



PL CES TM

bid



German translation by Virginia Vogt



EINLEITUNG UND ZIELSETZUNG

PLACES ist ein Akronym für Aktivitäten in unseren Stadtvierteln:

Play. Live. Academic. Community. Employ. Shop.

Hallo! Mein Name ist Lila. Ich freue mich darauf, dass du PLACES spielen wirst. Ich werde dir Tipps geben, die dir das Spielen erleichtern.



PLACES Bid ist ein rasantes Bietspiel, bei dem du darum kämpfst, die meisten Punkte zu erzielen:

1 Gebote zum Kauf von Gebäuden für Gebäudepunkte



2 Gebote zum Kauf von Gebäuden für Projektpunkte



3 Sparen, um Ihre Wertmarken-Bank zu vergrößern



4 Sammeln von Gebäuden aus jeder **PLACES** Kategorie



Viel Spaß bei der Schaffung großartiger **PLACES** durch strategische Investitionen und kluges Management! Aber seien Sie vorsichtig! Werden Sie im Geschäftsrückgang Geld zum Investieren haben oder werden Sie Ihr Lieblingsgebäude verpassen? Wir glauben, dass Ihnen die Baukunst gefallen wird, also werden wir nicht beleidigt sein, wenn Sie zu viel für ein schönes Gebäude bezahlen.

INHALT

48 Gebäudekarten

8-**Play**



8-**Live**



8-**Academic**



8-**Community**



8-**Employ**



8-**Shop**



*Siehe Allgemeine Fragen für Kartenwertbereiche

6 **Projekt-Karten**



12 **5er-Wertmarken**



70 **1er-Wertmarken**



6 **Leere Karten**



Verwenden Sie leere Karten, um Ihre eigenen Gebäude zu kreieren





KARTENBESCHREIBUNG

Gebäudepunkte

Punkte, die Sie für den Kauf des Gebäudes erhalten (nicht unbedingt das, was Sie für das Gebäude bieten oder bezahlen)

Gebäude

Aquarellierte Skizze des Gebäudes

Name des Gebäudes

13 PLACES



Tätigkeitskategorie

PLACES-Kategorie für das Gebäude Farbbedeutung

Farbbedeutung

Farbe, die die PLACES-Kategorie repräsentiert

Spieleranzahlzeichen

Gibt an, ob die Karte angesichts der Anzahl der Spieler verwendet werden sollte (z. B. "3+"; = verwenden Sie die Karte bei drei oder mehr Spielern)

AUFBAU

- 1 Geben Sie jedem Spieler zehn 1er-Wertmarken und eine 5er-Wertmarke.
- 2 Mischen Sie die Karten und geben Sie jedem Spieler eine Projektkarte. Legen Sie die zusätzlichen Karten zurück in die Schachtel.
- 3 Entfernen Sie die Gebäudekarten, je nach Anzahl der Spieler, und legen Sie sie zurück in die Schachtel:
 - 5 oder 6-Spieler: keine (alle Karten verwenden)
 - 4-Spieler: Karten mit einem 5+Zeichen entfernen
 - 3-Spieler: Karten mit einem 5+ oder 4+ Zeichen entfernen
- 4 Mischen Sie die restlichen Gebäudekarten und legen Sie sie verdeckt vor sich ab.

Beispiel für ein Spiel mit 3 Spielern





SPIELVERLAUF

Runde 1

1. Dreht die Gebäudekarten vom oberen Rand des Stapels um, je nachdem, wie viele Spieler ihr seid:
5 oder 6-Spieler: **4 Karten** | 4 Spieler: **3 Karten** | 3-Spieler: **2 Karten**

ERSTES GEBOT

2. Der jüngste Spieler beginnt mit dem Bieten.
3. Der Startspieler beginnt, indem er einen Wert an Wertmarken bietet, der kleiner oder gleich der Anzahl an Wertmarken in seiner Hand ist (es ist nicht nötig, eine Karte anzugeben, auf die man bietet).



Ich empfehle, die zu Ihrem Gebot passenden Wertmarken vor sich hinzulegen, damit Sie sich Ihren Gebotsbetrag merken und sicherstellen, dass Sie genügend Wertmarken haben.

BIETEN ODER AUSSETZEN

4. Im Uhrzeigersinn bietet der nächste Spieler entweder (1) ein höheres Gebot als der vorherige Spieler oder (2) setzt aus. Wenn ein Spieler aussetzt, kann er in dieser Runde nicht mehr bieten.
5. Dieses Muster wird so lange fortgesetzt, bis alle Spieler bis auf einen ausgesetzt haben (der Höchstbietende). Das Bieten kann mehrmals um den Tisch herum fortgesetzt werden, bis dies der Fall ist.

PAGARE E SCEGLIERE

6. **Höchstbietender** | Sobald das Bieten beendet ist, wählt der Höchstbietende eine der offenen Gebäudekarten und zahlt den vollen Betrag, den er geboten hat (z. B. wenn er "8" bietet, zahlt er acht Wertmarken). Dann legt er die Karte in der **PLACES**-Reihenfolge (der Plätze) vor sich ab.
7. **Andere Bieter** | Die verbleibenden Spieler, die geboten haben, in der Reihenfolge Ihres Gebotsbetrages ENTWEDER (1) Wählen eine der verbleibenden offenen Gebäudekarten und zahlen die Hälfte ihres Gebots, bei einer ungeraden Summe wird aufgerundet (z.B. wenn ihr letztes Gebot "4" war, zahlen sie zwei Wertmarken, wenn ihr letztes Gebot "5" war, zahlen sie drei Wertmarken), und legt die Ortskarte vor sich ab ODER
Hinweis: Wenn offene Gebäudekarten vorhanden sind, muss der bietende Spieler eine kaufen.
(2) Du erhältst zwei Wertmarken, wenn du keine offenen Gebäudekarten mehr kaufen kannst.
8. **Nicht-Bieter** | Spieler, die ausgesetzt haben, bevor sie ein Gebot abgegeben haben, erhalten 5 Wertmarken.
Hinweis: Mehrere Spieler können aussetzen, bevor jemand in einer Runde ein Gebot abgibt. Keiner dieser Spieler erhält eine Gebäudekarte - zusätzliche Gebäudekarten werden weggelegt.

Runden 2-12

Drehen Sie je nach Anzahl der Spieler einen neuen Satz Spielkarten um und gehen Sie nach demselben Muster vor wie zuvor. Der Höchstbietende der vorherigen Runde beginnt das Bieten.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

1. Ein oder mehrere Spieler haben eine Gebäudekarte für jede **PLACES**-Kategorie, nachdem die Gebäudekarten am Ende einer Runde eingefordert wurden, ODER
2. Alle Gebäudekarten wurden beboden oder weggelegt.

PUNKTEVERGABE

Wenn Sie die meisten Punkte haben, haben Sie gewonnen. Herzlichen Glückwunsch! Sie haben sich ein Eis verdient. Sie erhalten Punkte auf der Grundlage der folgenden Kriterien:

Gebäude-Karten

Punktwert auf der Karte



Projektkarte

5 Punkte für jede Gebäudekarte in der entsprechenden Farbe



Gettoni

1 Punkt für jeden Wertmarken-Wert, den Sie haben



PLACES

10 Punkte für jeden Spieler, der ein Gebäude von jeder Farbe gekauft hat

BEISPIELE



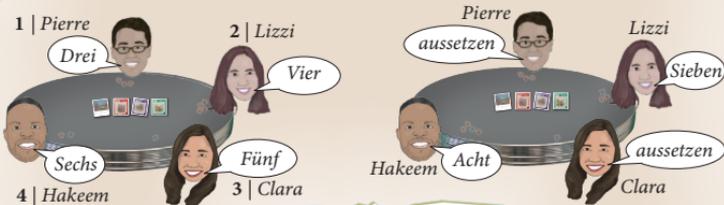
Beispiel 1

Pierre, Lizzi, Clara und Hakeem machen sich bereit zum Spielen. Sie drehen drei Karten um: ein Hotel im Wert von 14 Punkten, ein Rathaus im Wert von 21 Punkten und einen Vergnügungspark im Wert von 19 Punkten.



1 Pierre beginnt mit dem Gebot "3". Es folgen im Uhrzeigersinn Lizzi mit "4", Clara mit "5"; und Hakeem mit "6".

2 Pierre setzt aus und Lizzi bietet "7". Clara setzt aus und Hakeem bietet "8".



3 Lizzi bietet eine "9", und Hakeem setzt aus, womit die Runde beendet ist.

4 Lizzi entscheidet sich für das Rathaus und zahlt ihr Gebot von 9 Wertmarken. Hakeem nimmt den Vergnügungspark und zahlt 4 Wertmarken (die Hälfte seines letzten Gebots). Clara erhält das Hotel für 3 Wertmarken (die Hälfte ihres letzten Gebots, aufgerundet). Pierre bietet, aber ein Gebäude ist nicht mehr verfügbar, also erhält er 2 Wertmarken.



Poiché Lizzi ha vinto l'asta, inizierà il prossimo turno.

Beispiel 2

Nach dem gleichen Schema wie in Beispiel 1 beginnt Pierre mit dem Aussetzen. Dann bietet Lizzi "3". Clara setzt aus und Hakeem bietet "5". Pierre und Clara erhalten beide 5 Wertmarken, weil sie vor dem Bieten ausgesetzt haben und nun nicht mehr bieten können.

Lizzi "5"; und Hakeem bietet "7". Lizzi bietet "8", und Hakeem setzt aus, womit die Runde beendet ist.

Lizzi wählt das Rathaus und zahlt ihr Gebot von 8 Wertmarken. Hakeem nimmt den Vergnügungspark und zahlt 4 Wertmarken (1/2 seines Gebots, aufgerundet). Das Hotel wird weggelegt. Pierre und Clara haben bereits 5 Wertmarken erhalten.



ALLGEMEINE FRAGEN

F: Wie hoch sind die Punktwerte der Gebäudekarten?

A:

	3-Spieler	4-Spieler	5/6-Spieler
Play Grün	1, 12, 13, 24	6, 19	7, 18
Live Rot	2, 11, 14, 23	5, 20	8, 17
Academic Gelb	3, 10, 15, 22	4, 21	9, 16
Community Violett	4, 9, 16, 21	3, 22	10, 15
Employ Blau	5, 8, 17, 20	2, 23	11, 14
Shop Orange	6, 7, 18, 19	1, 24	12, 13

F: Was ist, wenn ich biete, aber nicht möchte, dass die verfügbaren Gebäude für mich übrigbleiben, kann ich stattdessen zwei Wertmarken nehmen? Oder einfach nicht zahlen und kein Gebäude bekommen?

A: Nein. Sobald Sie ein Gebot abgegeben haben und am Ende der Runde noch eine Gebäudekarte verfügbar ist, müssen Sie eine Gebäudekarte auswählen und die geforderten Wertmarken bezahlen (den vollen Gebotsbetrag, wenn Sie der Höchstbietende sind, das halbe Gebot, aufgerundet, wenn Sie ein niedrigerer Bieter sind).

F: Wenn ich an der Reihe bin, für eine Gebäudekarte zu bezahlen, muss ich dann die Gebäudekarte mit den meisten Punkten wählen?

A: Nein. Sie können jede der verfügbaren Gebäudekarten auswählen, unabhängig von ihrem Wert.

F: Was passiert, wenn ich mehr Wertmarken biete als ich habe?

A: Ups. Deshalb hat Lila empfohlen, dass Sie die Anzahl der gebotenen Spielsteine vor sich hinlegen. Hoffentlich sind alle freundlich und ihr findet einen guten Weg, die Situation zu klären - vielleicht spielt ihr die Runde einfach noch einmal (und vielleicht setzt ihr die Runde aus und denkt darüber nach, was ihr getan habt).

F: Was passiert, wenn mehrere Spieler in der gleichen Runde **PLACES** erhalten?

A: Herzlichen Glückwunsch! Alle Spieler, die **PLACES** erhalten, bekommen 10 Bonuspunkte.

F: Kann man für jede **PLACES**-Kategorie mehr als ein Gebäude kaufen?

A: Ja.

F: Was passiert, wenn es am Ende des Spiels ein Punktegleichstand gibt?

A: Wer **PLACES** abgeschlossen hat, gewinnt. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Gebot in der letzten Runde das Spiel.

F: Kann ich die von mir gekauften Gebäudekarten ausblenden?

A: Nein. Sie müssen für alle sichtbar bleiben.

F: Wie sind Sie auf die Idee zu **PLACES** gekommen?

A: Daniel (und sein Freund Michael Hathorne) haben es sich ausgedacht, um an all die Aktivitäten zu erinnern, die unsere Gemeinden großartig machen.

F: Kann ich eine 5er-Wertmarke in fünf 1er-Wertmarken umtauschen?

A: Ja.

F: Was passiert, wenn wir keine Wertmarken mehr haben?

A: Sie können sich an das im Spiel vorgegebene Limit halten oder lose herumliegende Münzen verwenden.

PLACES

Wir hoffen, dass Sie nicht nur Spaß beim Spielen von **PLACES** haben, sondern auch die verschiedenen Aktivitäten, die unsere Gemeinden so wunderbar machen, genauer beobachten werden. Wir hoffen auch, dass ihr euch bewusstwerdet, welche Aktivitäten vielleicht fehlen und benötigt werden, um lebendigere, integrative Gemeinschaften zu schaffen. Leider konnten wir nicht alle Arten von Gemeindeaktivitäten in das Spiel aufnehmen, aber wenn es in Ihrer Gemeinde ein Gebäude gibt, für das Sie gerne eine Karte hätten, wenden Sie sich bitte an daniel@littlestreamcompany.com.

IMPRESSUM UND DANK

Spielmechanik: Stewart Wright

Thema des Spiels: Daniel Wright

Bearbeitung des Spiels: Stewart Wright

Illustrationen und Grafikdesign: Daniel Wright

Regelwerk: Stewart und Daniel Wright

Dank an:

- Tim und Ben Burgess dafür, dass sie uns die Hoffnung gegeben haben, dass dieses Spiel Wirklichkeit werden könnte
- Daunis Wright für seine Liebe, Unterstützung und die Erstellung der ersten Prototypkomponenten
- Ashley, Krista, Emma, Easley, Lila und Ethan Wright für das Design des Little Stream Logos, das Testen des
- Spiels, das Feedback, die Liebe und Unterstützung
- Michael Hathorne für seine Hilfe bei der Entwicklung des **PLACES**-Akronyms
- Matt und Natalie Hughes für die ständigen Tests und das ehrliche Feedback zur Verbesserung des Spiels
- Christian Simpson für das Feedback zu den Bildern und die tolle Videoproduktion
- Garth Hunt für eine schöne Stimme
- Viele, viele andere zum Spielen, Testen und Ermutigen
- Sie, weil Sie **PLACES** eine Chance geben

THE LITTLE STREAM COMPANY

The Little Stream Company è un'azienda a conduzione familiare che si occupa di creare opportunità che portino gioia. Il fantastico team è composto da Krista, Emma, Easley, Lila e Ethan ha creato altri articoli che potrebbero piacervi. Potete trovarli su www.littlestreamcompany.com.



