

# GOTOWN

By Morten & Alexander Bonavent  
Illustrations by Michèle Reymond

6-99  
2-4  
20'  
54

EN

## 1 GAME MATERIAL

**32** floor cards numbered from 1 to 8 (4 of each card) **4** question mark cards (jokers) **18** special cards (4 dogs, 2 bones, 3 jack-hammers, 1 wrecking ball, 3 milk-shakes, 1 donut truck, 3 thieves, 1 super-thief)

### GOAL OF THE GAME

Each player has to build their own tower. Each floor is made of 2 floor cards placed side-by-side. The first player to build a 5-story tower wins the game.

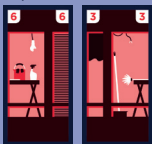
### SETUP

- Deal 5 cards to each player.
- The remaining cards are the draw pile, placed in the center of the table.
- The discard pile will be placed next to the draw pile.
- Decide who will be the first player.

## 4 AVAILABLE ACTIONS

### 1. Building floors

To build a floor, play two cards that add up to nine placed side-by-side in front of each player (ex: a "3" and a "6"). If the player already has a floor completed, they can proceed to build the next floor on top of it.



Example:  
 $6 + 3 = 9 =$  one floor.

### 2. Stealing floors by playing 1 floor card

A player can also build a floor by playing only one floor card from their hand, and stealing a card from an opponent's top floor. The played card and the stolen card still must add up to nine. The opponent's remaining floor card is discarded, and their floor is gone. *This is an important action, as it kills two birds with one stone.*

**IMPORTANT:** Cards can only be stolen from a top floor, and only if that floor is not guarded by a dog (this is written as Securing floors later on). When a card is stolen, it must be played immediately, and cannot be saved for later play.

## 2 PLAYING THE GAME

Players take turns playing in a clockwise manner.

### 1. Starting a turn

The player's turn begins by drawing a card from the draw pile. If the player already has eight cards in their hand, which can occur during gameplay, he or she doesn't draw a card.

### 2. Playing cards

Each player may use as many cards as they want to perform different actions on their turn. Actions can be performed in any order.

**NOTE:** The player may also choose NOT to play any cards.

## 3 WINNING THE GAME

As soon as a player completes five floors of their skyscraper, he or she is declared the **WINNER!**

### 3. End of turn

When the player is done with their turn:

- If the player has less than three cards in their hand, additional cards are drawn from the draw pile until the player has three cards. This ends the player's turn.
- If the player has more than 3 cards in their hand, they just tell the next player that their turn is over.

If the draw pile is empty, shuffle the discard pile and use it as the new draw pile.

**SHORT GAME OPTION:** The first player to build four stories is the winner.

## 5 STRATEGY TIPS

Try to combine complementary actions. Some examples are:

- Use a bone to remove a guard dog. Then use a jack-hammer to destroy the top floor, revealing the floor below. Steal a card from that floor (which is now the top floor) to build a new floor on your own skyscraper.
- Use a thief at the beginning of the turn, so that more options are available to play the stolen card.

### 3. "?" cards (Joker cards)

Joker cards are **WILD**, and may be played with any other floor card to build a floor, but not with another Joker card.

A Joker card may not be used to steal a card from an opponent's top floor. However, a player may steal a Joker from an opponent's top floor. The stolen Joker keeps the original represented value. For example, an opponent has a floor containing a Joker, along with a "3". The Joker is being used as a "6". So, the stolen Joker can only be used with an accompanying "3", since it maintains its value of "6".



### 5. Destroying a floor: Jack hammer and Wrecking Balls

An opponent's top-floor can be destroyed with the jack hammer or the wrecking ball cards. In either case, only the top-floor is destroyed. The card is played, and the floor's two cards are placed in the discard pile.

The only difference between the cards is that a jack-hammer card **CANNOT** be used to destroy a floor with a guard dog, whereas the wrecking-ball card can destroy guarded floors (the guard dog is also discarded).



### 4. Securing floors: Dog and Bone cards

A floor can be protected by placing a guard dog card next to any previously built floor. We recommend the top one. This floor is now guarded and cards cannot be stolen or jack-hammered (this is referred to as Destroying a floor later on).

A guard dog can be lured away by a bone-card. Both cards are then placed in the discard pile.



### 6. Stealing cards: Thief and Super-Thief cards

When a Thief card is played, the player may choose an opponent and steal a card from his/her hand (without looking at it). The stolen card goes into the player's hand, and the Thief card is discarded.

The Super-Thief card is used in a similar way, however, the player using the Super-Thief card steals one card from **EACH** of their opponents. After being played,



the Super-Thief card is discarded.

The stolen card(s) may be played during the turn when they were stolen, or kept for later.

### 7. Skipping turns: Milkshake and Donut Food Truck cards

A player may force an opponent to skip their turn by playing a Milkshake or Donut Food Truck card.

The Milkshake card is played by being placed in front of an opponent. On the opponent's next turn, their only option is to discard the Milkshake card.

**NOTE:** The player that received the Milkshake card cannot draw cards during that turn.

When the Donut Food Truck is played, **ALL** of the player's opponents must skip their turn. Play the Donut Food Truck card by placing it on the table. The player can still play additional cards after playing the Donut card, and then complete their turn normally. For example draw cards to have 3 cards in hand if needed. The Donut card is then discarded, and the **SAME** player plays again (two turns in a row).



# GOTOWN

Di Morten & Alexander Bonavent  
Ilustrazioni di Michèle Reymond



CZ

## 1 OBSAH HRY

32 karet podlaží očíslovaných od 1 do 8 (4 od každé) 4 karty žolíků s otazníkem 18 speciálních karet (4x pes, 2x kost, 3x sbíječka, 1x demoliční koule, 3x milkshake, 1x koblihář, 3x zloděj, 1x mafián)

### CÍL HRY

Hráči se snaží postavit vlastní věžák. Podlaží věžáku se skládá ze dvou karet umístěných vedle sebe. První hráč, který postaví pětipodlažní věžák, vyhrává hru.

### PŘÍPRAVA HRY

1. Každému hráči rozdejte 5 karet.
2. Z ostatních karet vytvořte dobírací balíček.
3. Z odhozených karet vytvořte odkládací balíček vedle dobíracího balíčku.
4. Náhodně vyberte prvního hráče.

## 4 DOSTUPNÉ AKCE

### 1. Stavba podlaží

Chcete-li postavit podlaží věžáku, položte vedle sebe dvě karty, které dají dohromady č. 9 (např. 3 a 6). Poté můžete pokračovat v budování dalšího podlaží.

### 2. Krádež karty při stavění podlaží



Hráč může postavit podlaží také tak, že zahraje jednu kartu z ruky a druhou ukradne soupeři z již vybudovaného podlaží. Ukradená karta musí splňovat podmínku, že s druhou kartou v podlaží dají dohromady č. 9. Karta soupeře, která mu zbyla, je odhozena na odkládací balíček.

**DŮLEŽITÉ:** Karta může být odcizena pouze z horního podlaží soupeře a to za předpokladu, že toto podlaží není chráněno psem. Odcizená karta musí být okamžitě zahrána, nesmí být odložena na později.

### 3. Žolík

Žolík je divoká karta a může být zahrána s jakoukoliv jinou kartou podlaží, ale nesmí být použita s jiným žolíkem. Žolík nesmí být použit k ukradení karty z horního podlaží soupeře. Hráč však může od soupeře ukrást žolíka, žolík si sebou nese

## 2 FÁZE HERNÍHO KOLA

Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček.

### 1. Začátek tahu

Hráčův tah začíná dolínutím jedné karty z balíčku. Pokud má hráč v ruce 8 karet, žádnou kartu si nebere.

### 2. Akce

Každý hráč může zahrát tolik akcí kolik mu dovolí karty v ruce. Akce lze provádět v různém pořadí.

**POZNÁMKA:** Hráč nemusí zahrát žádnou akci.

## 3 VÍTĚZ HRY

Jakmile hráč dokončí svůj věžák (postaví páté podlaží), je vítězem hry.

### 3. Konec tahu

Pokud má hráč na konci svého tahu méně než tři karty v ruce, dolízne si, aby měl v ruce minimálně tři karty. Pokud má hráč v ruce tři a více karet jeho tah končí a pokračuje hráč, který je na řadě.

Pokud v dobíracím balíčku nejsou žádné karty, zamíchejte odkládací balíček a vytvořte nový dobírací balíček.

## 5 STRATEGICKÉ TIPY

Při hře se snažte kombinovat doplňkové akce. Například:

1. Pomocí kosti odlákejte psa. Potom použijte sbíječku na zničení horního podlaží, které je nyní nechráněné. Ukradněte kartu z tohoto nechráněného podlaží a dostavte si nové podlaží ve svém vlastním věžáku.
2. Použijte kartu zloděje na začátku tahu, abyste měli k dispozici více karet, tedy více možností.

hodnotu původního podlaží.

Příklad: Soupeř má podlaží složené z žolíka a karty 3. Žolík má tedy hodnotu 6. Ukradený žolík může být použit opět pouze jako 6.



### 4. Ochrana podlaží (pes a kost)



Podlaží můžete ochránit kartou psa. Psa lze umístit vedle libovolného podlaží, ideálně toho nejvyššího. Toto podlaží nemůže být zlikvidováno sbíječkou ani z něj nemohou být ukradeny karty. Psa lze však odvést kostí. Obě karty (pes a kost) jsou poté odhozeny na odkládací balíček.

### 5. Zničení podlaží (sbíječka a demoliční koule)



Nejvyšší podlaží soupeře můžete zničit pomocí karty se sbíječkou, nebo kartou s demoliční koulí. V obou případech je zničeno pouze nejvyšší podlaží. Karty podlaží a demoliční karta jsou poté odhozeny na odkládací balíček. Sbíječka může být

použita pouze na podlaží, které nehlídá pes. Demoliční koule zničí podlaží i když ho pes chrání (i karta psa je odhozena na odkládací balíček).

### 6. Zlodějské karty (zloděj a mafián)



Kartou zloděje sebere hráč vybranému soupeři kartu z ruky (aniž by se na ní předem díval). Ukradenou kartu si hráč ponechá a karta zloděje je odhozena na dobírací balíček.

Karta mafiána se používá stejně, hráč ale ukradne kartu všem soupeřům ve hře.

Ukradená karty či karty mohou být zahrány okamžitě.

### 7. Stopka (milkshake a koblihář)



Hráč může donutit soupeře k vynechání jednoho kola, pokud použije kartu milkshake nebo kobliháře. Hráč umístí milkshake před soupeře a tento soupeř v dalším kole

stojí, ve svém tahu pouze odstraní kartu milkshake ze hry na odkládací balíček.

**POZNÁMKA:** Hráč, který má před sebou kartu milkshake, si během tohoto kola nedobírá kartu.

Když hráč zahraje kartu kobliháře, stojí v tomto kole všichni soupeři.

# GOTOWN

Autorzy: Morten i Alexander Bonavent  
Oprawa graficzna: Michèle Reymond

6-99  
2-4  
20'  
54

PL

## 1 ELEMENTY GRY

32 karty poziomów ponumerowane od 1 do 8 (po 4), 4 karty z pytajnikiem (dżokery), 18 kart specjalnych (4 Psy Stróżujące, 2 Kości, 3 Młoty Pneumatyczne, 1 Kula Burząca, 3 Koktajle Mleczne, 1 Dostawa Pączków, 3 Złodziei, 1 Superzłodzieja)

### CEL GRY

Każdy gracz buduje własny wieżowiec. Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy zbuduje pięciopiętrowy wieżowiec. Każdy poziom składa się z dwóch kart ułożonych obok siebie.

### PRZYGOTOWANIE

1. Potasuj karty i rozdaj każdemu z graczy po 5 kart.
2. Pozostałe karty umieść zakryte na środku stołu jako stos dobierania.
3. Karty należy odrzucać obok, na stos kart odrzuconych.
4. Zdecyduj, kto będzie pierwszym graczem.

## 4 MOŻLIWE AKCJE

### 1. Budowanie poziomu

Aby zbudować poziom, zagraj dwie karty o sumie 9 i połóż je przed sobą, jedną obok drugiej. Jeśli masz już zbudowany poziom, możesz zbudować następne nad nim.

### 2. Kradzież poziomu przez zagranie jednej karty



Gracz może także zbudować poziom, zagrywając z ręki tylko jedną kartę i kradnąc jedną kartę z najwyższego poziomu wieżowca przeciwnika. Suma wartości zagranej oraz ukradzionej karty

nadal musi wynosić dziewięć. Druga karta poziomu przeciwnika zostaje odrzucona, przez co traci on jeden poziom. To ważna akcja, ponieważ pozwala upiec dwie pieczenie na jednym ogniu.

**WAŻNE:** Można kraść karty tylko z najwyższego poziomu i tylko jeśli poziom nie jest pilnowany przez Psa (wyjaśnienie w punkcie 4. Zabezpieczanie poziomu). Ukradzioną kartę musi natychmiast zostać zagrana i nie można zachować jej na później.

### 3. Karty z pytajnikiem (dżokery)

Karta z pytajnikiem może zostać użyta do zbudowania poziomu w parze z

## 2 JAK GRAĆ

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

### 1. Rozpoczęcie tury

Tura gracza rozpoczyna się od dobrania karty ze stosu dobierania. Jeśli gracz ma już na ręce 8 kart, co może zdarzyć się podczas gry, to nie dobiera kolejnej karty.

### 2. Zagrywanie kart

Każdy gracz może w swojej turze zagrać dowolną liczbę kart. Akcje tych kart można wykonywać w dowolnej kolejności.

**UWAGA:** Gracz może także NIE zagrywać żadnych kart.

## 3 WYGRANA

Gdy tylko jeden z graczy zakończy budowę 5. poziomu swojego wieżowca, zostaje on uznany za **ZWYCIĘZCĘ!**

### 3. Koniec tury

Kiedy gracz zakończy swoją turę:

> Jeśli ma na ręku mniej niż 3 karty, dobiera dodatkowe karty ze stosu, aż będzie miał trzy. To kończy jego turę.

> Jeśli gracz ma na ręku więcej niż trzy karty, po prostu informuje kolejnego gracza, że zakończył turę.

Jeśli stos dobierania jest pusty, przetasuj stos kart odrzuconych i ułóż z niego nowy stos dobierania.

**WARIANT KRÓTSZEJ GRY:** Zwycięzcą zostaje gracz, który wybuduje cztery poziomy.

jakąkolwiek inną kartą, ale nie drugim dżokerem.

Dżokera nie można użyć do kradzieży karty z najwyższego poziomu przeciwnika. Gracz może jednak ukraść z niego samą kartę dżokera. Ukradziony dżoker zachowuje wartość karty, którą zastępował. Na przykład, jeśli poziom przeciwnika zawiera dżokera oraz trójkę, to dżoker występuje tam jako szóstka. Ukradziony dżoker może być zatem użyty wyłączonej z trójką, bo zachowuje wartość szóstki.

**4. Zabezpieczanie poziomów: Psy Stróżujące i Kości**



Można ochronić poziom przez umieszczenie karty Psa Stróżującego obok

dowolnego zbudowanego poziomu. Zaleca się umieszczanie go przy piątym najwyższym. Ten poziom jest pilnowany i nie można go ukraść ani zniszczyć Młotem Pneumatycznym jego kart (dalsze wyjaśnienia w punkcie 5. Niszczenie poziomów). Pies Stróżujący może zostać odciągnięty poprzez zagranie karty Kości. Obie karty należy wtedy umieścić na stosie kart odrzuconych.



### 5. Niszczenie poziomów: Młoty Pneumatyczne i Kula Burząca

Poziom przeciwnika może zostać zniszczony przy pomocy kart Młota Pneumatycznego lub Kuli Burzącej. W obu przypadkach zniszczeniu ulega tylko najwyższy poziom. Po zagranie takiej karty obie karty zniszczonego poziomu zostają umieszczone na stosie kart odrzuconych.

Jedyną różnicą pomiędzy kartami jest to, że karta Młota Pneumatycznego NIE MOŻE zostać użyta do zniszczenia poziomu pilnowanego przez Psa Stróżującego, natomiast karta Kuli Burzącej może niszczyć także taki poziom (karta Psa Stróżującego również zostaje wtedy odrzucona).



### 6. Kradzież kart: karty Złodziei i Superzłodzieja

Po zagranie karty Złodzieja gracz wybiera przeciwnika i kradnie kartę z jego ręki (bez podglądania jego kart).

Ukradzioną kartę trafia na rękę kradnącego, a karta Złodzieja zostaje odrzucona.

Karta Superzłodzieja działa podobnie, jednak zagrywający ją gracz kradnie po

## 5 STRATEGIA

Spróbuj łączyć ze sobą kolejne akcje. Na przykład:

1. Użyj Kości, by odciągnąć Psa Stróżującego. Następnie użyj Młota Pneumatycznego, by zniszczyć najwyższy poziom, odsłaniając poziom pod spodem. Ukradnij kartę z tego poziomu (który teraz jest poziomem najwyższym) i zbuduj nowy poziom swojego wieżowca.
2. Użyj Złodzieja na początku tury, by mieć więcej kart na ręce, dzięki czemu będziesz miał więcej opcji do wyboru.

jednej karcie KAŻDEGO z przeciwników. Kartę Superzłodzieja należy odrzucić po zagranie.

Ukradzione karty mogą zostać zagrane podczas tej samej tury lub zachowane na później.



### 7. Tracenie tur: karty Koktajli Mlecznych i Dostawy Pączków

Gracz może sprawić, że przeciwnik straci turę, zagrywając kartę Koktajlu Mlecznego

lub Dostawy Pączków.

Kartę Koktajlu Mlecznego zagrywa się poprzez umieszczenie jej przed przeciwnikiem. W swojej następnej turze przeciwnik może jedynie odrzucić kartę Koktajlu.

**UWAGA:** Gracz, który otrzymał Koktajl, nie może w swojej turze dobierać kart.

Po zagranie karty Dostawy Pączków WSZYSCY przeciwnicy gracza zagrywającego tracą turę. Zagraj kartę Dostawy Pączków poprzez umieszczenie jej na stole. Gracz zagrywający nadal może zagrywać kolejne karty, po czym normalnie kończy turę – na przykład dobierając do 3 kart na rękę. Następnie karta Dostawy zostaje odrzucona i TEN SAM gracz rozgrywa turę ponownie (dwie tury pod rząd).

# GOTOWN

von Morten & Alexander Bonavent  
Illustrationen von Michèle Reymond



DE

## 1 SPIELMATERIAL

32 Stockwerk-Karten, nummeriert von 1 bis 8 (jeweils 4 Karten).  
4 Fragezeichen-Karten (Joker).  
18 Spezial-Karten (4 Wachhunde, 2 Knochen, 3 Presslufthammer, 1 Abrissbirne, 3 Milchshakes, 1 Donut-Truck, 3 Diebe, 1 Superdieb).

## ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler baut sein eigenes Hochhaus. Jedes Stockwerk besteht aus 2 Stockwerk-Karten, die nebeneinandergelegt werden. Gewonnen hat, wer als erster Spieler ein fünfstöckiges Hochhaus gebaut hat.

## VORBEREITUNG

1. Verteile 5 Karten an jeden Spieler.
2. Die verbleibenden Karten sind der Aufnahmestapel, der in der Mitte des Tisches platziert wird.
3. Der Abwurfstapel befindet sich neben dem Aufnahmestapel.
4. Entscheidet, wer das Spiel beginnt.

## 4 MÖGLICHE SPIELZÜGE

1. Mit Stockwerk-Karten Stockwerke bauen

Das Spiel wird gewonnen, indem man Stockwerke baut. Um ein Stockwerk zu bauen, spiele zwei Karten, die neun Punkte ergeben und lege sie nebeneinander vor dich hin (Bsp. Eine „3“ und eine „6“). Wenn der Spieler bereits ein Stockwerk hat, wird das nächste auf das Stockwerk draufgebaut.



Beispiel:  
 $6 + 3 = 9 = \text{ein Stock.}$

2. Stockwerke klauen, indem man eine Stockwerk-Karte spielt

Ein Spieler kann auch ein Stockwerk bauen, indem er nur eine eigene Stockwerk-Karte spielt und eine andere Karte vom obersten Stockwerk eines Gegners klaut. Die eigene sowie die geklaute Karte müssen dennoch neun ergeben. Die übrig gebliebene Stockwerk-Karte des Gegners wird auf den Abwurfstapel gelegt und das Stockwerk ist weg. Dies ist ein wichtiger Spielzug, der zwei Fliegen mit einer Klappe schlägt.

**WICHTIG:** Karten können nur vom obersten Stockwerk gestohlen werden und nur, wenn sie nicht von einem Hund bewacht

## 2 SPIELABLAUF

Die Spieler legen abwechselnd ihre Karten. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

1. Eine Runde beginnen

Eine Spielrunde beginnt mit dem Ziehen einer neuen Karte vom Aufnahmestapel, es sei denn, der Spieler hat bereits acht Karten auf der Hand, was während des Spiels eintreten kann.

Wenn der Spieler bereits acht Karten auf der Hand hat, darf er keine neue Karte ziehen.

2. Eine Runde spielen

Jeder Spieler darf so viele Karten legen, wie er will, um unterschiedliche Spielzüge in seiner Runde auszuführen. Diese können in jeglicher Reihenfolge gespielt werden.

**HINWEIS:** Der Spieler kann sich auch dazu entscheiden, KEINE Karte zu spielen.

## 3 DAS SPIEL GEWINNEN

Sobald ein Spieler fünf Stockwerke seines Hochhauses komplettiert hat, ist er der **GEWINNER!**

werden (siehe „Stockwerke sichern“). Wenn eine Karte gestohlen wird, muss sie sofort ausgespielt werden und darf nicht für später aufgehoben werden.

3. „?“ -Karten (Joker-Karten)

Joker-Karten sind WILD und dürfen mit jeglicher anderen Stockwerk-Karte (nicht aber mit einer anderen Joker-Karte) kombiniert werden, um ein neues Stockwerk zu bauen.

Eine Joker-Karte darf nicht benutzt werden, um eine Karte des obersten Stockwerks eines Gegners zu klauen. Allerdings darf eine Joker-Karte von einem gegnerischen obersten Stockwerk geklaut werden. Der Joker behält seinen vorherigen Wert. Wenn beispielsweise ein Joker mit einer „3“ zusammengespielt wurde, wird er weiterhin als „6“ benutzt. Also kann der Joker geklaut werden, indem man ihn mit einer Stockwerk-Karte „3“ kombiniert.

4. Stockwerke sichern: Hunde- und Knochenkarten

Ein Stockwerk kann gesichert werden, indem eine Wachhundkarte neben einem zuvor gebauten Stockwerk platziert wird (wir empfehlen das oberste). Dieses Stockwerk wird nun bewacht und Karten



3. Ende einer Runde

Wenn der Spieler mit seiner Runde fertig ist:

- › wenn der Spieler weniger als drei Karten auf der Hand hat, zieht er so viele Karten vom Aufnahmestapel, bis er drei Karten auf der Hand hat. Damit beendet er seine Runde.
- › wenn der Spieler zwischen drei und acht Karten auf der Hand hat, sagt er dem nächsten Spieler einfach, dass seine Runde vorbei ist.

Dann kann der nächste Spieler beginnen, indem er eine Karte zieht (vorausgesetzt, er hat nicht mehr als acht Karten auf der Hand).

Wenn der Aufnahmestapel leer ist, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Aufnahmestapel benutzt.

## KURZSPIEL-OPTION:

Der erste Spieler, der vier Stockwerke gebaut hat, ist der Gewinner.

können nicht gestohlen und zerstört werden (siehe „Stockwerk zerstören“).

Ein Wachhund kann geködert werden, indem man eine Knochenkarte spielt. Beide Karten landen dann auf dem Abwurfstapel.

5. Stockwerk zerstören: Presslufthammer und Abrissbirne

Ein oberstes Stockwerk eines Gegners kann durch eine Presslufthammer- oder Abrissbirnen-Karte zerstört werden. In beiden Fällen wird nur das oberste Stockwerk zerstört. Die Karte wird gespielt und die zwei Stockwerk-Karten landen auf dem Abwurfstapel.

Der einzige Unterschied zwischen den Karten besteht darin, dass eine Presslufthammer-Karte NICHT benutzt werden kann, um ein von einem Wachhund gesichertes Stockwerk zu zerstören, während eine Abrissbirnen-Karte ein gesichertes Stockwerk zerstören kann (auch die Hundekarte kommt dann auf den Abwurfstapel).

6. Karten klauen: Dieb- und Superdieb-Karten

Wenn eine Diebkarte gespielt wird, darf der Spieler einen Gegner wählen und eine Karte von seiner Hand klauen (ohne diese

## 5 STRATEGIE-TIPPS

Versuche, mehrere ergänzende Spielzüge zu kombinieren. Zum Beispiel:

1. Benutze einen Knochen, um einen Wachhund zu entfernen. Benutze dann einen Presslufthammer, um das oberste Stockwerk zu zerstören und das darunterliegende Stockwerk freizulegen. Klau eine Karte aus diesem Stockwerk (das nun das oberste Stockwerk ist), um ein neues Stockwerk auf deinem eigenen Hochhaus zu bauen.

2. Benutze einen Dieb zu Beginn deiner Runde, sodass du mehr Optionen hast, deine geklaute Karte auszuspielen.

zu sehen). Diese Karte nimmt er dann auf die Hand. Nachdem sie gespielt wurde, wird die Diebkarte auf den Abwurfstapel gelegt.

Die Superdieb-Karte wird auf ähnliche Weise verwendet, allerdings klaut der Spieler JEDEM seiner Gegner eine Karte. Nach dem Spielzug wird die Superdieb-Karte auf den Abwurfstapel gelegt.

Die gestohlene(n) Karte(n) können in der Runde gespielt werden, in der sie gestohlen wurden, oder für später aufgehoben werden.

7. Runden aussetzen: Milchshake und Donut-Truck-Karten

Ein Spieler kann einen gegnerischen Spieler dazu zwingen, eine Runde auszusetzen, indem er eine Milchshake- oder eine Donut-Truck-Karte spielt.

Die Milchshake-Karte wird gespielt, indem sie vor einem gegnerischen Spieler platziert wird. In der nächsten Runde des Gegners muss dieser sie auf den Abwurfstapel legen.

**HINWEIS:** Der Spieler, der die Milchshake-Karte bekommen hat, darf während seiner Runde keine Karten ziehen.

Wenn die Donut-Truck-Karte gespielt wird, müssen ALLE gegnerischen Spieler eine Runde aussetzen. Die Karte wird gespielt, indem sie in die Mitte des Tisches gelegt wird. Der Spieler kann noch zusätzliche Karten spielen, nachdem er die Donut-Truck-Karte gelegt hat und die Runde endet normal (zum Beispiel Karten ziehen, um 3 Karten auf der Hand zu haben, wenn diese benötigt werden). Die Donut-Truck-Karte wird dann auf den Abwurfstapel gelegt und DERSELBE Spieler spielt erneut (zwei Runden in Folge).

