachdem die Punkte ermittelt wurden, wird das Spiel gewertet. Die **Gewinner dürfen** auf ihrem Plan **Fortschritte ausmalen**.

Wertung bei 3 und 4 Spielern:

Wer auf seiner Zählleiste die **meisten Punkte** erzielt hat, darf **2 Fortschritte** ausmalen.

Wer auf seiner Zählleiste die **zweitmeisten Punkte** erzielt hat, darf **1 Fortschritt** ausmalen.

Wertung bei 2 Spielern:

Wer auf seiner Zählleiste die **meisten Punkte** erzielt hat, darf **2 Fortschritte** ausmalen.

Wer auf seiner Zählleiste die **zweitmeisten Punkte** erzielt hat, darf **keinen Fortschritt** ausmalen. Im Spiel zu zweit gewinnt also nur der erste Spieler Fortschritte.

Zusätzlich erhalten die Spieler abhängig von ihrer Platzierung (Erster, Zweiter, Andere) verschiedene **Sticker**, die sie dauerhaft auf dem Spielplan anbringen.

Diese Sticker sowie weitere Spielmaterialien befinden sich in den verschlossenen Umschlägen. Darin befindet sich jeweils auch eine **Übersichtstafel**, auf der steht, welche Spieler was bekommen.

Hinweis: Im Spiel zu zweit zählt der Spieler auf dem zweiten Platz als „Anderer“.

Wichtig: Haben zwei oder mehr Spieler am Ende eines Spiels die **gleiche Punktzahl** erreicht, erhält der Spieler die bessere Platzierung, der auf seinem Spielplan in der obersten Reihe **weniger leere hellgrüne Felder** freigegeben hat. Sollte das Ergebnis in der ersten Reihe gleich ausfallen, wird die zweite Reihe betrachtet usw.

Hinweis: Malt die Fortschritte von links nach rechts aus. Beginnt in der oberen Zeile und wenn diese voll ist, beginnt ihr links in der Zeile darunter. So kann jeder Spieler leicht sehen, wer wie viele Fortschritte erreicht hat.

Beispiel: Vor der Punktevergabe hat der Spieler 8 Punkte. Da er zweimal gepasst hat, musste er während des Spiels seinen Zählstein um 2 Schritte zurückziehen. Für seine 8 Bäume erhält er 8 Punkte dazu. Für seine 2 Steine muss er 2 Punkte abziehen. Außerdem muss er für die 8 leeren hellgrünen Felder 8 Punkte abziehen. Der Spieler beendet sein erstes Spiel daher mit 6 Punkten.



Nach dem Spiel wird der Spielplan abgeräumt und der Zählstein wieder auf die 10 gesetzt. Im nächsten Spiel baut jeder seine Stadt wie beschrieben erneut auf.

DIE VERSCHLOSSENEN UMSCHLÄGE

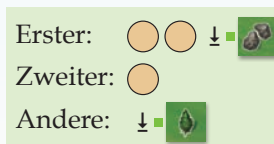
Eine Besonderheit von „My City“ sind die **8 verschlossenen Umschläge**. In jedem Umschlag befindet sich **1 Regelblatt**, das die wenigen neuen Regeln für jeweils 3 Spiele enthält. Außerdem befindet sich in jedem Umschlag **1 Übersichtstafel**. Diese gibt in Kurzform auf der **linken Seite** an, wofür es **Punkte zu gewinnen oder zu verlieren** gibt. Manche Punkte gibt es **sofort** während eines Spiels. Die meisten Punkte (und später andere Belohnungen) gibt es am **Ende** eines Spiels.

Beispiel aus Übersichtstafel für Spiel 1:

	Punkte
Sofort: Gebäude nicht bauen	-1
Ende: Baum	+1
Ende: Stein	-1
Ende: Leeres hellgrünes Feld	-1

Auf der **rechten Seite** der Übersichtstafel steht die **Wertung** des jeweiligen Spiels. Hier ist angegeben, welcher Spieler am Ende des Spiels wie beschrieben Fortschritte ausmalen darf. Weiterhin ist angegeben, welche Spieler welche Sticker erhalten, die sich ebenfalls in jedem Umschlag befinden. Einige Sticker erhaltet ihr zu Beginn eines Spiels, die meisten bekommt ihr jedoch am Ende eines Spiels.

Beispiel aus Übersichtstafel für Spiel 1:



Damit ihr die Sticker am Ende eines Spiels auf eurem Spielplan anbringen könnt, müsst ihr zunächst alle Gebäude vom Spielplan abräumen.

Wenn nichts anderes angegeben ist, müsst ihr die Sticker auf leere **hellgrüne Felder** kleben, die in der Mitte ein **kleines Quadrat** zeigen.

In einigen Umschlägen werdet ihr neben den Stickern **zusätzliche Materialien** finden, die dann ins Spiel kommen.

DAS ERSTE KAPITEL

Damit kennt ihr alle wichtigen Regeln und könnt mit eurem Abenteuer „My City“ beginnen.

Ihr wisst bereits, dass es für jedes Kapitel einen verschlossenen Umschlag gibt. Öffnet nun den Umschlag **„Kapitel 1: Das neue Land – Spiele 1 bis 3“**.



Der Umschlag enthält 1 Regelblatt, 1 Übersichtstafel und 1 kleinen Stickerbogen. Legt die Übersichtstafel für alle Spieler gut sichtbar aus und den Stickerbogen bereit. Solltet ihr am Ende eines

Kapitels Sticker oder andere Materialien nicht verwendet haben, bewahrt ihr dieses in der Schachtel auf. Lest nun das Regelblatt von Kapitel 1 und legt es nach Gebrauch in dieses Regelheft ein. Jetzt könnt ihr mit eurem ersten Spiel beginnen.

MyCity

DAS EWIGE SPIEL

Habt ihr alle 24 Spiele schon gespielt? Dann habt ihr ein ganz besonderes Spielerlebnis erfahren. Ihr habt die Entwicklung eurer eigenen Stadt gestaltet und wart über 8 Kapitel Zeuge ihrer abwechslungsreichen Geschichte.

Doch damit ist „My City“ nicht vorbei. Wenn ihr weiter im Wettbewerb mit euren Mitspielern eure Stadt erbauen wollt, dann findet ihr auf der Rückseite des Spielplans eine Version, die ihr immer wieder spielen könnt. Diese entspricht ungefähr dem Spiel 10 des Legacy-Spiels.

Ihr könnt sie auch verwenden, wenn ihr z. B. mit Freunden spielen wollt, mit denen ihr das Legacy-Spiel nicht spielt. Dazu benötigt ihr aus dem Umschlag „Kapitel 2“ die 3 Baukarten, die jeweils **eine** Kirche zeigen, die Sperrkarte und je Spieler die 3 verschiedenen Kirchen-Gebäude mit aufgedruckten Tiersymbolen auf den Rückseiten.

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält 1 Spielplan und legt ihn mit der abgebildeten Seite nach oben vor sich aus.



- **10** Jeder erhält einen **Zählstein** und setzt ihn auf die Zahl **10** der Zählleiste seines Plans. Mit diesem Stein markiert ihr während und vor allem am Ende des Spiels eure Punkte.
- Jeder Spieler erhält einen Satz mit **27 Gebäuden**, die auf der Rückseite alle das gleiche Tiersymbol zeigen.
- Legt eure Gebäude offen neben eurem Spielplan aus (Tiersymbol nach unten). Es gibt drei Arten von normalen Gebäuden: 8 Wohngebäude (gelb), 8 öffentliche Gebäude (rot), 8 Gewerbe-Gebäude (blau). Zusätzlich hat jeder Spieler 3 Kirchen (lila Dächer).

Wichtig: Wenn ihr das Legacy-Spiel schon zu Ende gespielt habt, habt ihr noch weitere Gebäude mit eurem Tiersymbol. Diese werden im Ewigen Spiel nicht verwendet. Ebenso ignoriert ihr die Sticker, die sich auf einigen Gebäuden befinden.

- Mischt die **28 Baukarten** und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Für jedes Gebäude gibt es eine zugehörige Baukarte. Ihr baut eure Gebäude in der Reihenfolge, in der die Baukarten aufgedeckt werden. Zusätzlich zu den 24 Karten mit den normalen Gebäuden (je 8 in 3 Farben) und den 3 Kirchen befindet sich im Kartenstapel 1 Sperrkarte.

Wichtig: Wenn ihr das Legacy-Spiel schon zu Ende gespielt habt, habt ihr noch weitere Baukarten im Stapel. Diese werden im Ewigen Spiel nicht verwendet.

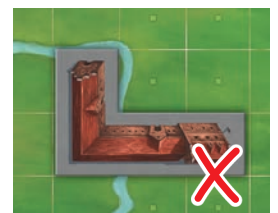
SPIELABLAUF

Jedes Spiel besteht aus einer Anzahl von Runden. In jeder Runde deckt ihr die oberste Baukarte vom verdeckten Stapel auf und legt sie auf einen offenen Ablagestapel. Jeder Spieler nimmt sein auf der Baukarte abgebildetes Gebäude und legt es auf seinen Spielplan. Dabei gibt es keine Wartezeiten. Alle Spieler legen ihr Gebäude gleichzeitig.

Für eure Gebäude gibt es am Ende des Spiels Punkte, die ihr auf eurer Zählleiste markiert.

DIE BAUREGELN

- Gebäude dürfen nur auf hellgrünen Feldern gebaut werden.
- Sie dürfen nicht auf den Wald oder das Gebirge gebaut werden.
- Hellgrüne Felder, auf denen **Steine** oder **Bäume** abgebildet sind, dürft ihr überbauen. Allerdings solltet ihr hellgrüne Felder mit Bäumen möglichst nicht überbauen. Denn freie Baumfelder bringen am Ende des Spiels Punkte. Ihr solltet Gebäude aber möglichst auf Felder mit Steinen bauen. Denn wenn diese am Ende nicht abgedeckt wurden, bedeutet das Punktabzug.
- Ein Gebäude darf **nicht auf den Fluss** gelegt werden, so dass es sich auf beiden Seiten des Flusses befindet.



- Es ist aber erlaubt, **an den Fluss** anzulegen, auch wenn dadurch der Fluss zum Teil abgedeckt wird.



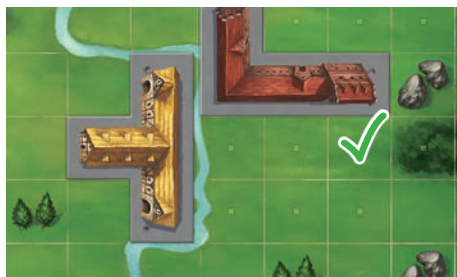
- Das **erste** Gebäude, das ihr auf euren Spielplan legt, **muss seitlich an den Fluss** angelegt werden. Nur an einer Ecke anzulegen, reicht nicht aus.



- Alle weiteren Gebäude müssen so gelegt werden, dass sie mit mindestens einer Seite **an ein anderes Gebäude angrenzen**. Auch hier gilt, dass eine Berührung **nur an einer Ecke nicht** ausreicht.



- Gebäude gelten auch dann als angrenzend, wenn der Fluss zwischen ihnen verläuft.



- Gebäude dürfen **nicht auf bereits gebaute Gebäude** gelegt werden.
- Einmal gelegte Gebäude können **nicht mehr versetzt** werden.
- Versucht, möglichst **viele Gebäude derselben Farbe** zusammenhängend zu bauen. Denn bei der Wertung am Ende erhaltet ihr für jede der drei Farben **Gelb, Rot und Blau** zusätzliche Punkte. Dazu prüft ihr für jede Farbe, aus wie vielen Gebäuden die **größte zusammenhängende** Gruppe dieser Farbe besteht und bekommt ebenso viele Punkte.
- **Passen:** Sollte ein Spieler ein Gebäude nicht bauen können oder wollen, darf er darauf verzichten. Er sagt das laut an und legt das Gebäude mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Seinen Zählstein muss er 1 Schritt auf der Zählleiste zurückziehen. Der Spieler verliert also 1 Punkt.

Wichtig: Sollte der Zählstein schon auf 0 stehen, ist Passen nicht mehr möglich. Will oder kann der Spieler das Gebäude in diesem Fall nicht bauen, muss er das Spiel für sich beenden. Weitere Gebäude darf er dann nicht mehr bauen.

- **Spiel für sich beenden:** Immer nachdem eine Baukarte aufgedeckt wurde, darf jeder Spieler entscheiden, **für sich** das Spiel zu beenden. Er sagt das laut an und dreht seine nicht gebauten Gebäude um. Der Spieler verliert dafür

keine Punkte auf der Zählleiste. Den Punktabzug gibt es nur, wenn der Spieler passt und damit das Spiel für sich noch nicht beendet.

- Jede **Kirche** bringt euch **3 zusätzliche Punkte**, wenn ihr es schafft, dass an eure Kirche von jeder der **3 Farben** (Gelb, Rot, Blau) ein Gebäude seitlich angrenzt.
- Kirchen **müssen** gebaut werden! Kann ein Spieler die auf der aufgedeckten Baukarte abgebildete Kirche nicht bauen, muss er das Spiel für sich beenden. Weitere Gebäude darf er dann nicht mehr bauen.
-  Wird die **Sperrkarte** aufgedeckt, wird sofort eine weitere Karte vom Kartenstapel aufgedeckt. Das Gebäude, das darauf abgebildet ist, darf nicht gebaut werden – auch dann nicht, wenn es sich um eine Kirche handelt. Beide Karten werden auf dem Ablagestapel abgelegt, mit der Sperrkarte zuoberst. Das „gesperrte“ Gebäude dreht jeder Spieler auf die Rückseite. Anschließend wird die nächste Baukarte aufgedeckt und normal weitergespielt.
-  Der **Brunnen** darf ebenso wie Steine oder Bäume überbaut werden. Allerdings gibt es am Spielende **4 zusätzliche Punkte**, wenn ihr es schafft, an euren Brunnen **4 Gebäude** angrenzend zu legen, eines an jeder Seite.
-  Der **erste** Spieler, der **beide Goldadern** überbaut hat, sagt das laut an und erhält sofort **3 Punkte**. Erreichen das mehrere Spieler in derselben Runde, erhält jeder von ihnen 3 Punkte.

SPIELENDE

Ein Spiel endet, wenn **alle** Spieler das Spiel **für sich beendet** haben. Ist dies nicht der Fall, endet ein Spiel spätestens dann, nachdem alle Baukarten aufgedeckt wurden.

Anschließend werden die Punkte, die jeder Spieler erzielt hat, ermittelt und mit den Zählsteinen auf den Zählleisten markiert:

- ▶ Sichtbares Feld mit 2 Bäumen: + 2 Punkte
- ▶ Sichtbares Feld mit 2 Steinen: - 2 Punkte
- ▶ In jeder Farbe (Gelb, Rot, Blau):
Punkte = Anzahl der Gebäude in größter Gruppe
- ▶ 3 Farben (Gelb, Rot, Blau) an Kirche: + 3 Punkte
- ▶ 4 Gebäude an Brunnen: + 4 Punkte
- ▶ Leeres hellgrünes Feld: - 1 Punkt

Es gewinnt, wer die meisten Punkte erreicht hat.

Haben zwei oder mehr Spieler die **gleiche Punktzahl** erreicht, erhält der Spieler die bessere Platzierung, der auf seinem Spielplan in der obersten Reihe weniger leere hellgrüne Felder freigelassen hat. Sollte das Ergebnis in der ersten Reihe gleich ausfallen, wird die zweite Reihe betrachtet usw.

Autor und Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regel-
lesen und der Entstehung des Spiels beteiligt waren, ins-
besondere Iain Adams, Joanna Adams, Sebastian Bleasdale,
Rudi Gebhardt, Sebastian Gieger, Franzi Günzinger, Florian
Ionescu, Simon Kane, Dorette Peters, Vroni Sigl, Andi Stamer,
Dominik Volland, Stefan Willkofer und Philipp Winter.

Redaktion: Wolfgang Lüdtkke
Redaktionelle Unterstützung: Peter Neugebauer
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Illustration: Michael Menzel
Grafik: Michaela Kienle
3D-Bild: Fiore GmbH



Der Autor: Reiner Knizia, geboren 1957, lebt
in München. Der Doktor der Mathematik hat
zahlreiche Spiele im In- und Ausland veröffent-
licht. 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 Ent-
scheidungsfreiheit bieten. In „My City“ überrascht er die
Spieler mit einer Vielzahl von Ideen.

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de
Art.-Nr. 691486
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA

