



KOMPLEXITOWN



ZIEL DES SPIELS

Das Spiel "Komplexitown" simuliert den Aufbau einer Stadt durch unterschiedliche Teams, den sogenannten Familien. Die Familien arbeiten gemeinsam daran, eine Stadt mit mindestens 20 Häusern zu errichten. Gelingt das nicht, haben alle verloren. Die Familien versuchen, möglichst wertvolle Häuser zu bauen, da jedes Haus unterschiedliche Punkte bringt. Jede Familie muss ihre eigenen Bauprojekte und Punkte dokumentieren und am Ende des Spiels nachweisen, um gewinnen zu können.



TEAMS UND WEITERE ROLLEN

Es gibt vier Familien: Fano (1), Arka (2) Nova (3), Lumina (4). Das sind die Familien, die Gebäude in der Stadt errichten wollen. Jeder Spieler gehört zu einer Familie und außerdem zu einem Funktions-Team.

Es gibt vier Funktions-Teams (A bis D), die die Bauvorhaben genehmigen und begleiten müssen. Die Mitglieder der Funktions-Teams dürfen ihre hoheitlichen Aufgaben nicht für die eigene Familie erbringen (Unterschriften erteilen, Einträge in Listen, Punktestand aktualisieren, Bau überprüfen und dokumentieren)

Die Funktions-Teams und alle ihrer Mitglieder sind verpflichtet, alle Anliegen und Anträge sofort zu bearbeiten und keine Familie zu bevorzugen.

Die Zugehörigkeit zu Familien und Funktions-Teams wird über sogenannte Siegel-Karten gesteuert. Diese werden den Spieler*innen vor dem Spiel zugelost und dürfen nicht getauscht werden.

Die Funktions-Teams werden von den Trainer*innen kontrolliert. Unregelmäßigkeiten, Regelverstöße oder Betrug werden mit Punktabzug für die jeweilige Familie geahndet.



KOMPLEXITOWN

A. Design:

Dieses Team hat die Verantwortung dafür, dass die Formulare korrekt ausgefüllt sind, einschließlich der Sudoku-Rätsel.

B. Finance:

Dieses Team muss zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Punktestand aller Familien gut sichtbar für alle dokumentieren. Die Punkte müssen zeitgleich mit dem Bau eines Hauses aktualisiert werden.

C. Engineering:

Dieses Team trifft sich alle 15 Minuten und prüft den korrekten Bau aller Häuser. Gebäude mit formellen Fehlern müssen von diesem Team entfernt werden. Dieses Team entscheidet auch, wie hoch auf dem Spielplan gebaut werden darf.

D. Construction:

Das Konstruktions-Team dokumentiert den Bau der gesamten Stadt. Es führt eine Liste mit allen Gebäuden, die neben dem Spielplan ausliegt. Diese Liste muss immer aktuell sein und darf nur von Mitgliedern des Konstruktions-Teams bearbeitet werden.



ENDE DES SPIELS & GEWINNOPTIONEN

Es wird prinzipiell um Punkte gespielt. Punkte erhält eine Familie für das Bauen eines Hauses. Die Anzahl der Punkte setzt sich aus zwei Bestandteilen zusammen.

a) Prinzip: Je später gebaut, desto mehr Punkte.

Das erste Haus bringt einen Punkt, jedes weitere Haus einen Punkt mehr. Das heißt: Das vierte Haus auf dem Spielplan bringt vier Punkte, egal von wem die vorherigen Häuser gebaut wurden. Jedes Team muss selbst darauf achten, dass seine Punkte korrekt dokumentiert werden.

b) Prinzip: Je wertvoller der Bauplatz, desto mehr Punkte.

Auf dem Spielplan hat jedes Baufeld einen Wert. Nicht alle sind im Spielplan angegeben. Die anderen Werte können nach den Regeln



KOMPLEXITOWN

eines 5x5-Sudokus errechnet werden. Diese Regeln sind auf dem Spielplan notiert. Zu den Punkten aus a) wird also der Wert des Grundstücks addiert.

Nach Ablauf von 60 Minuten endet das Spiel.

Es gibt drei Arten zu gewinnen:

a) Die Familie mit den meisten Punkten gewinnt, aber nur unter zwei Bedingungen: Es sind von allen vier Familien insgesamt mehr als 20 Häuser gebaut worden und keine andere Familie hat weniger als die Hälfte an Häusern der gewinnenden Familie.

b) Eine Familie baut mit ihren Häusern eine durchgehende Verbindung von einer Seite des Bauplatzes zu einer anderen Seite des Bauplatzes. Diese Art zu gewinnen, zählt mehr als ein Sieg nach Punkten, darf aber erst ganz am Ende des Spiels geltend gemacht werden. Sollten mehreren Teams diese Verbindung gelungen sein, zählt es für kein Team als Sieg.

c) Eine Familie gewinnt, wenn sie einen Betrug oder groben Regelverstoß einer anderen Familie aufdeckt. Auch diese Meldung darf erst nach Ablauf der Spielzeit gemacht werden. Diese Art zu gewinnen, zählt mehr als die vorherigen Gewinn-Optionen.



ABLAUF DES SPIELS

Das Spiel dauert 60 Minuten.
Dann wird ausgewertet, welches Team gewonnen hat.

Es gibt Kisten, die die Häuser repräsentieren, und im Hauptraum einen großen "Bauplatz". In jeder Kiste muss ein gefaltetes Formular sein, das über das Gebäude Auskunft gibt. Das Formular muss immer in der Kiste bleiben und darf nur zum Bearbeiten kurz herausgeholt werden.

Jede Familie kann ein Bau-Projekt starten, indem es sich eine Kiste und ein Formular aus einem zentralen Vorrat im Hauptraum holt.



KOMPLEXITOWN

Die gesamte Familie muss sich versammeln und einstimmig entscheiden, das Bauprojekt zu starten. Dazu muss ein Formular in folgender Weise ausgefüllt werden: Die Familie muss das Sudoku-Rätsel auf dem Formular korrekt lösen. Die Nummer und der Bauplatz müssen auf dem Formular eingetragen werden und alle Familienmitglieder müssen das Formular unterschreiben.

Häuser dürfen nicht dieselbe Nummer wie ein anderes Haus haben. Diese Nummern müssen bei 1 beginnen und definieren auch den Wert des Hauses bei der Punktevergabe.

Jede Familie darf immer nur eine Kiste gleichzeitig bearbeiten. Damit ist gemeint: Die Kiste herumtragen, öffnen, den Zettel entnehmen, den Zettel unterschreiben oder unterschreiben lassen.

Die Familie kümmert sich darum, nach und nach alle fehlenden Unterschriften aller Funktions-Teams zu bekommen. Erst wenn alle Unterschriften geleistet sind, kann das Gebäude auf den Spielplan gesetzt werden.

Jetzt kann sie das nächste Bauprojekt starten.



WEITERE SPIELREGELN

Das erste Gebäude muss in der Mitte des Bauplatzes gebaut werden. Jedes weitere Gebäude muss seitlich an bestehende Gebäude angebaut werden (über Eck zählt nicht) oder auf ein bestehendes Gebäude aufgesetzt werden.

Familien können mit ihren runden Siegel-Karten zu jeder Zeit genau einen Bauplatz für sich reservieren.

Im Laufe des Spiels können unerwartete Ereignisse auftreten, die über entsprechende Warnhinweise auf dem Spielplan kommuniziert werden. Das Ignorieren dieser Ereignisse führt zur Disqualifizierung.
