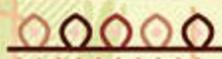


CHANDIGARH



TONI LÓPEZ / EDU VALLS



FAMILIE KENNER EXPERTE

SPIELANLEITUNG



Im Jahr 1951 beauftragte Indien den berühmten Architekten Le Corbusier damit, die Hauptstadt für Punjab zu planen. Das war die Geburtsstunde der Stadt **CHANDIGARH**.

In diesem Spiel schlüpft ihr in die Rolle von Stadtplanern und helft Le Corbusier, der die Stadt in Sektoren aufgeteilt hat, dabei, diese moderne Stadt im Norden Indiens zu gestalten. Ihr versucht eure Projekte durchzusetzen. Wer dabei die meisten Prestigepunkte sammelt, gewinnt.



12 doppelseitige Spezialistenplättchen



3x



3x

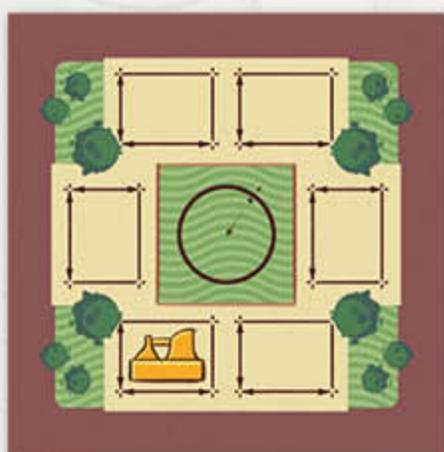


3x

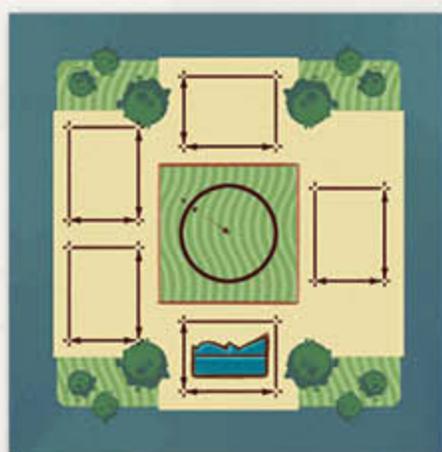


3x

16 doppelseitige Sektoren



braune Seite (2–3 Spieler)



blaue Seite (4 Spieler)



2

Chandigarh ist eine der ältesten Planstädte Indiens seit seiner Unabhängigkeit. Sie ist weltweit bekannt für ihre Architektur und Stadtbaukunst. Der Kapitol-Komplex in Chandigarh wurde im Juli 2016 anlässlich der 40. Sitzung des Welterbekomitees, neben mehreren anderen Gebäuden, die Le Corbusier in verschiedenen Ländern entworfen hat, zum UNESCO-Welterbe ernannt.

36 Projektkarten



Rückseite



Vorderseite

1 Startmarker



10 Straßenplättchen



16 Spezialistenmarker



4x



4x



4x



4x

78 Prestigepunkte marker



38x



24x



16x

72 Gebäude



Geschäfte
18x



Wohnhäuser
18x



Tempel
18x



Parcs
18x

4 Architekten



4 Spezialistenfiguren



20 Sektorenwarte



x5



x5



x5



x5



Ich widme dieses Spiel meiner Familie und danke ihr für ihre bedingungslose Unterstützung. Außerdem danke ich David Prieto, der von Anfang an an *Chandigarh* geglaubt hat, und dem Entwicklungsteam von Ludonova für die hilfreiche Zusammenarbeit.

Ludonova dankt allen, die an den Testspielen beteiligt waren. Ein besonderer Dank geht an den Autoren für sein Vertrauen und seine Hingabe, um *Chandigarh* zu dem tollen Spiel zu machen, das es heute ist.

Autor: Toni López

Illustrationen: Edu Valls

Grafik und Layout: David Prieto

Entwicklung und Spielanleitung: Germán P. Millán, Juan Luque und Rafael Sáiz

Deutsche Übersetzung: Lisa Probaska

Lektorat: Gerhard Tischler, Patrick Fresow

Originalversion: © 2024 Ludonova S.L., San Pablo 22, Córdoba, Spanien

Deutsche Version: © 2024 Strohmänn Games, Marcel Straub, Schnellweider Str. 54,

51067 Köln unter Lizenz von Ludonova S.L.

Alle Rechte vorbehalten.

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple -der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo.





SPIELAUFBAU

1 Legt die Sektoren als 4x4-Raster aus. Das ist die Stadt Chandigarh. Bei 2–3 Spielern verwendet ihr die braune Seite, bei 4 Spielern die blaue Seite.

In jedem Sektor gibt es ein Zentrum und darum herum mehrere Bauplätze, auf denen ihr Gebäude baut. Die Kanten der Sektoren sind die Straßen, über die sich eure Architekten bewegen. Die äußeren Kanten der Stadt sind gleichzeitig der Rand.



2 Mischt die Straßenplättchen verdeckt und legt je 1 an ein Ende der gezeigten Straßen und 1 weiteres in die Ecke oben rechts (siehe Abbildung rechts). Deckt sie anschließend auf. Die übrigen 3 Straßenplättchen kommen zurück in die Schachtel.

3 Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch davon den Architekten und die 5 Sektorenwarte. Stellt euren Architekten auf die Kreuzung in der Mitte der Stadt [A]. Legt eure Sektorenwarte vor euch [B].

4 Wählt 1 Spezialistenplättchen von jeder Farbe. Legt diese 4 Plättchen neben die Stadt. Entscheidet euch, auf welche Seite ihr sie dreht. Legt auf jedes davon so viele Spezialistenmarker der zugehörigen Farbe, wie ihr Personen seid [A]. Statt die Spezialistenplättchen auszuwählen, könnt ihr auch je 1 zufälliges von jeder Farbe verwenden.

Verwendet in beiden Fällen am besten 2 Spezialisten mit (☀) und 2 Spezialisten mit (☀), sodass ihr 2 Spezialisten für jede Art von Aktion habt. Spielt ihr zum ersten Mal, empfehlen wir die folgenden Spezialisten:

Kaufmann (gelb), Landschaftsgärtner (grün), Priester (rot) und Logistiker (blau) (siehe S. 12).

Stellt je 1 zufällige Spezialistenfigur auf jedes Zentrum der 4 Sektoren in den Ecken [B].

HINWEIS: *Wollt ihr das Spiel einfacher machen, könnt ihr ohne Spezialisten spielen. Überspringt einfach Schritt 4 des Spielaufbaus und ignoriert alle Regeln zu den Spezialisten.*



5 Sortiert die Gebäude nach Farbe und legt sie als allgemeinen Vorrat bereit [A]. Legt 1 Gebäude der passenden Farbe auf jeden Bauplatz, auf dem ein Gebäude abgebildet ist [B].

Legt bei 3 Spielern 2 Gebäude von jeder Farbe und bei 2 Spielern 4 Gebäude von jeder Farbe zurück in die Schachtel.

6 Sortiert die Prestigepunktemarker nach Wert und legt sie als Vorrat bereit.

7 Mischt die Projektkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Deckt bei 2/3/4 Spielern 6/7/8 Karten auf und legt sie offen aus.

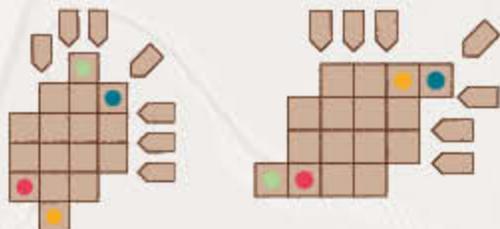
8 Bestimmt zufällig, wer beginnt. Diese Person nimmt sich den Startmarker. Angefangen bei dieser Person und dann im Uhrzeigersinn weiter wählt ihr jeweils 1 der offenen Projektkarten und 2 beliebige verschiedenfarbige Gebäude. Legt die Karte offen vor euch. Das ist die erste Karte in eurer Reihe aus Projektkarten. Legt die 2 Gebäude daneben, in euren persönlichen Gebäudevorrat. Die übrigen 4 Projektkarten bleiben liegen, das ist die Auslage.

Jetzt kann es losgehen!



Variante

Sobald ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr die Stadt anders aufbauen: Seid ihr mit dem Spielaufbau fertig, verschiebt 2 Sektoren aus den Ecken (zusammen mit den Spezialistenfiguren darauf), sodass sie an beliebige andere Sektoren angrenzen.



SPIELABLAUF

Ihr spielt mehrere Runden. In jeder Runde seid ihr nacheinander am Zug. In deinem Zug musst du dich für 1 von zwei Aktionen entscheiden: Bewege entweder deinen Architekten und baue ein Gebäude ODER nimm eine Projektkarte und erhalte Prestigepunkte. Nachdem du 1 dieser beiden Aktionen ausgeführt hast, geht es im Uhrzeigersinn weiter. Das Spielende wird ausgelöst, sobald jemand das letzte Gebäude einer Farbe nimmt.

Wer am Spielende die meisten Prestigepunkte (PP) hat, gewinnt!



Aufbau für 3 Personen

5





DEIN ZUG

Führe in deinem Zug 1 der folgenden Aktionen aus:

Bewege deinen Architekten und baue 1 Gebäude

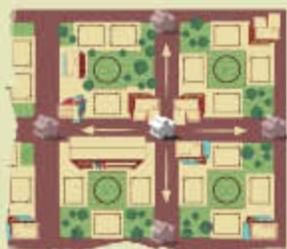
ODER

Nimm 1 Projektkarte und erhalte Prestigepunkte

BEWEGE DEINEN ARCHITEKTEN UND BAUE 1 GEBÄUDE

ARCHITEKTEN BEWEGEN

Siehe nach, wie viele Schritte du dich bewegen darfst. Zähle dazu die Schritte (Fußabdrücke) auf deinen Projektkarten zusammen. Jede Projektkarte zeigt 0 bis 2 Schritte.



Ein Schritt entspricht der Bewegung deines Architekten von einer Kreuzung auf eine angrenzende Kreuzung. Kreuzungen am Rand darfst du genauso nutzen wie Kreuzungen im Innern der Stadt.

Du musst nicht alle deine Schritte nutzen.



Beachte beim Bewegen folgende Regeln:

- ☆ Du kannst dich nicht rückwärts bewegen. Du kannst dich also nicht innerhalb des gleichen Zugs erst 1 Schritt in eine Richtung und sofort danach wieder in die entgegengesetzte Richtung zurück bewegen. Um wieder zu der Kreuzung zu gelangen, von der du gestartet bist, musst du dich also einmal um den ganzen Sektor herumbewegen.
- ☆ Du kannst deinen Zug nicht auf einer Kreuzung beenden, auf der bereits ein anderer Architekt steht. Du darfst dich aber dorthin bewegen, bauen und danach weiterbewegen.

GEBÄUDE BAUEN

Nach jedem Schritt darfst du max. 1 Gebäude bauen. Lege dazu 1 Gebäude aus deinem persönlichen Gebäudevorrat in die Stadt. Du kannst immer nur auf einem freien Bauplatz bauen. Der Bauplatz muss sich außerdem an einem der Straßenabschnitte befinden, die an die Kreuzung mit deinem Architekten angrenzen.

Du darfst in deinem Zug auch mehrmals bauen, sofern du entsprechend viele Schritte zur Verfügung und Gebäude in deinem Vorrat hast.



WICHTIG: Du kannst nicht bauen, bevor du dich bewegst!

6



Unterstützung von einem Spezialisten erhalten

Baust du ein Gebäude in der Farbe eines Spezialisten in dem Sektor, in dem seine Spezialistenfigur steht, kannst du ab sofort seine Unterstützung erhalten. Nimm dir dazu 1 Spezialistenmarker vom Plättchen dieses Spezialisten. Bewege dann die Spezialistenfigur auf ein freies Zentrum eines anderen Sektors deiner Wahl. Du darfst den Effekt dieses Spezialisten ab sofort einmal pro Zug nutzen, während du die Aktion ausführst, für die er gilt. Du darfst ihn auch bereits in dem Zug nutzen, in dem du den Spezialistenmarker erhalten hast.

Mehr dazu, wie du deine Spezialisten nutzt und welche Effekte sie haben, erfährst du auf den Seiten 11 + 12.

Du kannst von jeder Farbe nur 1 Spezialistenmarker besitzen. Sobald jemand den letzten Spezialistenmarker einer Farbe nimmt, entfernt die entsprechende Spezialistenfigur aus dem Spiel, statt sie zu bewegen.

Für manche deiner beauftragten Spezialisten erhältst du am Spielende Prestigepunkte wie oben rechts auf ihrem Spezialistenplättchen angegeben.



Sektor vollenden

Baust du ein Gebäude auf dem letzten freien Bauplatz eines Sektors, ist dieser Sektor vollendet. Stelle sofort 1 Sektorenwart von dir auf das Zentrum dieses Sektors, um anzuzeigen, dass du ihn beaufsichtigt (hast du keinen Sektorenwart mehr in deinem Vorrat, bleibt der gerade vollendete Sektor unbeaufsichtigt). Steht eine Spezialistenfigur auf diesem Zentrum, bewege sie vorher auf ein freies Zentrum eines anderen Sektors deiner Wahl. Wer auf dem letzten freien Bauplatz gebaut hat, beaufsichtigt immer den zugehörigen Sektor, unabhängig davon, wer die anderen Gebäude gebaut hat.

Am Spielende erhält der Spieler, der die meisten Sektoren an einer Straße bzw. am Rand beaufsichtigt, Prestigepunkte durch das entsprechende Straßenplättchen.



Schwarz darf sich durch ihre Projektkarten 3 Schritte bewegen [A]. Sie bewegt sich zuerst nach rechts und baut ein grünes Gebäude [B]. Mit ihrem zweiten Schritt bewegt sie sich nach oben und beschließt, dort nicht zu bauen [C]. Danach bewegt sie sich nach links und baut ein rotes Gebäude [D]. Dadurch vollendet sie diesen Sektor. Sie stellt also 1 Sektorenwart von sich auf das Zentrum dort, um anzuzeigen, dass sie ihn beaufsichtigt [E].



NIMM 1 PROJEKTKARTE UND ERHALTE PRESTIGEPUUNKTE

PROJEKTKARTE NEHMEN

Wähle 1 der 4 offenen Projektkarten aus der Auslage. Lege sie links oder rechts an deine Reihe aus Projektkarten an. Dadurch berührt eine Kante deiner gewählten Karte eine Kante der danebenliegenden Karte. Nimm dir aus dem allgemeinen Vorrat die Gebäude, die im unteren Bereich der beiden Karten (direkt neben dem Pfeil) gezeigt sind. Das können auf jeder Karte 0 bis 2 Gebäude sein. Lege diese Gebäude in deinen persönlichen Vorrat. In deinem persönlichen Gebäudevorrat können höchstens 6 Gebäude gleichzeitig liegen. Überschreitest du diese Grenze, wenn du neue Gebäude erhältst, entferne sofort so viele Gebäude deiner Wahl aus deinem persönlichen Gebäudevorrat ganz aus dem Spiel, bis du nur noch 6 hast.

WICHTIG: Das Symbol  steht für 1 beliebiges Gebäude. Du darfst also ein Gebäude deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



PRESTIGEPUUNKTE ERHALTEN

Hast du bereits 3 Projektkarten vor dir liegen und legst du eine neue dazu, musst du, nachdem du dir die Gebäude genommen hast, die Karte am anderen Ende deiner Reihe werten. Du erhältst entsprechend Prestigepunkte und entfernst die gewertete Karte danach aus dem Spiel. Um zu bestimmen, wie viele Prestigepunkte du erhältst, siehe nach, wie oft das auf dieser Karte gezeigte Muster in der Stadt vorkommt, und multipliziere diese Zahl mit den Prestigepunkten (Sternen) auf dieser Karte. Nimm entsprechend Prestigepunktemarker aus dem Vorrat und lege sie verdeckt vor dich. Entferne danach diese Projektkarte ganz aus dem Spiel. So hast du am Ende deines Zuges wieder nur 3 Projektkarten vor dir liegen.

Beachte folgende Regeln, wenn du bestimmst, wie oft ein Muster in der Stadt vorkommt:

- ☆ Die Gebäude der gezeigten Farben müssen in der gezeigten Anordnung in der Stadt vorkommen. Du darfst das Muster aber beliebig drehen.
- ☆ Jedes Gebäude zählt nur einmal.



Gräu nimmt in ihrem Zug eine Projektkarte. Sie legt sie links an ihre Reihe aus Projektkarten an [A]. Sie erhält 1 gelbes Gebäude aus dem allgemeinen Vorrat und legt es in ihren persönlichen Vorrat [B]. Da sie jetzt vier Karten vor sich liegen hat, wertet sie die Karte am anderen Ende ihrer Reihe, also die Karte ganz rechts [C]. Das gezeigte Muster kommt zweimal in der Stadt vor und die Karte bringt für jedes Mal 2 PP [D]. Gräu erhält also 4 PP; nimmt entsprechend Prestigepunktemarker aus dem Vorrat und legt sie verdeckt vor sich [E]. Zum Schluss entfernt sie diese Karte aus dem Spiel [F].

Die Muster auf den Projektkarten werden auf den Seiten 10 und 11 erklärt.

Decke zum Schluss eine neue Projektkarte vom Stapel auf und lege sie offen aus, sodass immer 4 Projektkarten in der Auslage sind.



SPIELUNDE UND WERTUNG

Das Spielende wird ausgelöst, sobald jemand das letzte Gebäude einer Farbe aus dem allgemeinen Vorrat nimmt. Spielt die aktuelle Runde noch zu Ende. Danach endet das Spiel und ihr geht zur Schlusswertung über.

SCHLUSSWERTUNG

- ☆ Ihr erhaltet Prestigepunkte für genau 1 Projektkarte eurer Wahl in eurer Reihe.
- ☆ Ihr erhaltet Prestigepunkte für eure Spezialisten wie auf ihren Spezialistenplättchen angegeben.
- ☆ Ihr erhaltet Prestigepunkte für jedes Straßenplättchen. Geht sie einzeln durch und dreht die Straßenplättchen, die ihr bereits gewertet habt, am besten um.
 - Die Straßenplättchen am Ende einer Straße: Wer die meisten Sektoren beaufsichtigt, die an diese Straße angrenzen, erhält die höheren Prestigepunkte auf diesem Straßenplättchen. Bei Gleichstand um die meisten Sektoren erhalten alle daran Beteiligten die niedrigeren Prestigepunkte auf diesem Straßenplättchen (in Klammern).
 - Das Straßenplättchen in der Ecke der Stadt: Wer die meisten der 12 Sektoren am Rand der Stadt beaufsichtigt, erhält die höheren Prestigepunkte auf diesem Straßenplättchen. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten die niedrigeren Prestigepunkte (in Klammern).



In der linken senkrechten Straße [A] beaufsichtigt Weiß 3 Sektoren, Schwarz 1 und Grau 1. Somit erhält Weiß 3 PP für diese Straße.

In der mittleren senkrechten Straße [B] beaufsichtigen Weiß und Grau beide jeweils 2 Sektoren und Schwarz 1. Es herrscht also Gleichstand zwischen Weiß und Grau und beide erhalten jeweils 1 PP.

Am Rand [C] beaufsichtigt Weiß 5 Sektoren, Schwarz 1 und Grau keinen. Entsprechend erhält Weiß 1 PP.

Zählt jeweils eure Prestigepunkte zusammen. Wer die meisten Prestigepunkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer in Zugreihenfolge früher dran war.



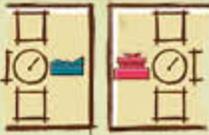


PROJEKTKARTEN

Wertest du eine Projektkarte, multipliziere ihre Prestigepunkte mit der Anzahl, wie oft das Muster in der Stadt vorkommt. Du darfst das Muster beliebig drehen.



Die gezeigten Gebäude müssen auf Bauplätzen in demselben Sektor stehen, aber auf gegenüberliegenden Seiten.



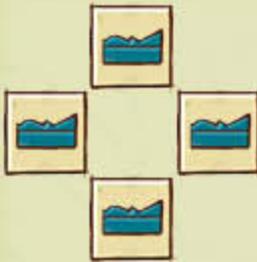
Die gezeigten Gebäude müssen an demselben Straßenabschnitt stehen – eins auf der einen Seite der Straße und das andere auf der anderen Seite.



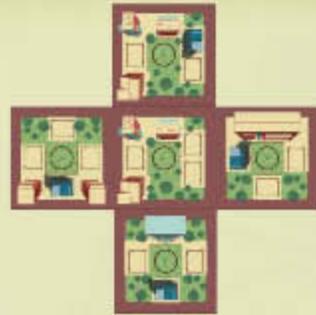
Die gezeigten Gebäude müssen auf beliebigen Bauplätzen in 3 in einer senkrechten oder waagerechten Reihe benachbarten Sektoren stehen.



Die gezeigten Gebäude müssen auf beliebigen Bauplätzen in 2 in einer senkrechten oder waagerechten Reihe benachbarten Sektoren stehen.

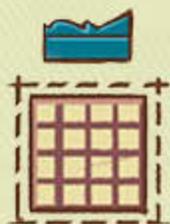


Die gezeigten Gebäude müssen auf beliebigen Bauplätzen in 4 Sektoren stehen, die alle denselben Sektor umgeben (sich also oben, unten, links und rechts von ihm befinden).

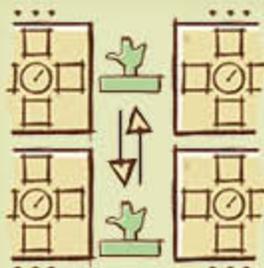


Die gezeigten Gebäude müssen auf beliebigen Bauplätzen in 3 in einer diagonalen Reihe angrenzenden Sektoren stehen.





Das gezeigte Gebäude muss auf einem Bauplatz am Rand stehen.
(Beispiel: Im Bild rechts wertest du alle 3 blauen Gebäude.)



Das gezeigte Gebäude muss auf einem Bauplatz an einer Straße deiner Wahl stehen.
(Beispiel: Wählst du im Bild rechts die waagerechte Straße, wertest du alle 4 grünen Gebäude.)



SPEZIALISTEN

Du kannst den Effekt jedes Spezialisten, dessen Spezialistenmarker du hast, einmal pro Zug nutzen. Tust du das, drehe deinen Spezialistenmarker auf die Rückseite. Am Ende deines Zuges drehst du alle deine Spezialistenmarker wieder zurück auf die Vorderseite, um sie in deinem nächsten Zug wieder nutzen zu können.

Du darfst in deinem Zug beliebig viele Effekte nutzen und du darfst sie jederzeit in deinem Zug nutzen, während du die Aktion ausführst, für die sie gelten. Du darfst auch mehrere Effekte gleichzeitig für denselben Schritt oder dasselbe Gebäude nutzen.



Effekte von Spezialisten mit diesem Symbol kannst du nur nutzen, während du die Aktion *Bewege deinen Architekten und baue 1 Gebäude* ausführst.



Effekte von Spezialisten mit diesem Symbol kannst du nur nutzen, während du die Aktion *Nimm 1 Projektkarte und erhalte Prestigepunkte* ausführst.

Auf der nächsten Seite werden alle Spezialisten erklärt, sortiert nach Farbe.



BAUARBEITERIN

Baust du ein Gebäude, ersetze mit ihm ein bereits gebautes Gebäude. Entferne das ersetzte Gebäude aus dem Spiel.

KAUFMANN

Machst du einen Schritt, tausche 1 Gebäude aus deinem persönlichen Vorrat mit einem aus dem allgemeinen Vorrat.

REGIERUNGSBEAMTETER

Machst du einen Schritt, wirf 1 PP ab, um 1 Gebäude aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen.

PROJEKTMANAGERIN

Machst du einen Schritt, wirf 1 Projektkarte aus deiner Reihe ab, um 2 Gebäude aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen. Hast du 3 Karten und wirfst die mittlere ab, schiebe die übrigen beiden zusammen, um die Lücke zu schließen.

HANDWERKSMEISTER

Tausche 1 der Gebäude, das du diese Runde durch das Nehmen der Projektkarte erhalten hast, mit einem anderen aus dem allgemeinen Vorrat.

BAUZEICHNERIN

Erhältst du durch das Nehmen der Projektkarte Gebäude von einer einzigen Farbe, erhalte 1 PP.

WOHNBEAUFTRAGTE

Baust du ein blaues Gebäude in einem Sektor am Rand, nimm 1 Gebäude aus dem allgemeinen Vorrat. (Nur der Sektor muss am Rand sein, nicht der Bauplatz.)

FAHRER

Machst du einen Schritt, bewege deinen Architekten ansatz der normalen Bewegung von einer Kreuzung am Rand auf eine andere Kreuzung am Rand.

BAUINGENIEUR

Baust du ein Gebäude, baue es dort, wo ein anderer Architekt steht.

VERKEHRSWACHT

Bewege dich 1 zusätzlichen Schritt. (Du darfst danach ein Gebäude bauen.)

LOGISTIKER

Lege die 4 Projektkarten aus der Auslage unter den Stapel und decke 4 neue Projektkarten auf.

PLANERIN

Hast du Gebäude von allen 4 Farben in deinem persönlichen Vorrat, erhalte 1 PP.

BRAHMINE

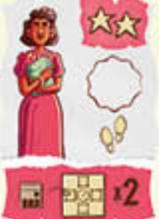
Baust du ein rotes Gebäude, erhalte 1 PP.

BÜRGERMEISTERIN

Machst du einen Schritt, wirf 1 Projektkarte aus deiner Reihe ab, um 2 PP zu erhalten. Hast du 3 Karten und wirfst die mittlere ab, schiebe die übrigen beiden zusammen, um die Lücke zu schließen.

GÜTNICHTER

Baust du ein Gebäude, baue es auf einem beliebigen Bauplatz in einem Sektor, der an deinen Architekten angrenzt.

ASSISTENTIN

Baust du ein Gebäude, baue danach noch ein Gebäude. (Du baust nach 1 Schritt also 2 Gebäude statt 1.)

MEISTERARCHITECT

Hast du ein rotes Gebäude in deinem persönlichen Vorrat, verteile alle Gebäude in 1 Sektor deiner Wahl neu.

KONSTRUKTEURIN

Baue 1 Gebäude, wo dein Architekt steht.

PARKGESTALTER

Baust du ein Gebäude, baue es auf einem beliebigen Bauplatz in einem Sektor, in dem mind. 1 grünes Gebäude steht. (Dein Architekt muss nichts an dem Straßenabschnitt mit diesem Bauplatz angrenzen.)

VERWALTERIN

Baust du ein Gebäude, baue es auf einer Seite eines Sektors, auf der kein Bauplatz ist. Platziere es mittig auf dieser Seite (max. 1 Gebäude pro Seite ohne Bauplatz).

GÄRTNERIN

Baust du ein Gebäude in einem Sektor mit mind. 1 grünes Gebäude, erhalte 1 PP.

PRÜFERIN

Vollendest du einen Sektor, erhalte 1 PP.

LANDSCHAFTSGÄRTNER

Bewege deinen Architekten auf eine beliebige Kreuzung, die an einen Sektor mit mind. 1 grünes Gebäude angrenzt. (Die Kreuzung darf im Inneren der Stadt oder am Rand sein.)

PARKVERWALTER

Wertest du eine Projektkarte, auf der mind. 1 grünes Gebäude ist, nimm 1 Gebäude aus dem allgemeinen Vorrat.