



FÜR 2 BIS 4 SPIELER -AB 10 JAHREN

INHALT:

- 64 Münz-/Gebäudekarten
- 1 Zentrumskarte
- 16 Arbeiterkarten in den 4 Spielerfarben (Lila, Blau, Rot und Gelb)
- 36 Arbeiter in den 4 Spielerfarben (Lila, Blau, Rot und Gelb)
- 1 Rohstoff-Spielplan
- 12 Charakterkarten mit den 4 Gildensymbolen (Maske, Hahn, Glocken und Lilie)
- 1 Anleitung

Vier mächtige Gilden beauftragen dich, Oddville zu erbauen. Verwende deine Arbeiter, um Rohstoffe, Münzen oder Bauaufträge zu ergattern und damit die wertvollsten Gebäude zu bauen und so die Gunst der Gildenvorsteher zu erlangen. Das ist deine Chance, die Stadt nach deinen Vorstellungen zu formen!

Am Ende des Spiels berechnet jeder/jede* Spieler/in* seinen Punktestand durch Addieren der Werte der von ihm erbauten Gebäude, seiner übrig behaltenen Rohstoffe, seiner Anwesenheit auf der Zentrumskarte und den Charakterkarten, die vor ihm ausliegen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Spielvorbereitung

◇ Jeder Spieler wählt eine Farbe (Lila, Blau, Rot oder Gelb) und nimmt:

- die 4 Arbeiterkarten seiner Farbe auf die Hand, sowie ...
- die 9 Arbeiter seiner Farbe und legt sie vor sich ab.

9x



◇ Legt die Zentrumskarte in die Mitte des Tisches.

◇ Lasst dann genug Platz unter und neben der Zentrumskarte um die Stadt bauen zu können:

- ▶ Legt den Rohstoff-Spielplan auf den Tisch (*je nach Spielerzahl mit der Seite für 2 oder 3/4 Spieler nach oben*).
- ▶ Sortiert die Charakterkarten nach den 4 Gilden, bildet daraus 4 Stapel und mischt jeden Stapel. Legt dann die Stapel aufgedeckt auf den Tisch (*entfernt bei weniger als 4 Spielern folgende Charaktere: 1 Charakter je Gilde bei 3 Spielern; 2 Charakter je Gilde bei 2 Spielern*).
- ▶ Mischt die Münz-/Gebäudekarten, bildet einen Kartenstapel und legt ihn mit der Münzseite nach oben auf den Tisch. Zieht davon 6 Karten und bildet mit der Gebäudeseite nach oben links vom Stapel eine Reihe.

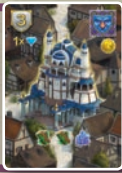
◇ Bestimmt per Zufall einen Startspieler. Beginnend beim letzten Spieler und dann reihum entgegen dem Uhrzeigersinn, wählt jeder Spieler einen Rohstoff. Um anzuzeigen das er diesen Rohstoff besitzt, platziert er 1 Arbeiter aus seinem Vorrat auf dem Rohstoff-Spielplan im oberen Feld des entsprechenden Rohstoffs (d. h.: das Feld mit den 2 Münzen). Jeder Spieler muss einen anderen Rohstoff wählen. Dann beginnt das Spiel im Uhrzeigersinn mit dem Startspieler.



BEISPIEL:

Rot ist der letzte Spieler. Er wählt sich den Stein. Dann wählt sich **Gelb** den Kristall, **Lila** wählt das Holz und **Blau** den Lehm. Von nun an verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn, beginnend mit **Blau**.

(*Von nun an, wird aus zur Vereinfachung das Wort <<Er>> verwendet, wenn wir von den Spielern reden. Es ist dabei jedoch immer ein <<Er/Sie>> gemeint.



Immer wenn ein Spieler Münzen erhält, legt er die Karte mit der Münzseite nach oben vor sich ab.
Immer wenn ein Spieler ein Gebäude bekommt, legt er die Karte mit der Gebäudeseite nach oben vor sich hin.
Muss er Münzen bezahlen, nimmt er die entsprechende Anzahl Münzenkarten aus seinem Vorrat und legt sie mit der Münzseite nach oben auf den Kartenstapel.

Spielrunden

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn über mehrere Runden. Der Spieler am Zug muss 1 (und nur 1) der folgenden Aktionen ausführen:

- ▶ entweder 1 Arbeiterkarte ausspielen (um Münzen, Bauaufträge oder Rohstoffe zu bekommen) ODER
- ▶ OddVille ausbauen (1 Gebäudekarte bauen).

Damit endet der Zug des Spielers und der nächste Spieler ist am Zug. Wenn ein Spieler seinen 6. Arbeiter in der Stadt platziert, endet das Spiel.

1 ARBEITERKARTE AUSSPIELEN

Wenn ein Spieler diese Aktion wählt, muss er:

- 1 Arbeiterkarte auf seiner Hand wählen,
- sie ausspielen und offen vor sich ablegen,
- erklären welche Fähigkeit er nutzen möchte und die entsprechende Aktion ausführen

Er muss 1 (und nur 1) der folgenden Fähigkeiten auswählen:

Münzen erhalten ODER 1 Rohstoff bekommen ODER 1 Bauauftrag erhalten

ZURÜCKHOLEN DER ARBEITERKARTEN

Wenn der Spieler zu Beginn seines Zuges und vor dem Ausspielen der Arbeiterkarte ...

- ▶ **keine Arbeiterkarten** mehr auf der Hand hat, **muss er** alle zuvor ausgespielten Arbeiterkarten zurück auf die Hand nehmen.
- ▶ **1 oder mehr Arbeiterkarten auf der Hand hat, kann er** alle zuvor ausgespielten Arbeiterkarten zurück auf die Hand nehmen, aber er muss **1 Münze für jede Arbeiterkarte zahlen**, die er noch auf der Hand hat.

Nach dem Zurückholen hat der Spieler 4 Karten auf der Hand. Von diesen spielt er nun 1 Arbeiterkarte und führt die gewählte Aktion aus.

■ MÜNZEN ERHALTEN

Der Spieler spielt 1 Arbeiterkarte aus, zieht vom Kartenstapel so viele Karten, wie Münzen auf seiner ausgespielten Arbeiterkarte abgebildet sind und legt sie mit der Münzseite nach oben nebeneinander vor sich ab.



Achtung: Dieser Arbeiter erlaubt dir nicht, Münzen zu nehmen.

Ein Spieler kann niemals mehr als 5 Münzkarten vor sich haben. Wenn er aus irgendeinem Grund mehr als 5 Münzkarten vor sich hat, muss er alle bis auf 5 ablegen.

Achtung: Die Spieler dürfen sich nicht ansehen, welche Gebäude sich auf den Rückseiten ihrer Münzkarten befinden.

Anmerkung: Die ausgespielten Arbeiterkarten bleiben vor den Spielern liegen (und können daher nicht benutzt werden) bis sie zurückgeholt werden (siehe: Zurückholen der Arbeiterkarten).

BEISPIEL:

In vorhergehenden Zügen hat **Rot** all seine Arbeiterkarten ausgespielt. Er muss sie nun zurückholen und nimmt seine 4 ausgespielten Arbeiterkarten auf die Hand.

Nun spielt er eine Arbeiterkarte und führt eine Aktion aus.

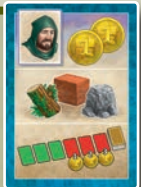
BEISPIEL:

In vorhergehenden Zügen hat **Gelb** 3 seiner Arbeiterkarten ausgespielt und beschließt diese nun zurückzuholen.

Weil er noch 1 Arbeiterkarte auf der Hand hat, zahlt er 1 Münze. Dann nimmt er die 3 ausgespielten Arbeiterkarten auf die Hand. **Nun spielt er eine Arbeiterkarte und führt eine Aktion aus.**

BEISPIEL:

Blau spielt seine Arbeiterkarte aus und legt sie offen vor sich ab. Er entscheidet sich dafür, Münzen zu erhalten.



Er zieht 2 Karten vom Kartenstapel und legt sie mit der Münzseite nach oben zu seinem Vorrat.
Sein Zug ist zu Ende.

■ ERHALTE 1 ROHSTOFF

Der Spieler spielt 1 Arbeiterkarte und erhält 1 Rohstoff.
Er muss einen der Rohstoffe auswählen die auf seiner ausgespielten Arbeiterkarte abgebildet sind. Um anzuzeigen dass er diesen Rohstoff besitzt, stellt er 1 Arbeiter aus seinem Vorrat auf das billigste, zur Verfügung stehende Feld auf dem Rohstoff-Spielplan.

Dann zahlt er die Kosten (wenn nötig) die auf diesem besetzten Feld angegeben sind. Auf jedem Feld der unteren Reihe eines Rohstoffs kann nur 1 Arbeiter stehen (d. h.: die Felder, die 0 oder 1 Münze kosten). Für die oberen Felder jedes Rohstoffs (d. h.: Felder die 2 Münzen kosten) gibt es keine Begrenzung für die Anzahl der Arbeiter (von einem, oder mehreren Spielern) die gleichzeitig dort stehen können.

Jederzeit während des Spiels, können die Spieler 1 oder mehrere ihrer Arbeiter vom Rohstoff-Spielplan zurück in ihren Vorrat nehmen.

■ ERHALTE 1 BAUAUFTRAG

Der Spieler spielt eine Arbeiterkarte, wählt 1 der 6 Gebäudekarten aus der Gebäudereihe, zahlt die entsprechenden Kosten (wenn nötig), und legt die Karte mit der Gebäudeseite nach oben vor sich ab.

Die Kosten sind auf der ausgespielten Arbeiterkarte angegeben. Das Gebäude ist **kostenlos** wenn die Position der Karte in **Grün** dargestellt ist. Es kostet **die angegebene Summe**, wenn die Position der Karte in **Rot** dargestellt ist.

Dann werden die restlichen Gebäudekarten, wenn nötig, nach links geschoben, so dass es nur 1 leeren Platz direkt neben dem Kartenstapel gibt. Ziehe 1 Karte vom Kartenstapel und lege sie mit der Gebäudeseite nach oben auf den freien Platz.

Ein Spieler kann nie mehr als 2 Gebäudekarten vor sich liegen haben. Hat er aus irgendeinem Grund je mehr als 2 Gebäudekarten vor sich liegen, muss er beliebige überzählige Gebäudekarten ablegen und legt sie mit der Münzseite nach oben unter den Kartenstapel.

ODDVILLE AUSBAUEN

Wählt ein Spieler diese Aktion, dann ...

- wählt er eines der Gebäude**, die vor ihm ausliegen,
- zahlt die benötigten Rohstoffe** (unten auf der Karte abgebildet), entfernt seine Arbeiter von den billigsten verfügbaren Feldern der entsprechenden Rohstoffe auf dem Rohstoff-Spielplan (die Arbeiter kommen zurück in seinen Vorrat und können später oder auch sofort erneut verwendet werden),
- platziert die Gebäudekarte** in der Stadt, unter Beachtung der **BAUVORSCHRIFTEN**,
- stellt 1 seiner Arbeiter auf die Gebäudekarte**, um anzuzeigen dass er deren Besitzer ist.

BEISPIEL:

Rot spielt seine Arbeiterkarte aus und legt sie offen vor sich ab. Er entscheidet sich, damit **1 Rohstoff zu erhalten**. Er kann zwischen Holz und Lehm wählen.



Er wählt den Lehm.
Er stellt er einen Arbeiter aus seinem Vorrat auf das billigste, zur Verfügung stehende Feld auf dem Lehmfeld des Rohstoff-Spielplans und zahlt 1 Münze. Sein Zug ist zu Ende.



BEISPIEL:

Lila spielt seine Arbeiterkarte und legt sie offen vor sich ab. Er entscheidet sich, damit **1 Bauauftrag zu erhalten**. Er wählt sich die 5. Karte von links (E) und legt sie mit der Gebäudeseite nach oben vor sich ab. Er zahlt 1 Münze.



Dann schiebt er Karte F nach links und zieht eine neue Karte G für die Gebäudereihe vom Kartenstapel. Sein Zug ist zu Ende.

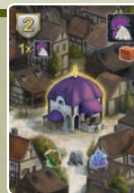


BEISPIEL:

Rot möchte dieses Gebäude bauen.

Er muss je 1 Holz, Stein und Kristall bezahlen.

Er entfernt seine Arbeiter vom Rohstoff-Spielplan und legt sie vor sich ab.



BAUVORSCHRIFTEN:

- ♦ Die Gebäudekarte muss senkrecht oder waagrecht angrenzend (**nicht diagonal**) an mindestens 1 zuvor platzierte Gebäudekarte, oder die Zentrumskarte platziert werden.
- ♦ Die Position der Zentrumskarte bestimmt die oberste, verfügbare Reihe. Es ist also erlaubt, in den Bereichen an den Seiten und unter der Zentrumskarte zu bauen, nicht jedoch darüber.
- ♦ Die Gebäudekarte darf nicht rotiert werden.
- ♦ Die Ränder müssen beachtet werden: Häuser müssen angrenzend an Häuser platziert werden; Straßen müssen angrenzend an Straßen platziert werden.
- ♦ Einmal gebaut, dürfen Gebäudekarten nicht mehr bewegt oder entfernt werden.

Der Spieler erhält sofort (in beliebiger Reihenfolge):

- den **Bonus** der in der rechten, oberen Ecke der **gerade platzierten Gebäudekarte** abgebildet ist (siehe Gebäude-Boni) **UND**
- den **Bonus**, der in der rechten, oberen Ecke jeder direkt senkrecht oder direkt waagrecht **angrenzenden** (nicht diagonal), **durch Straßen verbundenen Gebäudekarte** abgebildet ist.



Ränder passen nicht

Karte ist gedreht

CHARAKTERE

Ist auf der soeben platzierten Gebäudekarte das Symbol einer Gilde ...:

- nimmt der Spieler sofort die oberste Karte vom Stapel dieser Gilde. Gibt es keine Karten mehr in diesem Stapel, müssen sofort alle Spieler, auch derjenige der die Gebäudekarte platziert hat, alle Charaktere dieser Gilde zurückgeben. Diese werden gemischt und es wird ein neuer Stapel gebildet. Der Spieler, der die Aktion ausführte, erhält nun die oberste Karte. Danach ...
- legt der Spieler die Karte offen vor sich ab. Er kann ab jetzt vom Vorteil dieser Karte profitieren (siehe Charakterkarten).

Die Charakterkarte bleibt vor dem Spieler liegen (und er kann ihren Vorteil nutzen) bis er sie zurückgeben muss. **Anmerkung:** Der Spieler nimmt nur die Charakterkarte für die gerade platzierte Gebäudekarte (angrenzende, auch mit Straßen verbundene Karten ermöglichen Spielern nicht, zusätzliche Charakterkarten zu erhalten).



BEISPIEL:

Gelb:

- Erhält den Bonus von dem Gebäude das er platziert hat (roter Rahmen).
- Erhält den Bonus von der Karte darüber, weil sie mit einer Straße verbunden sind.
- Erhält keinen Bonus von der Karte rechts davon, da sie nicht mit einer Straße verbunden sind.
- Erhält keinen Bonus von der Karte an der Ecke, weil sie nicht senkrecht oder waagrecht angrenzend ist.

Gelb nimmt sofort die oberste Karte vom Stapel mit dem Hahn und legt sie offen vor sich ab.

Gildensymbol

Bonus



Spielende und Wertung:

Hat ein Spieler seinen 6. Arbeiter in der Stadt platziert, führt er seinen Spielzug zu Ende. Danach endet das Spiel.

Jeder Spieler berechnet seine Punkte und addiert:

- den **Wert der Karten** (Gebäude oder Zentrumskarte) in der Stadt, auf denen einer seiner Arbeiter steht (Berechnung siehe Abschnitt Siegpunkte),
- die Punkte, die auf den vor ihm liegenden **Charakterkarten** angegeben sind, sowie
- 1 Punkt für jeden **Arbeiter den er auf dem Rohstoff-Spielplan** hat.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Gewinner. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der das Spielende ausgelöst hat, oder wenn er keiner der am Gleichstand beteiligten Spieler ist, der Spieler, der (im Uhrzeigersinn) näher bei diesem Spieler sitzt.

Gebäude-Boni



Erhalte 1 Rohstoff. Stelle 1 der Arbeiter aus deinem Vorrat auf das billigste, verfügbare Feld des entsprechenden Rohstoffs auf dem Rohstoff-Spielplan.



Wandle 1 Rohstoff um. Verschiebe 1 deiner Arbeiter auf dem Rohstoff-Spielplan auf das billigste, verfügbare Feld eines anderen Rohstoffs.



Erhalte 1 beliebigen Rohstoff. Stelle 1 Arbeiter aus deinem Vorrat auf das billigste, verfügbare Feld eines beliebigen Rohstoffs.

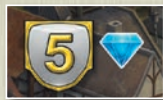


Erhalte 1 Münze. Ziehe 1 Karte vom Kartenstapel und lege sie mit der Münzseite nach oben vor dir ab.



Verdopple 1 Rohstoff. Stelle 1 Arbeiter aus deinem Vorrat auf das billigste, verfügbare Feld eines Rohstoffs den du bereits besitzt.

Siegpunkte



Diamantkarte. Der Besitzer erhält die angegebenen Punkte (5 oder 4, je nach Karte).



Der Besitzer erhält 3 Punkte für jede senkrecht oder waagrecht angrenzende Karte (nicht diagonal).



Der Besitzer erhält die Summe der Punkte auf den Schilden der angrenzenden Karten, wenn vorhanden.



Der Besitzer erhält 3 Punkte, plus 1 Punkt für jede Diamantkarte in der Stadt, wenn vorhanden.



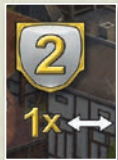
Der Besitzer erhält 1 Punkt, plus 1 Punkt für jede Karte in der gleichen Spalte (die Karte zählt selbst als 1 Karte in der Spalte).



Der Besitzer erhält die angegebenen Punkte (1 oder 2, je nach Karte), plus 1 Punkt für jede Karte in der Stadt mit der angezeigten Gilde (die Karte zählt selbst als 1 Karte dieser Gilde).



Der Besitzer erhält 1 Punkt, plus 1 Punkt für jede senkrecht oder waagrecht angrenzende Karte (nicht diagonal).



Der Besitzer erhält 2 Punkte, plus 1 Punkt für jede Karte in der gleichen Reihe (die Karte zählt selbst als 1 Karte in der Reihe).



Zentrumskarte. Sie kann mehrere Besitzer haben. Jeder Besitzer erhält 4 Punkte. **Achtung:** Die einzige Möglichkeit, einen Arbeiter auf der Zentrumskarte zu platzieren, ist der Charakter "Traveller" (siehe Charakterkarten).

BEISPIEL:

Blau erhält folgende Punkte:

- 4 Punkte für Diamantkarte A
- 4 Punkte für Zentrumskarte C

Rot erhält folgende Punkte:

- 4 Punkte für Zentrumskarte C
- 6 Punkte für Karte E (weil es 2 angrenzende Karten gibt)
- 3 Punkte für Karte F (Summe der Punkte auf den Schilden der Karten B und G)

Lila erhält folgende Punkte:

- 5 Punkte für Karte B (2+3 Punkte weil es 3 Masken in der Stadt gibt)
- 5 Punkte für Karte D (3+2 Punkte weil es 2 Diamantkarten in der Stadt gibt)

Gelb erhält folgende Punkte:

- 3 Punkte für Karte G (1+2 weil 2 Karten in der Spalte sind, inklusive G)
- 4 Punkte für Diamantkarte H



Charakterkarten



HUMAN RESOURCES MANAGER

Personalleiter. Alle Arbeiterkarten erlauben dir jeden beliebigen Rohstoff zu erhalten. Am Ende des Spiels erhält der Besitzer dieser Karte 5 Punkte.



LANDOWNER

Landbesitzer. Du zahlst 1 Münze weniger wenn du einen Rohstoff erwirbst. Am Ende des Spiels erhält der Besitzer dieser Karte 4 Punkte.



SEIGNIOR

Feudalherr. Du kannst 2 Rohstoffe (gleiche oder verschiedene) mit 1 Arbeiterkarte erhalten. Du musst für beide bezahlen. Am Ende des Spiels erhält der Besitzer dieser Karte 3 Punkte.



CHEATER

Trickbetrüger. Jederzeit während deines Zuges kannst du eine deiner Münzkarten auf die Gebäudeseite umdrehen. Am Ende des Spiels erhält der Besitzer dieser Karte 3 Punkte.



MISTRESS

Herrin. Du zahlst 1 Münze weniger wenn du Arbeiter zurückholst. Am Ende des Spiels erhält der Besitzer dieser Karte 5 Punkte.



BOOKKEEPER

Buchhalter. Jederzeit während deines Zuges kannst du eine deiner vor dir liegenden Gebäudekarten gegen eine der 6 Karten aus der Gebäudereihe tauschen. Am Ende des Spiels erhält der Besitzer dieser Karte 2 Punkte.



GHOST OF LOVELY SPINSTER

Der Geist der alten Jungfer. Alle Arbeiterkarten gestatten dir 3 Münzen zu erhalten. Am Ende des Spiels erhält der Besitzer dieser Karte 4 Punkte.



TAX COLLECTOR

Steuereintreiber. Jedes Mal, wenn ein anderer Spieler Münzen zahlen muss, erhältst du 1 Münze. Am Ende des Spiels erhält der Besitzer dieser Karte 2 Punkte.



BENEFACTOR

Gönner. Du erhältst zu Beginn jedes deiner Züge 1 Münze. Am Ende des Spiels erhält der Besitzer dieser Karte 3 Punkte.



LAMPLIGHTER

Lampenhüter. Wenn du baust, erhältst du auch dann den Bonus von angrenzenden Gebäuden, wenn sie nicht direkt durch Straßen verbunden sind. Am Ende des Spiels erhält der Besitzer dieser Karte 2 Punkte.



BUILDER

Baumeister. Wenn ein anderer Spieler ein Gebäude baut, kannst auch du bauen. Du musst dafür 2 Münzen zahlen. Am Ende des Spiels erhält der Besitzer dieser Karte 4 Punkte.



TRAVELLER

Reisender. Jederzeit während deines Zuges kannst du 1 deiner Arbeiter auf ein leeres Rohstoff-Feld der Zentrumskarte stellen, wenn du den entsprechenden Rohstoff zahlst. Ein Spieler kann nicht mehr als 1 Arbeiter auf der Zentrumskarte haben. Am Ende des Spiels erhält der Besitzer dieser Karte 0 Punkte wenn er einen Arbeiter auf der Zentrumskarte hat. Hat er keinen Arbeiter dort, erhält er 7 Punkte.

Autor: Carlo Lavezzi - **Illustration/Grafik:** Markus Günther, Mariano Iannelli
Übersetzer: Frank Strauß

Der Autor möchte sich herzlich bei allen Testern und Brettspielgruppen für ihr Interesse und Ratschläge bedanken, insbesondere während der IDG-Treffen und "Rencontre suisse de créateurs de jeux". **Besonderer Dank** gilt den Freunden von RomaGameDesign: Flaminia, Marco, Virginio. Und Claudia für ihre endlose Geduld.

Unser Dank gilt auch: Anton Katzer, Stephan Bittner, Frank Strauß, Matthias Hardel, Friedrich Jakobs, Florian Kretzschmar and Annelie "gab" Kretzschmar, Christwart Conrad, Jeffrey Allers, SpielPortugal und allen anderen Testern für ihre

wertvollen Hinweise und großartige Unterstützung und Nathan Morse für die finale Regelkorrektur.

Fragen, Kommentare, Anregungen (bitte auf Englisch)

richten Sie bitte an:

oddvill@whatsyourgame.eu

Web site: www.whatsyourgame.eu

© 2012 What's Your Game GmbH

All rights reserved by What's Your Game GmbH

