

BIG CITYZ

MIT 200 STÄDTEN UM DIE WELT

EIN SCHÄTZ-SPIEL FÜR 2 BIS 6 SPIELER

Kennen Sie Chihuahua? Nicht den Hund – die Stadt! Schon mal gehört? Super! Aber könnten Sie sagen, auf welchem Kontinent sie liegt? Und welche Aussage würden Sie sich über Honolulu zutrauen? Liegt die Stadt am Meer? Hat sie mehr als 1 Million Einwohner? Hat sie einen internationalen Flughafen? Keine Sorge, Sie müssen das nicht alles wissen. Aber Sie werden sehen: Zu fast jeder Stadt wissen Sie etwas. Probieren Sie es aus! Denn gut geschätzt ist bei diesem leichtfüßigen Geographie-Spiel halb gewonnen.

INHALT

- 200 Städtekarten
- 12 Aussagetafeln mit je 4 Punktefeldern



- 1 Spielplan
- 18 Spielsteine in 6 Farben



ZIEL DES SPIELS

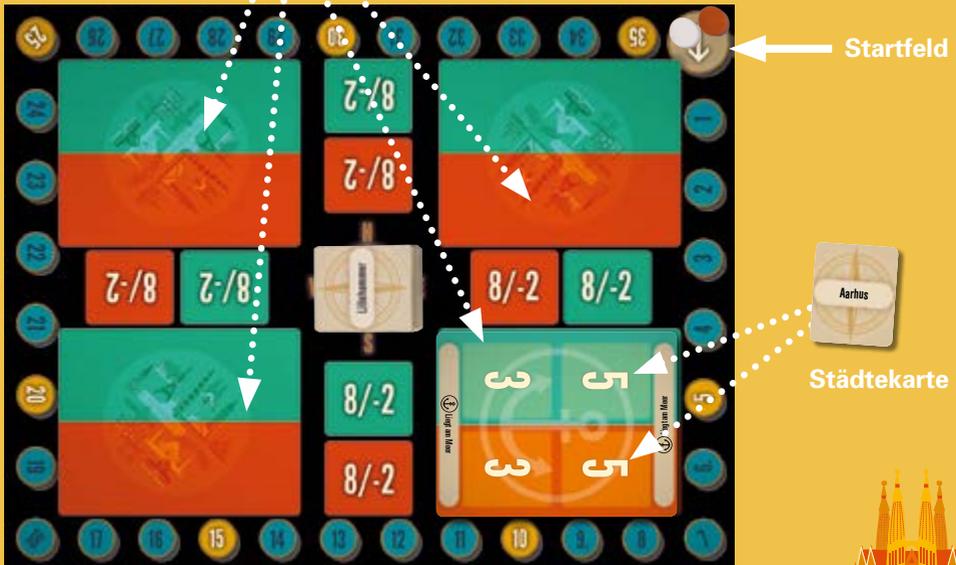
Es liegen immer vier Aussagen auf dem Spielplan und Sie müssen Ihre gezogene Städtekarte einordnen: Welche Aussage trifft Ihrer Meinung nach am ehesten darauf zu? Schätzen Sie richtig, bekommen Sie Punkte. Aber geben Sie keine allzu riskanten Tipps ab! Denn Ihre Mitspieler können jederzeit Einspruch erheben. Und ist Ihr Tipp falsch, kassieren diese an Ihrer Stelle Punkte. Wer als Erster 36 Punkte sammelt, gewinnt.



SO MACHEN SIE DAS SPIEL STARTKLAR

Klappen Sie den Spielplan auf und legen Sie ihn in die Mitte. Mischen Sie die Städtekarten. Legen Sie etwa die Hälfte davon mit den Städtenamen nach oben als Stapel auf die Windrose in der Mitte des Spielplans. Die restlichen Städtekarten kommen als Vorrat in die Schachtel. Mischen Sie die Aussagetafeln und legen Sie diese verdeckt als Nachziehstapel bereit. Decken Sie vier Aussagetafeln auf und verteilen Sie sie beliebig auf die vier großen Platzhalter auf dem Spielplan.

Jeder von Ihnen wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich entsprechend drei Spielsteine. Setzen Sie jeweils einen davon auf den Spielplan auf das graue Feld mit dem Pfeil. Das ist Ihr Startfeld. Die anderen beiden Spielsteine legt jeder sichtbar vor sich ab. Das sind Ihre Veto-Steine. Übrige Spielsteine kommen zurück in die Schachtel. Schon kann's losgehen.



SO WIRD'S GESPIELT

Wer von Ihnen bisher die weiteste Reise gemacht hat, beginnt. Danach spielen Sie reihum im Uhrzeigersinn.

Sind Sie an der Reihe? Dann ziehen Sie eine Städtekarte und lesen den Städtenamen laut vor. Das ist die Stadt, die Sie in dieser Runde einschätzen müssen. Drehen Sie die Städtekarte nicht um und achten Sie darauf, dass niemand die Rückseite mit den Daten sehen kann. Sehen Sie sich die Aussagetafeln auf dem Spielplan an und überlegen Sie, welche der Aussagen Ihrer Meinung nach auf Ihre Stadt zutreffen und welche nicht. Anschließend legen Sie die Städtekarte auf ein freies Punktfeld auf einer Aussagetafel und geben damit einen Tipp ab. Dabei müssen Sie Folgendes beachten:

Es gibt auf den Aussagetafeln **grüne und rote Punktfelder**.

- **Legen Sie Ihre Städtekarte auf ein grünes Punktfeld, wenn Sie glauben, die entsprechende Aussage trifft auf Ihre Stadt zu.**
- **Legen Sie Ihre Städtekarte auf ein rotes Punktfeld, wenn Sie glauben, die entsprechende Aussage trifft auf Ihre Stadt nicht zu.**

Jedes Punktfeld zeigt eine Zahl. Das ist die Anzahl an Punkten, die Sie gewinnen, wenn Ihr Tipp richtig ist. Ist Ihr Tipp falsch, bekommen Sie keine Punkte.



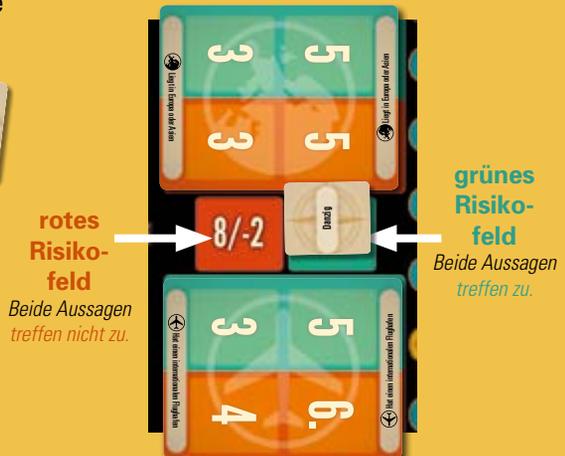
Beispiel: Martin zieht die Städtekarte „Kiew“. Es liegen u. a. die Aussagetafeln „Hat 1 Million oder mehr Einwohner“ und „Liegt südlich des Äquators“ aus. Martin ist sich sicher, dass die Aussage „Kiew hat 1 Million oder mehr Einwohner“ zutrifft. Deshalb legt er die Karte auf ein grünes Punktfeld auf dieser Aussagetafel. Der Tipp ist richtig. Martin hätte die Städtekarte auch auf ein rotes Punktfeld auf der anderen Aussagetafel legen können. Denn die Aussage „Kiew liegt südlich des Äquators“ trifft nicht zu. Sein Tipp wäre damit also ebenfalls richtig gewesen.

Was bedeuten die Punktfelder mit dem Zahlenpaar 8/-2?

Neben den Punktfeldern auf den Aussagetafeln gibt es auf dem Spielplan zusätzlich 8 spezielle Punktfelder mit dem Zahlenpaar 8/-2. Das sind sogenannte **Risikofelder**. Sie liegen immer zwischen zwei Aussagetafeln und beziehen sich auf beide zugleich. Für sie gelten folgende Regeln:

- **Legen Sie Ihre Städtekarte auf ein grünes Risikofeld, wenn Sie glauben, beide Aussagen der angrenzenden Aussagetafeln treffen auf Ihre Stadt zu.**
- **Legen Sie Ihre Städtekarte auf ein rotes Risikofeld, wenn Sie glauben, beide Aussagen der angrenzenden Aussagetafeln treffen auf Ihre Stadt nicht zu.**

Ist Ihr Tipp richtig, bekommen Sie 8 Punkte.
Ist Ihr Tipp falsch, bekommen Sie 2 Minuspunkte.



Hinweis: Es gibt kein Risikofeld für einen kombinierten Tipp nach dem Schema: „Aussage A trifft auf Ihre Stadt zu, aber Aussage B trifft auf Ihre Stadt nicht zu.“ In einem solchen Fall können Sie Ihre Städtekarte nicht auf ein Risikofeld legen.

Wozu dienen die Veto-Steine?

Haben Sie Ihre Städtekarte abgelegt und damit einen Tipp abgegeben? Dann haben Ihre Mitspieler jetzt die Gelegenheit, Einspruch zu erheben. Geben Sie Ihren Mitspielern ein paar Sekunden Zeit dafür.

Denkt einer Ihrer Mitspieler, dass Ihr Tipp falsch ist? Dann sagt er laut „Einspruch“ und legt einen seiner Veto-Steine auf die entsprechende Städtekarte. Es können auch mehrere Mitspieler gleichzeitig Einspruch erheben und ihren Veto-Stein auf die Städtekarte legen. Ein Spieler kann aber nicht zwei Veto-Steine gleichzeitig einsetzen.



Hinweis: Ihre Mitspieler sollten sich gut überlegen, ob sich ein Einspruch lohnt. Denn die eingesetzten Veto-Steine kommen anschließend aus dem Spiel. Jeder Spieler hat also im gesamten Spiel nur zweimal die Möglichkeit, Einspruch zu erheben.

Anschließend kommt es zur Auflösung und Punktwertung.



Wer bekommt wie viele Punkte?

Möchte kein Mitspieler mehr einen Veto-Stein legen? Dann drehen Sie Ihre Städtekarte um. Auf der Rückseite finden Sie alle relevanten Daten zu Ihrer Stadt. Davor steht jeweils ein kleines Symbol. Diese Symbole finden Sie auch auf den Aussagetafeln. So können Sie leicht überprüfen, ob Ihr Tipp richtig war. Suchen Sie auf der Städtekarte einfach nach dem Symbol, das zu Ihrer Aussagetafel passt.

Beispiel: Die Aussagetafel „Hat 1 Million oder mehr Einwohner“ trägt folgendes Symbol:



Dieses Symbol finden Sie auch auf den Städtekarten. Dahinter steht jeweils die Einwohnerzahl der entsprechenden Stadt.



Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

- **Ihr Tipp ist richtig?**

Dann bekommen Sie die auf dem Punktfeld abgedruckten Punkte. Liegt Ihre Städtekarte auf einem Risikofeld, bekommen Sie mit 8 Punkten sogar die Höchstpunktzahl. Setzen Sie Ihren Spielstein entsprechend auf der Punkteskala nach vorne. Haben ein oder mehrere Mitspieler Einspruch eingelegt? Dann war der Einspruch unberechtigt. Diese Mitspieler bekommen jeweils 3 Minuspunkte und setzen ihre Spielsteine auf der Punkteskala entsprechend zurück. Steht ein Spielstein noch auf dem Startfeld, geschieht mit ihm nichts weiter. Er bleibt einfach dort stehen. Die eingesetzten Veto-Steine kommen aus dem Spiel.

Hinweis: Es können immer auch mehrere Spielsteine auf demselben Feld stehen. Bei Platzmangel stapeln Sie die Spielsteine einfach übereinander.

• Ihr Tipp ist falsch?

Dann bekommen Sie keine Punkte. Liegt Ihre Städtekarte dagegen auf einem Risikofeld, bekommen Sie 2 Minuspunkte. Ziehen Sie in diesem Fall Ihren Spielstein auf der Punkte-skala entsprechend zurück. Steht er noch auf dem Startfeld, geschieht nichts.

Haben ein oder mehrere Mitspieler Einspruch eingelegt? Dann war der Einspruch berechtigt. Diese Mitspieler bekommen jeweils 3 Punkte und setzen ihre Spielsteine entsprechend vor. Die eingesetzten Veto-Steine kommen aus dem Spiel.

Egal, ob Ihr Tipp richtig oder falsch war, lassen Sie Ihre Städtekarte auf dem Punktfeld liegen. Dieses Punktfeld ist nun besetzt und kann nicht noch einmal benutzt werden. Nun ist Ihr linker Nachbar an der Reihe.

Wann werden die Aussagetafeln ausgetauscht?

Sie können nach dem Ziehen einer Städtekarte eine Aussagetafel vom Spielplan nehmen und gegen eine neue vom Nachziehstapel austauschen. Dafür muss aber eine der folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Auf der Aussagetafel liegen bereits mindestens 3 Städtekarten – oder
- auf der Aussagetafel liegen bereits 2 Städtekarten und mindestens 2 weitere Städtekarten liegen auf angrenzenden Risikofeldern.

Überlegen Sie gut, ob Sie eine Aussagetafel austauschen möchten. Denn der Austausch ist mit einem Risiko verbunden: Sie müssen nämlich anschließend Ihre Städtekarte auf ein Punktfeld der neuen Aussagetafel legen.

Möchten Sie die Aussagetafel austauschen? Dann legen Sie alle Städtekarten auf der Aussagetafel sowie alle Städtekarten auf den angrenzenden Risikofeldern zurück in die Schachtel. Legen Sie die Aussagetafel offen auf einen Ablagestapel neben den Nachziehstapel. Decken Sie eine neue Aussagetafel vom Nachziehstapel

auf und legen Sie sie auf den freien Platzhalter auf dem Spielplan. Dann legen Sie Ihre Städtekarte auf ein Punktfeld der neuen Aussagetafel.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht?

Dann mischen Sie den Ablagestapel und legen ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit.

Sonderfall:

Es ist unwahrscheinlich, aber es kann passieren, dass Sie Ihre Städtekarte auf kein freies Punktfeld legen können (weil Ihr Tipp in allen möglichen Fällen falsch wäre) und gleichzeitig keine Aussagetafel austauschen können (weil die Bedingungen dafür nicht erfüllt sind). In diesem Extremfall sagen Sie laut: „Kein freies Feld!“ und legen Ihre Städtekarte **neben** den Spielplan. Ihre Mitspieler können bei Bedarf Einspruch erheben. Anschließend drehen Sie die Städtekarte um und kontrollieren, ob Sie Recht haben. Die Punktwertung wird genau wie bei einem Risikofeld gehandhabt. Sie können also 8 Punkte gewinnen oder müssen 2 Minuspunkte einstecken. Ihre Mitspieler können durch einen Einspruch 3 Punkte gewinnen oder verlieren.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn einer von Ihnen mindestens 36 Punkte erreicht. Sollten Sie mehr als 36 Punkte erreichen, ziehen Sie Ihre Figur einfach über das Startfeld hinaus weiter. Sie spielen die Runde noch zu Ende. Wer danach die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



WAS BEDEUTEN DIE ANGABEN AUF DEN AUSSAGETAFELN?

Hier finden Sie Erläuterungen zu einigen der Aussagen auf den Aussagetafeln. Am besten lesen Sie diese vor dem allerersten Spiel durch, damit Sie die Daten des Spiels besser einschätzen können.



Hat 1 Million oder mehr Einwohner: Zu vielen Städten der Welt gehört ein großes urbanes Gebiet, das weit über die eigentlichen Stadtgrenzen hinausgeht. So umfasst die Fläche der Stadtgemeinde Paris nur etwas mehr als 100 km², das urbane Gebiet umfasst dagegen über 17.000 km². Um miteinander vergleichbare Werte zu erhalten, beziehen sich die Zahlen des Spiels immer auf die Stadt als Gemeinde, also auf die Stadt im engeren Sinn.



Wurde vor 1700 gegründet: Sofern es kein offizielles Gründungsdatum für eine Stadt gibt, verwenden wir den Zeitpunkt, ab dem eine dauerhafte, feste Besiedelung an einem Ort nachweisbar ist. Manche Städte sind so groß, dass es auf ihrem Gebiet zu unterschiedlichen Zeiten an mehreren Stellen Siedlungen gab. Dann beziehen wir uns auf den Siedlungskern, aus dem sich die heutige Stadt entwickelt und der schließlich die anderen Siedlungen vereinnahmt hat.



Hat mehr Fläche als München (310 km²): Auch die Flächenangaben beziehen sich jeweils auf die Stadt als Gemeinde, also auf die Stadt im engeren Sinn. In einigen wenigen Fällen, in denen es keine offiziellen Zahlen gab, musste die Fläche mithilfe exakter Karten vom Autor berechnet werden.



Liegt höher als Garmisch-Partenkirchen (708 m über NHN): Die Zahlen beziehen sich auf die üblicherweise angegebene Ortshöhe. Da es weltweit verschiedene Messmethoden bzw. Bezugsgrößen gibt und keine internationale Norm vorhanden ist, weichen die Zahlen in verschiedenen Quellen geringfügig voneinander ab. Diese Abweichungen sind jedoch nicht spielentscheidend. In einigen wenigen Fällen mussten die Höhenangaben über geographisches Kartenmaterial ermittelt werden.



Hat einen internationalen Flughafen: Nach unserer Definition trifft diese Aussage zu, wenn mindestens eine regelmäßige internationale Flugverbindung existiert.



Ist 5 oder mehr Zeitzonen von Berlin entfernt: Die Angaben beziehen sich immer auf die Winterzeit.



Hat eine Durchschnittstemperatur wie Freiburg im Breisgau (11° C) oder höher: Gemeint ist die mittlere Jahresdurchschnittstemperatur im Beobachtungszeitraum 1961-1990. Wir haben uns also an der aktuellen Normperiode orientiert. In einigen wenigen Fällen mussten andere Beobachtungszeiträume zugrunde gelegt werden. Um die Werte miteinander vergleichbar zu machen, haben wir alle Werte auf volle Gradzahlen gerundet.



Liegt am Meer: Nach unserer Definition liegt eine Stadt am Meer, wenn zwischen Stadtgrenze und Küste so wenig „freies“ Land liegt, dass die Fläche der Stadt dort nicht vollständig hineinpasst. Mit Küste ist die Meeresküste im engeren Sinne gemeint, also nicht z. B. das Ufer einer Flussmündung.

Alle Angaben wurden sorgfältig erwogen und geprüft, eine Garantie kann jedoch nicht gegeben werden. Bei der Erhebung von geographischen und soziologischen Daten gelten abhängig von der Region teilweise unterschiedliche Standards. So lassen sich je nach Quelle auch leicht von unseren Zahlen abweichende Werte finden. Dafür bitten wir um Verständnis. Städte, bei denen diese Abweichungen spielentscheidend sein könnten, haben wir nicht in das Spiel aufgenommen.

Autor: Peer Sylvester

Grafik / Gestaltung: Claus Stephan

Satz: Volker A. Maas

Lektorat: Jan Thienken

Redaktion: Christian Sachseneder

Herstellung: Brigitte Merkt, Hildegard Weckmann

© 2017 moes. Verlag GmbH

Arnoldstr. 13d

D-47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich

Art.-Nr.: 90286



moes.

Der Autor und der moes Verlag danken den Spieltestern in Berlin, Kempen, Düsseldorf und Bödefeld für spannende Testrunden.