

## D Spielregeln

# SPACE BUILDER



8 - 99 Jahre



2 - 4 Spieler



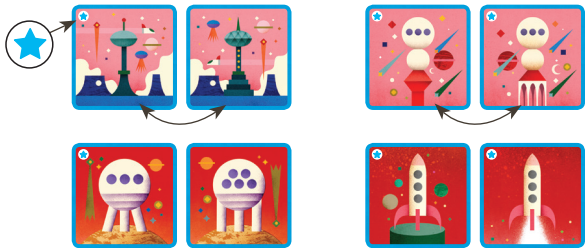
20 Min.

**Weltraum-Architekten:** Sie müssen Ihre Weltraumstadt nach den Vorgaben der Bauplankarte bauen. Wählen Sie die richtigen Gebäude aus, ordnen Sie sie auf dem Spielfeld richtig an ... und das so schnell wie möglich!

**Inhalt:** 4 Spielfelder, 4 Sets mit je 8 Gebäudekarten (beidseitig bedruckt), 20 Bauplankarten.

**Ziel des Spiels:** Als Erster seine Weltraumstadt nach dem Bauplan bauen.

**Spielvorbereitung:** Die Bauplankarten werden gemischt und verdeckt als Stoß in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler nimmt ein Set mit 8 Gebäudekarten einer Farbe (farbige Umrandung der Karten). Die unten abgebildeten Karten nimmt er auf die Hand (Karten mit dem Logo ★). Die anderen Karten sind zunächst noch nicht für das Spiel freigegeben.



Der Spieler nimmt ein Spielfeld und legt es vor sich hin.

**Alle Spieler legen ihre Spielfelder so vor sich hin, dass sie alle in dieselbe Richtung zeigen.**

Beispiel: Spieldaufbau für 3 Spieler A, B und C



**Spieldablauf:** Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt.

Für jede Runde gilt folgender Ablauf:

1. Eine Bauplankarte wird vor den Spielern so aufgedeckt, dass alle sie vollständig sehen können. **Achtung: Die Bauplankarte darf dann nicht mehr bewegt werden.**
2. Die Spieler spielen gleichzeitig und bauen auf dem Spielfeld mit den ihnen zur Verfügung stehenden Gebäudekarten ihre Weltraumstadt nach den Vorgaben der Bauplankarte.
3. Hat ein Spieler den Bau seiner Stadt vollendet, tippt er auf den Stoß mit den Bauplankarten, die übrigen Spieler können weiterspielen. Die Runde ist beendet, sobald der vorletzte Spieler fertig ist; der letzte Spieler darf dann nicht mehr weiterbauen.
4. Um den Gewinner der Runde zu ermitteln, werden die gebauten Städte überprüft.

### Bewertung und Zählung der Baufehler:

Die gebauten Städte werden der Reihe nach für jeden Spieler überprüft, beginnend mit dem Spieler, der am schnellsten fertig war:

- 1 fehlendes Gebäude = **1 Fehler** (gilt für den letzten Spieler)
- 1 Gebäude an der falschen Stelle = **2 Fehler**
- 1 falsch ausgerichtetes Gebäude oder mit der falschen Kartenseite nach oben zeigend = **2 Fehler**

**Hinweis:** Es werden für ein und dieselbe Karte nicht mehrere Fehler addiert.

Der Spieler mit den wenigsten Fehlern gewinnt die Runde. Bei einem Fehlergleichstand von mehreren Spielern gewinnt der Spieler die Runde, der den Bau seiner Stadt schneller beendet hat.

Der Gewinner der Runde gibt eine Gebäudekarte aus seinem Set für das Spiel frei (er darf diese frei auswählen) und nimmt sie auf die Hand. In der nächsten Runde muss er also ein zusätzliches Gebäude bauen.

Beispiel:



Bauplankarte



Spieler B



Spieler C



Spieler A

Spieler B hat den Bau seiner Weltraumstadt als Erster beendet.

Spieler C ist als Zweiter fertig.

Spieler A darf nicht weiterspielen und kann keine weiteren Karten ablegen.

Spieler B wird mit 2 Fehlern bewertet, da eine Gebäudekarte nicht richtig auf dem Spielfeld ausgerichtet bzw. abgelegt wurde.

Spieler C wird mit 2 Fehlern bewertet, da er die beiden Seiten einer Karte verwechselt hat.

Spieler A gewinnt die Runde, da seine Stadt mit nur 1 Fehler bewertet wird (für ein fehlendes Gebäude). Er gibt eine neue Gebäudekarte frei.

Jeder Spieler nimmt seine Gebäudekarten wieder auf die Hand und eine neue Runde beginnt.

**Spielende:** Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler eine Runde mit all seinen Gebäudekarten gewinnt, er also alle 8 Karten abgelegt hat. Dieser Spieler ist der Gewinner des Spiels!

Spiel entworfen von Jonathan Favre-Godal