

COPENHAGEN

ROLL & WRITE



Spielidee und Spielziel

Kopenhagen, die Hauptstadt Dänemarks, ist durchzogen von Kanälen und Häfen. Einer davon, „Nyhavn“ (Neuhafen), ist berühmt für seine Giebelhäuser entlang des Wassers.

Die Aufgabe der Spieler ist es, die Fassaden der neuen Gebäude zu gestalten. Mit Hilfe der Farben auf den Würfeln wählen die Spieler Fassadenformen aus und zeichnen diese in ihr Gebäude ein. Dadurch

errichten sie nach und nach die Reihen und Spalten des Gebäudes, welche die wichtigen Punkte bringen. Zusätzlich können Spezialeffekte, die während des Zuges eines Mitspielers freigeschaltet werden, dazu genutzt werden, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Der Spieler, der seine Fassade am effizientesten baut und seine Spezialeffekte geschickt einzusetzen weiß, wird am Ende der Gewinner sein!

Spielmaterial & Spielaufbau

- **Spielerblock**

- **5 Würfel**



- **Fassadenblock**

- **1 Spielregel**



Eine Seite vom Fassadenblock wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Würfel werden neben dem Fassadenblock bereitgelegt. Jeder Spieler nimmt sich eine Seite vom Spielerblock und legt sie vor sich ab. Jeder Spieler braucht jetzt noch einen Stift (*nicht enthalten*). Der jüngste Spieler beginnt und kreuzt auf seinem Block das Startspielerkästchen an.

- **Fassadenblock**

- **Würfel**

- **Spielerblock**

- **Startspielerkästchen**



• 1 Spielerblock

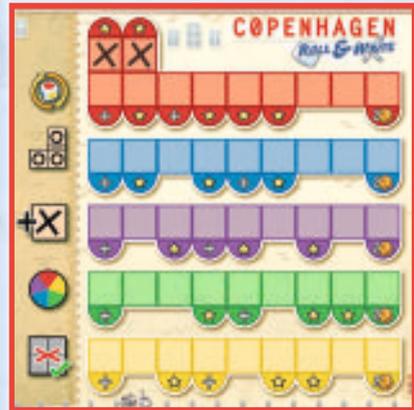
Startspielerkästchen – Das Kästchen wird vor Beginn des Spiels vom Startspieler angekreuzt.



Punkteleiste – Immer, wenn ein Spieler Punkte für das Füllen von Reihen und Spalten in seinem Gebäude erhält, markiert er die Punkte hier, indem er in die Kästchen ein X einzeichnet.



Fähigkeitsleisten – Die Kästchen der Leisten werden von links nach rechts angekreuzt. Befindet sich über einem Bonus (+) oder einer Fähigkeit (★) ein X, so kann der Spieler diese in seinem Zug nutzen. Boni helfen dabei, größere Fassadenformen einzuzeichnen, während die Fähigkeiten die Regeln des Spiels zum Vorteil des Spielers ändern.



Gebäude – Hier zeichnen die Spieler die gewählten Fassadenformen vom Fassadenblock ein. Unter Beachtung der Malregeln füllen die Spieler Reihen und Spalten. Für jede komplett gefüllte Reihe und Spalte erhalten die Spieler Punkte und schalten ggf. ein Wappen frei.

Wappen – Wird eine Reihe oder Spalte mit Wappen fertiggemalt, so ist es freigeschaltet und der Spieler darf sofort entweder ein weiteres Feld malen oder zwei Kästchen in einer seiner Fähigkeitsleisten ankreuzen.



• 5 Würfel

Zeigt die 5 Fassadenfarben, die auf dem Fassadenblock zur Auswahl stehen. Die weiße Seite ist eine Jokerfarbe.

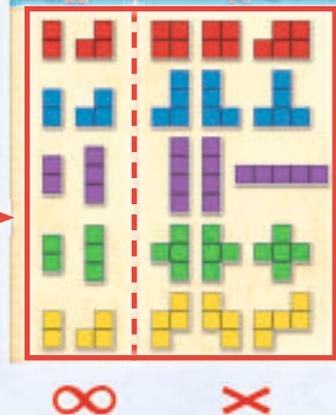


• 1 Fassadenblock

Übersicht – Zeigt die Punkte an, die ein Spieler für komplett gefüllte Reihen und Spalten in seinem Gebäude bekommt, sowie die Bonusaktionen für ein freigeschaltetes Wappen.



Fassadenformen – Zeigt alle Formen, die ein Spieler in sein Gebäude einzeichnen kann, um Reihen und Spalten zu füllen. Die Formen unter dem Unendlichkeitssymbol (∞) können immer gezeichnet werden, während die Formen unter dem X-Symbol (\times) nur einmal gezeichnet werden können. Dann werden sie durchgestrichen.



Spielablauf

Copenhagen Roll & Write wird über mehrere Runden gespielt. Beginnend beim Startspieler folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Ein Zug besteht aus 3 Phasen:

1. Würfeln und Fassadenform wählen
2. Fassade einzeichnen
3. Die anderen Spieler wählen eine Fähigkeitsleiste

Der aktive Spieler kann während seines Zuges so viele Boni und Fähigkeiten nutzen, wie er kann und möchte.

Sind die drei Phasen abgehandelt, werden die Würfel im Uhrzeigersinn übergeben und der nächste Spieler ist am Zug. Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler 12 oder mehr Punkte erzielt. Der Spieler mit den meisten Punkten ist dann der Gewinner dieses Spiels.

Ein Spielzug im Detail

■ 1. Würfeln und Fassadenform wählen

Der aktive Spieler würfelt einmal mit allen Würfeln und wählt dann, abhängig vom Würfelergebnis, eine Fassadenform vom Fassadenblock.

Der Spieler folgt den Regeln zur Auswahl einer Fassadenform:

- Die Anzahl der Würfel, die die gleiche Farbe zeigen, muss der Anzahl der Felder und Farbe der Fassadenform entsprechen.

Anmerkung: Der Spieler kann auch eine Fassadenform wählen, die weniger Felder zeigt, als die Anzahl passender Würfel.

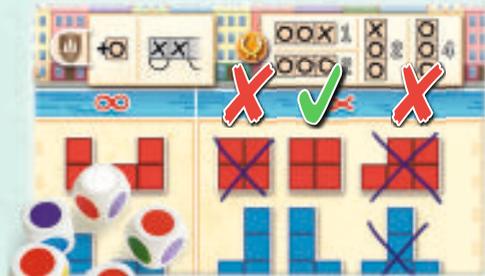
- Die Fassadenform muss noch vorhanden sein. Entweder eine Form unter dem Unendlichkeitssymbol (∞) oder eine noch nicht durchgestrichene Form unter dem X-Symbol (\times).

Zeigt ein Würfel die Jokerfarbe (*weiß*), so kann der Spieler den Würfel einer beliebigen Farbe zuordnen.

Wählt der Spieler eine Form unter dem X-Symbol (\times) so muss er die Form durchstreichen. **Kein Spieler darf diese Form anschließend noch wählen.**



Beispiel: Drei der Würfel zeigen die Farbe rot. Der Spieler kann also entweder eine rote 2-er oder eine rote 3-er Fassadenform wählen.



■ 2. Fassade einzeichnen

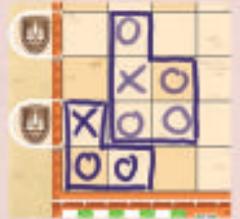
Der aktive Spieler zeichnet die gewählte Form unter Beachtung der Malregeln in seinem Gebäude ein.

Malregeln:

- Vor dem Einzeichnen darf der Spieler die Form beliebig drehen. Es muss in das Bauraster passen.
- Eine Form muss in der untersten Reihe oder auf einer anderen Form gezeichnet werden. Dabei reicht es, wenn die zu zeichnende Form mit nur einem Feld auf einer anderen Form oder der untersten Reihe gezeichnet wird. (siehe Beispiele)



- Ist die Form eingezeichnet, wählt der Spieler ein Feld der Form und markiert sie mit einem X. Die übrigen Felder der Form werden mit einem O markiert.



Punkte erhalten und Wappen freischalten

Für jede in diesem Zug komplett gefüllte Reihe und/oder Spalte erhält der Spieler folgende Punkte:

Reihe:

1 Punkt für eine Reihe, in der mindestens 1 Feld mit einem X markiert ist.

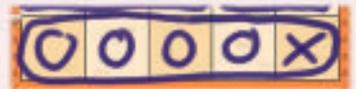
2 Punkte für eine Reihe, in der **alle** Felder mit einem O markiert sind.

Spalte:

2 Punkte für eine Spalte, in der mindestens 1 Feld mit einem X markiert ist.

4 Punkte für eine Spalte, in der **alle** Felder mit einem O markiert sind.

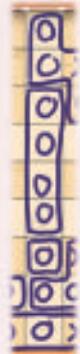
1



2



2

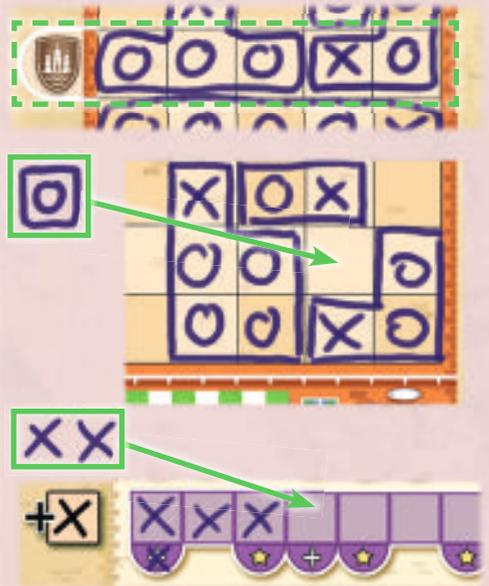


4

Wappen freischalten:

Zusätzlich prüft der Spieler, ob er ein oder mehrere **Wappen** freigeschaltet hat. Ein Wappen wird freigeschaltet, wenn die Reihe oder Spalte mit Wappen komplett gefüllt ist. Für jedes in diesem Zug freigeschaltete Wappen wählt der Spieler sofort eine der beiden Bonusaktionen aus:

- Der Spieler zeichnet ein Feld in sein Gebäude und markiert es mit einem O. Die Malregeln müssen befolgt werden. Wird durch dieses Feld eine Reihe oder Spalte komplett gefüllt, erhält der Spieler die Punkte. Schaltet der Spieler dadurch ein weiteres Wappen frei, darf er eine weitere Bonusaktion durchführen.
- Der Spieler kreuzt zwei Kästchen auf einer Fähigkeitsleiste an. Es dürfen nicht zwei Fähigkeitsleisten markiert werden.



3. Die anderen Spieler wählen eine Fähigkeitsleiste

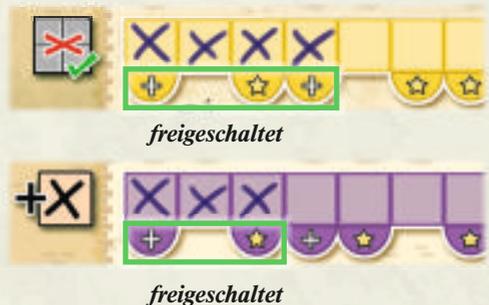
Alle anderen Spieler können nun einen vom aktiven Spieler nicht genutzten Würfel wählen, um auf der farblich entsprechenden Fähigkeitsleiste das nächste Kästchen anzukreuzen. Die anderen Spieler dürfen alle denselben Würfel wählen. Bleibt ein Joker ungenutzt, dürfen die Spieler ein Kästchen auf einer beliebigen Fähigkeitsleiste ankreuzen.

Hat der aktive Spieler alle Würfel für die Wahl seiner Fassadenform benutzt, können die anderen Spieler keine Fähigkeitsleiste ankreuzen.

Die Kästchen der Fähigkeitsleisten werden von links nach rechts angekreuzt. Ein angekreuztes Kästchen über einem Bonus (+) oder einem Stern (☆) schaltet den Bonus/die Fähigkeit frei. Der Spieler kann den Bonus/die Fähigkeit in einem seiner folgenden Züge nutzen.

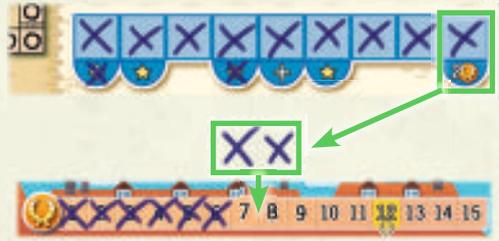


Beispiel: Der aktive Spieler verwendet drei rote Würfel. Die anderen Spieler können nun entscheiden, ob sie den gelben oder den lila Würfel benutzen.



Wenn eine Fähigkeitsleiste komplett angekreuzt ist, bekommt der Spieler sofort 2 Punkte.

Benutzt ein Spieler einen freigeschalteten Bonus oder eine Fähigkeit, streicht er das entsprechende Symbol durch.



Bonus (+)

Der aktive Spieler streicht einen Bonus durch und erhöht sein Würfelergebnis um einen Würfel in der Bonusfarbe. Dadurch kann er eine Fassadenform mit einem zusätzlichen Feld wählen.

Achtung: In seinem Zug darf der Spieler maximal 2 Boni der gleichen Farbe nutzen.



Fähigkeit (☆)

Fähigkeiten verändern die Regeln des Spiels und bringen dem aktiven Spieler einen Vorteil. Die Fähigkeiten werden auf der letzten Seite der Regeln erklärt.



Spielende

Das Spiel endet nach der Runde, in der ein oder mehrere Spieler 12 Punkte erreichen oder überschreiten. Nach der Runde vergleichen die Spieler ihre Punkte. Wer nun die meisten Punkte hat, ist der Gewinner des Spiels.

Herrscht Gleichstand, zählen die am Gleichstand beteiligten Spieler die leeren Felder in ihren Gebäuden. Wer hier die wenigsten leeren Felder hat, ist der Gewinner. Herrscht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Fähigkeit (★)

Freigeschaltete Fähigkeiten können vom Spieler in seinem Zug verwendet werden. Wird eine Fähigkeit benutzt, wird ein Fähigkeitensymbol (★) auf der entsprechenden Leiste durchgestrichen. Ein Spieler kann mehrere freigeschaltete Fähigkeiten in seinem Zug nutzen. Fähigkeiten ändern die Regeln des Spiels:



Erneut würfeln – Bevor der Spieler eine Fassadenform vom Fassadenblock wählt, darf er eine beliebige Anzahl an Würfeln erneut würfeln, um sein Ergebnis zu verbessern. Es darf mehrmals hintereinander neu gewürfelt werden, solange bei jedem Wurf ein Sternsymbol durchgestrichen wird.

Jeder Spieler startet das Spiel mit zwei freigeschalteten

Sternsymbolen, so dass auch zu Beginn des Spiels erneut gewürfelt werden kann.



Erneut wählen – Der Spieler darf eine bereits durchgestrichene Fassadenform erneut auswählen. Nach dem Einzeichnen muss er die Form auf dem Fassadenblock nicht erneut durchstreichen.



Farbwechsel – Der Spieler wählt eine beliebige Anzahl Würfel, die die gleiche Farbe zeigen und dreht diese auf eine Farbseite seiner Wahl.



Kein X – Der Spieler muss kein Feld seiner gerade eingezeichneten Fassadenform mit einem X markieren. Er markiert alle Felder mit einem O.



Ein X – Der Spieler darf ein noch unmarkiertes Feld in seinem Gebäude mit einem X markieren. Er muss die Malregeln beachten.

Anmerkung: Der Spieler kann die Fähigkeiten „Kein X“ und „Ein X“ zusammen benutzen, um ein noch unmarkiertes Feld mit einem O anstatt eines X zu markieren.



Der Spieler wechselt zwei gelbe Würfel in zwei rote. Er hat jetzt 4 rote Würfel zur Verfügung.

Zwei Spieler Regel

Änderungen im Spielaufbau

Jeweils eine Fassadenform mit 4 Feldern wird in jeder Farbe durchgestrichen und kann nicht gewählt werden. Beide Spieler kreuzen die ersten beiden Kästchen in einer Fähigkeitsleiste ihrer Wahl an.

Änderungen im Spielablauf

3. Die anderen Spieler wählen eine Fähigkeitsleiste

Der nicht aktive Spieler darf sich zwei ungenutzte Würfel des aktiven Spielers aussuchen und entsprechend Kästchen in seinen Fähigkeitsleisten ankreuzen. Die Würfel können unterschiedliche Farben zeigen.

est. 1989

