

2-4
10+
45Min.

Little TOWN™

SPIELREGEL

Weit hinter den fernen Bergen liegt ein fruchtbares Land, das erkundet werden will. Diese von Reichtümern überquellende Region ist der ideale Platz, um mit dem Bau einer wundervollen Stadt zu beginnen. Sammelt Rohstoffe, um euer erstes Bauwerk zu errichten, setzt dann ein weiteres dazu und noch eins, und so weiter, bis eine großartige Stadt entstanden ist! Habt ihr das Zeug, ehrgeizige und talentierte Baumeister zu werden?



MATERIAL



1 Spielplan



29 Bauwerkplättchen



18 Zielkarten



60 Rohstoffwürfel
(15 Holz, 15 Stein, 15 Fisch
und 15 Getreide)



1 Rundenanzeiger



24 Münzen
(16 mit Wert „1“
und 8 mit Wert „3“)



4 x 60er-Plättchen



20 Arbeiterfiguren
(5 weiß, 5 orange,
5 rot und 5 violett)



1 Startspielanzeiger



28 Hausfiguren
(7 weiß, 7 orange,
7 rot und 7 violett)



4 Siegpunktanzeiger



1 Spielhilfe

ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

In jedem Zug stellst du einen deiner Arbeiter auf den Spielplan. Du sammelst die dort liegenden Rohstoffe und aktivierst die benachbarten Bauwerke oder errichdest neue Bauwerke. Platziere deine Arbeiter mit Bedacht, suche die besten Bauplätze und ergründe, was deine Gegner vorhaben, um aus jeder Situation das Optimum herauszuholen und Sieger zu werden!

Errichte die Stadt nach deiner Vorstellung und beweise, dass du der größte Baumeister bist.



SPIELEDTAILS

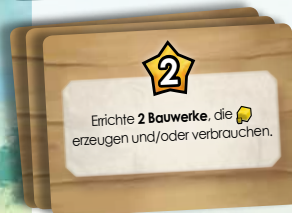
Bauwerkplättchen

Diese Plättchen stellen die Bauwerke dar, die du errichten kannst. Jedes Plättchen zeigt seine **Rohstoffkosten**, eine Anzahl **Siegpunkte** und den **Effekt**, den es beim Ausspielen auslöst.



Zielkarten

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler einige Zielkarten (deren Anzahl hängt von der Spielerzahl ab). Mit Zielkarten kann man auf verschiedene Weise Siegpunkte erhalten.





Spielplan

Oben auf dem Spielplan ist das Gebiet, in dem ihr eure Stadt baut. Dort sind Seen, Wälder, Berge und Wiesen. Für mehr Abwechslung bei euren Partien könnt ihr wählen, welche Spielplanseite ihr nehmen wollt. Unten auf dem Spielplan findet ihr den Bauplatz, den Markt, die Punkte- und die Rundenleiste.

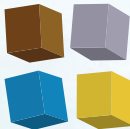






Arbeiterfiguren



Mit diesen Figuren könnt ihr Rohstoffe sammeln sowie Bauwerke errichten und aktivieren. Die Anzahl der Figuren im Spiel hängt von der Spielerzahl ab.

Rohstoffwürfel



Die braunen Würfel sind Holz 
Die grauen Würfel sind Stein 
Die blauen Würfel sind Fisch 
Die gelben Würfel sind Getreide 
Die Würfel erlauben es, Bauwerkplättchen zu kaufen oder Arbeiter zu ernähren.

Startspieleranzeiger

Mit diesem Anzeiger merkt ihr euch, wer die nächste Runde beginnt.



Rundenanzeiger

Diesen Anzeiger bewegt ihr auf der Rundenleiste weiter und zeigt damit die aktuelle Runde an.



Hausfiguren



Diese Figuren kommen auf die Bauwerkplättchen. Sie zeigen an, wem diese gehören. Die Anzahl dieser Figuren im Spiel hängt von der Spielerzahl ab.

Münzen



Diese Münzen (●) erlauben es dir, gegnerische Bauwerke zu aktivieren oder damit Rohstoffe zu kaufen. Ihr dürft Münzen jederzeit wechseln.

Siegpunktanzeiger

Damit zeigt ihr eure Siegpunkte (★) an.



60er-Plättchen

Mit diesen Plättchen merkt ihr euch, wer bereits über 60 ★ hat.



VORBEREITUNG

- 1 Legt den **Spielplan** mit einer beliebigen Seite nach oben in die Mitte der Spielfläche.
- 2 Legt die **5 Getreideplättchen** als Stapel auf den Markt. Mischt die anderen Bauwerkplättchen, zieht davon zufällige 12 und legt diese auf die noch freien Felder des Markts.



Im ersten Spiel solltet ihr nur die Bauwerkplättchen mit dem Rotkehlchen nehmen.

- 3 Mischt die **Zielkarten** und verteilt sie verdeckt an jeden Spieler.

2Spieler	3Spieler	4Spieler
4x	3x	2x

- 4 Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt alle **Arbeiter** und **Häuser** dieser Farbe sowie den Siegpunktanzeiger vor sich.

2Spieler	3Spieler	4Spieler
5x	4x	3x
7x	6x	6x

- 5 Setzt eure Siegpunktanzeiger auf **Feld 0** der Punkteleiste.
- 6 Setzt den Rundenanzeiger auf **Feld 1** der Rundenleiste.
- 7 Legt die Rohstoffwürfel, die Münzen und die 60er-Plättchen als **Vorrat** neben den Spielplan.
- 8 Jeder Spieler nimmt sich **Münzen im Wert von 3** und legt sie offen vor sich ab.
- 9 Legt fest, wer **Startspieler** wird. Wer Startspieler ist, legt den Startspieleranzeiger vor sich ab.

Hinweis

Einige Zielkarten zeigen das Symbol . Es bedeutet, dass sie nur erfüllt werden können, wenn bestimmte Bauwerkplättchen im Markt verfügbar sind. Wenn eine Zielkarte mit einem solchen Symbol nicht erfüllbar sein kann, wirf sie ab und ziehe eine neue.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft **über 4 Runden**.

RUNDENABLAUF

Nacheinander, beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn, führt jeder Spieler eine der folgenden Aktionen aus:

1. **Sammeln und aktivieren**
2. **Ein Bauwerk errichten**

Jede dieser Aktionen benötigt **1 Arbeiter**. Eine Runde ist vorüber, sobald alle Spieler alle ihre Arbeiter aufgestellt haben.

1 SAMMELN UND AKTIVIEREN

Wenn du am Zug bist, darfst du 1 deiner unbenutzten Arbeiter auf den Spielplan stellen. Er darf nur auf **ein leeres Wiesenfeld** gestellt werden.


Felder, auf denen sich bereits eine Arbeiterfigur oder ein Bauwerkplättchen befindet, gelten nicht als leer, ebenso wie die Wald-, Berg- und Seefelder.

In den **8 an ihn angrenzenden Feldern** (also auch diagonal) kann ein Arbeiter Rohstoffe sammeln und Bauwerke aktivieren.

Rohstoffe sammeln



Die Wald-, Berg- und Seefelder erlauben es dir, entsprechend Holz , Stein  und Fisch  zu sammeln.

Du darfst diese Rohstoffe in einer Reihenfolge deiner Wahl sammeln.

Nimm dir Rohstoffe aus dem Vorrat und lege sie vor dir ab. Gibt es dort keine Rohstoffe (oder  mehr), kannst du auch nichts mehr sammeln.


Wenn sich eine Geländeart über mehr als 1 Feld erstreckt, zählst du jedes (an deine Figur angrenzende) Feld separat, um die Anzahl deiner gesammelten Rohstoffe zu ermitteln.



Hier sammelt dein Arbeiter 2 Fisch  und 1 Holz .




Ein Bauwerk aktivieren

Wenn du einen Arbeiter angrenzend (auch diagonal) zu 1 oder mehr Bauwerkplättchen stellst, darfst du diese aktivieren und profitierst von ihren Effekten.




Wenn das Bauwerk, das du aktivieren möchtest, einem anderen Spieler gehört, **musst du diesem zuvor 1  bezahlen**, bevor du den Effekt anwendest. Du bist nie gezwungen, ein Bauwerkplättchen zu aktivieren.

Ein Bauwerkplättchen darf nur **1x pro Arbeiter** aktiviert werden, d. h., du kannst von seinem Effekt nur 1x pro Aktivierung profitieren.





Dieser Arbeiter kann das Getreideplättchen aktivieren, um 1 Getreide  zu erhalten. Er sammelt außerdem 2 Fisch  und 1 Holz .

Bei Bauwerken können 2 Arten Effekte aktiviert werden:





➤ **Erhalte** einen Rohstoff ,  oder .



Durch den Anlegeplatz links erhältst du 2 Fisch .
Die Goldmine rechts liefert dir 2 .







➤ **Tausche** Rohstoffe ,  gegen Rohstoffe ,  oder .

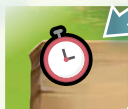


Das Bauwerkplättchen links ist ein Laden, der es dir erlaubt, 2 Rohstoffwürfel  gegen 2 andere Rohstoffwürfel deiner Wahl einzutauschen.
Das Restaurant rechts lässt dich 1 Fisch  und 1 Getreide  gegen 4  eintauschen.

Du darfst die Effekte der verschiedenen Bauwerke in einer Reihenfolge deiner Wahl aktivieren.



Der Arbeiter darf zuerst sein Getreideplättchen abernten, um 1 Getreide  zu erhalten, dann 1  an den roten Spieler bezahlen, um sein Getreide  dank der Bäckerei in 4  umzuwandeln. Außerdem sammelt er 2 Fisch  und 1 Holz .




Die Effekte des Anwesens und der Kathedrale werden erst beim Rundenende aktiviert (mehr dazu auf der Spielhilfe).

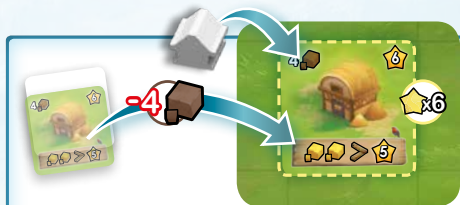
2 EIN BAUWERK ERRICHTEN


Führe diese Schritte nacheinander aus, um ein Bauwerk zu errichten:


- 1 Stelle 1 deiner unbenutzten Arbeiter auf den **Bauplatz** (dort dürfen beliebig viele Arbeiter stehen).
- 2 Wähle **1 Bauwerkplättchen** aus den im Markt verfügbaren.
- 3 Um für die Errichtung eines Bauwerks zu bezahlen, musst du die benötigten Rohstoffwürfel und/oder Münzen  abgeben. Lege deine Bezahlung in den Vorrat.
- 4 Lege das Bauwerkplättchen auf ein **leeres Wiesenfeld** auf dem Spielplan.
- 5 Sobald das Plättchen liegt, stellst du 1 deiner **Hausfiguren** darauf, um deinen Besitz anzuzeigen.
- 6 Bewege deinen Siegpunktanzeiger auf der Punkteleiste um so viele Felder vorwärts, wie die Zahl im  auf dem Bauwerkplättchen angibt.



Die  durch Burg und Wachturm werden erst am Ende des Spiels gezählt (siehe Spielhilfe).



Um die Scheune zu bauen, musst du 4 Holz  ausgeben. Nachdem du die Scheune auf den Spielplan gelegt hast, stellst du 1 deiner Häuser oben links auf das Plättchen.
Jetzt ziehst du deinen Siegpunktanzeiger 6 Felder auf der Punkteleiste weiter.

Hast du nicht genug Rohstoffe, Münzen  oder Hausfiguren, darfst du kein Bauwerk errichten.

ZUSÄTZLICHE AKTIONEN

Zusätzlich zum Aufstellen eines Arbeiters in deinem Zug kannst du jederzeit **eine Zielkarte erfüllen** oder **Münzen für Rohstoffwürfel ausgeben**.

Zielkarte erfüllen

Bei Spielbeginn hattest du eine Anzahl Zielkarten erhalten, die deine Strategie bestimmt haben.

Jederzeit darfst du 1 dieser Zielkarten erfüllen, vorausgesetzt, die darauf angegebene Voraussetzung trifft zu. Sage an, dass du eine Zielkarte erfüllt hast und decke sie auf.

Du erhältst die zugehörigen  sofort.

Zielkarten, die du bei Spielende nicht erfüllt haben solltest, bedeuten keinen Punktabzug.

Münzen für Rohstoffe ausgeben

Jederzeit im Spiel darfst du **3  für einen beliebigen Rohstoffwürfel im Vorrat zahlen**.

Du darfst diese Aktion so oft ausführen, wie du willst, aber nur, wenn du die eingekauften Rohstoffe auch sofort ausgibst.




RUNDENENDE



Sobald alle Spieler alle ihre Arbeiter aufgestellt haben, **ist die Runde vorbei**.



Führt dann in dieser Reihenfolge diese Schritte aus:

1 EFFEKTE DER SPEZIAL- GEBÄUDE AUSFÜHREN




Die Effekte bestimmter Gebäude (etwa **Anwesen** oder **Kathedrale**) werden nur am Ende jeder Runde wirksam. Ihre Besitzer können sie kostenlos aktivieren und von ihren Effekten profitieren. Das Symbol  soll euch an diese Art Effekt erinnern.

2 ERNÄHRE DIE ARBEITER

Am Ende jeder Runde müssen alle Spieler **ihre Arbeiter ernähren**. Beginnend beim Startspieler wirft jeder so viele Nahrungsrohstoffe (Fisch  und/oder Getreide ) ab, wie er Arbeiter besitzt.

Für jeden Arbeiter, den du nicht ernähren kannst, **verlierst du 3 **. Bewege deinen Siegpunktanzeiger auf der Punkteleiste pro nicht ernährtem Arbeiter um 3 Felder zurück. Es kann auch vorkommen, dass du plötzlich negative Siegpunkte  hast, wenn du unter das Feld 0 zurückfällst.



Du hast 5 Arbeiter, 1 Fisch  und 3 Getreide .
Da du gesamt nur 4 Nahrungsrohstoffe, aber 5 Arbeiter hast, verlierst du 3  für den 1 nicht ernährten Arbeiter.

3 NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

Bereitet die nächste Runde folgendermaßen vor:

- 1 Jeder Spieler **nimmt seine Arbeiter zurück** (Hausfiguren und Bauwerkplättchen bleiben stehen).
- 2 Zieht den **Rundenanzeiger** ein Feld weiter.
- 3 Gebt den **Startspieleranzeiger** an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn.

Hinweis

Im Spiel zu dritt, und zwar nur in der 4. Runde, gebt ihr den Startspieleranzeiger an den Spieler mit den wenigsten ☆.

Bei Gleichstand erhält ihn der erste dieser Spieler, der im Uhrzeigersinn am nächsten zu dem sitzt, der zuletzt den Anzeiger hatte. Ist Gleichstand unter allen 3 Spielern, gebt den Anzeiger wie üblich weiter.

Der Spieler mit dem Startspieleranzeiger beginnt die neue Runde.

Die 4. Runde ist die letzte Runde. Sobald diese Runde beendet ist, lest ihr den Abschnitt Spielende.

SPIELENDE

Jeder Spieler erhält folgende ☆ zu denen, die er während des Spiels erhalten hat:

- > Die ☆ durch Burg und Wachturm, falls zutreffend;
- > 1 ☆ pro Satz aus 3 ● in seinem Besitz.

Tragt diese ☆ auf der Punktleiste nach.

Wer die meisten ☆ hat, **gewinnt das Spiel.**

Bei einem Gleichstand wird der Sieg geteilt.



HINWEIS ZUR PUNKTLEISTE

Sobald du 60 ☆ erreichst oder überschreitest, nimmst du dir ein 60er-Plättchen und legst es vor dir ab. Du ziehst dann wie üblich auf der Punktleiste weiter.



CREDITS



Autoren: Shun und Aya Taguchi

Illustratorin: Sabrina Miramon

Projektleitung: Ludovic Papaïs

Redaktion: Delphine Brennan

Lektorat: Xavier Taverne und Alain Wernert

Graphik-Designerin: Mélanie Walryck

Deutsche Redaktion: Simon Hopp

Übersetzer: Michael Kröhnert



FOLGE UNS



© 2017 Studio GG

©2019 IELLO, LITTLE TOWN und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO.

IELLO - 9, avenue des érables - lot 341 - 54180 HEILLECOURT - FRANCE - www.iello.com



Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG, Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, DEUTSCHLAND.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.® und TM kennzeichnen U.S.-Warenzeichen. Alle Rechte vorbehalten.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

AVVERTENZA! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

www.iello.com

iello