



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Blue Moon City

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 10

JAHREN

Blue Moon City ist ein Brettspiel für 2 bis 4 Personen, in dem ihr eine zerstörte Stadt wieder aufbaut. Ihr zieht eure Figur über die Gebäudetafeln, bezahlt Bauabschnitte mit Völkerkarten und kassiert dafür Kristallstücke, Karten und Drachenschuppen. Die Kristallstücke opfert ihr auf dem Marktplatz dem Obelisk – wer dort zuerst genügend Opfer gebracht hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr helft beim Wiederaufbau von Blue Moon City und sammelt dabei Kristallstücke. Diese opfert ihr dem Obelisk auf dem Marktplatz.

Vorbereitung

Legt den Marktplatz in die Mitte, ringsum Palast, die drei Tempel und die gemischten übrigen Gebäudetafeln, so dass ein Kreuz entsteht. Alle Tafeln liegen mit der Bauskizze nach oben. Jede Person nimmt Figur und 10 Bausteine in ihrer Farbe und stellt die Figur auf den Marktplatz. Obelisk, Kristallstücke, Drachenschuppen und die 3 Drachen kommen neben die Stadt, jede Person erhält 8 Völkerkarten.

So spielt ihr

- 1 Bewege deine Figur waagrecht oder senkrecht bis zu 2 Gebäudetafeln weit, Richtungswechsel erlaubt. Stehenbleiben ist auch erlaubt.
- 2 Setze auf der Tafel, auf der du stehst, einen oder mehrere Bausteine: Bezahle je Bauabschnitt Karten der passenden Farbe im geforderten Gesamtwert.
- 3 Stehen Drachen auf der Tafel, bekommst du pro Drache eine Drachenschuppe.
- 4 Ist der letzte Bauabschnitt besetzt, wird das Gebäude sofort gewertet und danach auf die fertige Seite gedreht.
- 5 Stehst du stattdessen auf dem Marktplatz, darfst du Kristallstücke opfern und einen Baustein auf den Obelisk setzen.
- 6 Ziehe am Zugende 2 Karten nach. Vorher darfst du bis zu 2 Karten abwerfen und für jede eine weitere Karte ziehen.

So gewinnt ihr

Wer als Erster die nötige Zahl an Opfern gebracht hat, gewinnt sofort: 6 Opfer bei 2 Personen, 5 bei 3, 4 bei 4.

Spielziel

Blue Moon City liegt nach dem Dunklen Zeitalter in Trümmern. Ihr beteiligt euch am Wiederaufbau der Gebäude und erhaltet dafür Stücke des zersprungenen Heiligen Kristalls. Diese Stücke bringt ihr als Opfer zum Obelisk auf dem Marktplatz. Wer die vorgegebene Anzahl Opfer zuerst erbracht hat, ist Sieger und darf die Stadt künftig lenken.

Spielmaterial

21 Gebäudetafeln

1 Obelisk

80 Völkerkarten

4 Spielfiguren

40 Bausteine

40 Kristallstücke

15 goldene Drachenschuppen

3 Drachen

Spielaufbau

- Löst vor der ersten Partie alle Teile vorsichtig aus den Stanzrahmen.
- Legt alle Gebäudetafeln mit der Seite der Bauskizze nach oben aus.
- Der Marktplatz mit dem abgebildeten Obelisk kommt in die Mitte. An seine Seiten legt ihr den Palast (5/4/4/3) und die drei Tempel (5/4/3).
- Mischt die restlichen Gebäudetafeln und legt sie beliebig ringsum an, bis die kreuzförmige Stadt entsteht.
- Jede Person nimmt eine Spielfigur und 10 Bausteine derselben Farbe. Die Figuren stellt ihr auf den Marktplatz, die Bausteine legt jede Person vor sich.
- Der Obelisk kommt neben die Stadt. Zu zweit sperrt ihr die beiden äußeren 7er-Felder mit zwei Bausteinen einer unbenutzten Farbe.
- Sortiert die Kristallstücke nach Wert und legt sie offen neben den Obelisken.
- Die Drachenschuppen kommen auf die andere Seite des Obelisken: 15 Stück bei 4 Personen, 12 bei 3, 9 bei 2.
- Die drei Drachen stellt ihr neben die Stadt.
- Mischt die Völkerkarten. Jede Person bekommt 8 Karten auf die Hand, der Rest bildet einen verdeckten Nachziehstapel.

Spielbeginn

Startspieler wird laut Anleitung die großartigste Person am Tisch. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Alle Figuren beginnen auf dem Marktplatz.

Spielablauf

Der Zug in drei Phasen

Wer am Zug ist, arbeitet immer dieselben drei Phasen in dieser Reihenfolge ab: bewegen, Baustein setzen oder opfern, Karten nachziehen.

- 1 Bewegung:** Du ziehst deine Figur waagerecht und senkrecht bis zu 2 Gebäudetafeln weit und darfst dabei die Richtung wechseln. Du darfst auch komplett stehen bleiben.
- 2 Baustein setzen:** Auf der Tafel, auf der deine Figur jetzt steht, darfst du bauen. Stehst du auf dem Marktplatz, darfst du stattdessen opfern.
- 3 Karten nachziehen:** Du ziehst 2 Karten vom Stapel.

Bausteine auf ein Gebäude setzen

Die Bauskizzen zeigen ein bis drei einfarbige Bauabschnitte mit einer Zahl. Die Farben entsprechen den Völkerkarten, nur Grün kommt als Abschnittsfarbe nicht vor.

- Wähle einen freien Bauabschnitt und lege Karten der passenden Farbe im geforderten Gesamtwert auf den Ablagestapel. Für eine blaue 3 brauchst du also blaue Karten mit Wert 3 zusammen.
- Passt es nicht genau, darfst du überzahlen.
- Für jeden bezahlten Abschnitt stellst du einen Baustein deiner Farbe darauf.
- Mehrere Bausteine in einem Zug am selben Gebäude sind erlaubt, jeder wird aber einzeln bezahlt. Zwei Karten mit Wert 3 reichen also nicht für die Abschnitte 4 und 2.
- Beim Palast darfst du für die vier bunten Abschnitte jede Farbe wählen. Innerhalb eines Abschnitts müssen aber alle Karten dieselbe Farbe haben.
- Du darfst auch bauen, wenn du dich gar nicht bewegt hast und deine Figur noch von der letzten Runde dort steht.

Wertung eines fertigen Gebäudes

Sobald der letzte freie Bauabschnitt besetzt wird, ist das Gebäude fertig und wird sofort gewertet.

- 1** Ermittelt den Großen Baumeister: Das ist die Person mit den meisten Bausteinen am Gebäude. Bei Gleichstand gewinnt, wer einen Baustein weiter links platziert hat (in Leserichtung). Sie erhält die Belohnung oben links neben dem Sternsymbol.
- 2** Alle, die mindestens einen Baustein am Gebäude haben – auch der Große Baumeister – erhalten die Belohnung aus der Reihe unter dem Stern. Beim Palast sind das 1 Kristallstück, 1 Karte und 1 Drachenschuppe.
- 3** Zusätzlich erhalten alle Beteiligten die Symbole, die auf bereits fertiggestellten waagerecht oder senkrecht angrenzenden Gebäuden abgebildet sind.
- 4** Nimmt euch die Bausteine zurück und dreht die Tafel auf die Seite mit dem fertigen Gebäude. Figuren und Drachen, die darauf standen, stellt ihr wieder darauf.

Belohnungen gibt es nie pro Baustein, sondern nur einmal pro Person. Unterhalb jedes fertigen Gebäudes ist eine weitere Belohnung abgebildet: Sie gilt für spätere Gebäude, die direkt daneben

fertiggestellt werden. Damit ihr vorausplanen könnt, steht diese Belohnung auch schon oben rechts auf der Bauskizze.

Kristallstücke und Karten verwalten

Kristallstücke und Drachenschuppen legst du vor dir ab. Die Kristallstücke bleiben verdeckt, ihre Werte darfst du aber jederzeit selbst prüfen. Karten, die du in deinem eigenen Zug als Belohnung bekommst, legst du zunächst verdeckt beiseite und nimmst sie erst nach dem Nachziehen auf die Hand. Wer außerhalb seines Zuges Karten aus einer Wertung erhält, darf sie sofort aufnehmen.

Karten nachziehen

Am Zugende ziehst du 2 Karten. Vorher darfst du 1 oder 2 Handkarten offen abwerfen und für jede abgeworfene Karte eine zusätzliche Karte ziehen. Wirfst du eine Karte ab, ziehst du also 3 Karten. Auch wer im Zug keine einzige Karte ausgespielt hat, zieht 2 Karten. Die Handkartenzahl ist unbegrenzt. Ist der Nachziehstapel leer, mischt den Ablagestapel zu einem neuen Stapel.

Drachen und Drachenschuppen

Die Drachen kommen über die Sonderfunktionen der schwarzen, roten und blauen Karten in die Stadt und werden damit bewegt. Setzt du einen Baustein auf eine Tafel, auf der Drachen stehen, erhältst du für jeden Drachen eine Drachenschuppe. Auf dem Marktplatz gibt es dafür nichts. Ein zweiter Baustein im selben Zug am gleichen Gebäude bringt keine weiteren Schuppen.

Schuppenwertung

Wird die letzte Drachenschuppe aus dem Vorrat genommen, folgt direkt nach der laufenden Aktion die Wertung.

- Schuppen, die dir zustehen, aber nicht mehr im Vorrat liegen, zählen trotzdem mit.
- Wer alleine die meisten Schuppen hat, bekommt Kristallstücke im Wert 6.
- Liegen mehrere gleichauf an der Spitze, erhalten sie je Kristallstücke im Wert 3.
- Alle anderen mit mindestens 3 Schuppen erhalten ebenfalls Kristallstücke im Wert 3.
- Mit weniger als 3 Schuppen gibt es nichts.
- Nach der Wertung kommen die Schuppen als neuer Vorrat zurück. Wer weniger als 3 Schuppen hat, behält sie und startet mit kleinem Vorsprung in die nächste Wertung.

Opfern am Obelisk

Stehst du nach der Bewegung auf dem Marktplatz, darfst du opfern – auch wenn du dort schon seit der letzten Runde stehst.

- Setze einen eigenen Baustein auf ein Feld des Obelisk. Die Felder werden von unten nach oben gefüllt, du beginnst also bei einem 7er-Feld. Sind alle 7er belegt, folgt eine 8 und so weiter.
- Gib Kristallstücke im Wert der Feldzahl an den Vorrat zurück. Für ein 9er-Feld also Wert 9.
- Passt es nicht genau, darfst du mit dem Vorrat wechseln.

Sonderfunktionen der Völkerkarten

Karten haben die Werte 1 bis 3. Alle Karten mit Wert 1 oder 2 haben zusätzlich eine Sonderfunktion, die nur im eigenen Zug wirkt. Nutzt du die Sonderfunktion, kann dieselbe Karte nicht zusätzlich zum Bauen beitragen.

- **Schwarz (Vulca), Bewegungsphase:** Mit Wert 1 stellst du den roten Drachen auf eine beliebige Tafel, auch von außerhalb der Stadt. Mit Wert 2 ziehst du ihn bis zu 3 Tafeln weit, sofern er schon in der Stadt ist.
- **Rot (Terrah), Bewegungsphase:** Genauso für den grünen Drachen.
- **Blau (Aqua), Bewegungsphase:** Genauso für den blauen Drachen.
- **Grau (Flit), Bewegungsphase:** Mit Wert 1 stellst du deine Figur auf eine beliebige Tafel. Mit Wert 2 ziehst du bis zu 2 Tafeln zusätzlich, also maximal 4 Tafeln im Zug.
- **Grün (Khind), Bauphase:** Alle grünen Karten haben Wert 1 und wirken als Joker für jede Farbe, allein oder zusammen mit Karten einer anderen Farbe.
- **Braun (Mimix), Bauphase:** Zwei braune Karten mit 1+1, 1+2 oder 2+2 gelten gemeinsam als eine Karte im Wert 3 in einer Farbe deiner Wahl, auch Braun. Weitere Karten dieser Farbe darfst du ergänzen.
- **Weiß (Hoax), Bauphase:** Für eine weiße 1 darfst du bis zu 4 Karten einer Farbe als andere Farbe einsetzen. Für eine weiße 2 gilt das für eine einzelne Karte.
- **Gelb (Pillar), Bauphase:** Eine gelbe 1 oder 2 erlaubt dir auf dem Marktplatz ein zusätzliches Opfer. Dafür gibst du zusätzlich Kristallstücke im Wert 1 beziehungsweise 2 ab.

Der Spielzug

- 1 Bewegung: Figur bis zu 2 Gebäudetafeln waagrecht/senkrecht ziehen, Richtungswechsel erlaubt, Stehenbleiben erlaubt. Sonderfunktionen von schwarzen, roten, blauen und grauen Karten nur jetzt einsetzen.
- 2 Baustein setzen: Auf der erreichten Gebäudetafel Bauabschnitte mit Karten bezahlen und Bausteine setzen. Schuppen für anwesende Drachen nehmen. Wird ein Gebäude fertig, sofort werten und umdrehen.
- 3 Alternativ auf dem Marktplatz: Kristallstücke opfern und einen Baustein auf ein Obeliskfeld setzen.
- 4 Karten nachziehen: Optional 1 oder 2 Karten abwerfen, dann 2 Karten plus eine je abgeworfene Karte ziehen. Erst jetzt beiseitegelegte Belohnungskarten ansehen und aufnehmen.

Sonderregeln

- Bausteine knapp: Wem die Bausteine ausgehen, kann nicht mehr bauen. Er darf nur noch opfern und Karten ziehen, bis er durch eine Gebäudewertung Bausteine zurückbekommt.
- Kristalle knapp: Der Kristallvorrat ist rechnerisch unbegrenzt. Geht er zur Neige, geben alle die gleiche Anzahl Kristalle zurück und notieren sich dafür eine Gutschrift.
- Kein Opfer mehr möglich: Ist die Stadt komplett aufgebaut und niemand kann die nötigen Opfer mehr bringen, ziehen alle in Zugreihenfolge so schnell wie möglich zum Marktplatz und opfern. Danach gewinnt, wer die meisten Opfer gebracht hat.
- Patt-Situation: Hat nach 3 vollständigen Runden niemand gebaut oder geopfert und alle erklären, nicht mehr bauen oder opfern zu wollen, endet die Partie vorzeitig und die meisten Opfer gewinnen.
- Die Obeliskfelder werden streng von unten nach oben gefüllt, es gibt keine freie Wahl.
- Eine Karte kann nicht gleichzeitig Sonderfunktion auslösen und zum Bauwert beitragen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet sofort, wenn eine Person die nötige Anzahl Opfer am Obelisk erbracht hat: 6 Opfer bei 2 Personen, 5 Opfer bei 3 Personen, 4 Opfer bei 4 Personen. Diese Person gewinnt. Endet die Partie über einen der Sonderfälle, gewinnt, wer die meisten Opfer gebracht hat; bei Gleichstand entscheiden die restlichen Kristallstücke, und bei völliger Gleichheit endet die Partie unentschieden zwischen diesen Personen.

Varianten

- Mehr Abwechslung: Legt nur den Marktplatz mit dem Obelisk in die Mitte und verteilt alle übrigen Gebäudetafeln zufällig darum, also auch Palast und die drei Tempel. Die Stadt muss weiterhin die kreuzförmige Gestalt bekommen.
- Spiel zu zweit: Die beiden äußeren 7er-Felder des Obelisk werden mit zwei Bausteinen einer unbenutzten Farbe gesperrt, und es kommen nur 9 Drachenschuppen ins Spiel.

Tipps

- Achte darauf, immer genug Bausteine übrig zu haben. Wer keine mehr besitzt, kann bis zur nächsten Wertung nicht bauen.
- Es lohnt sich, Gebäude fertigzustellen, die an bereits gebaute Gebäude angrenzen: Deren Zusatzbelohnungen kommen obendrauf.
- Ein einzelner Baustein genügt für die allgemeine Belohnung. Für die Großmeister-Belohnung brauchst du dagegen die Mehrheit, und bei Gleichstand hilft ein Baustein weiter links.
- Bringe Drachen mit schwarzen, roten und blauen Karten dorthin, wo du selbst bauen willst – jeder Drache bringt dir beim Setzen eine Schuppe.
- 3 Drachenschuppen sind die Schwelle für eine Belohnung in der Schuppenwertung. Bleibst du darunter, behältst du die Schuppen zumindest für die nächste Wertung.
- Grüne, braune und weiße Karten helfen, fehlende Farben auszugleichen. Gelbe Karten verschaffen dir auf dem Marktplatz zusätzliche Opfer in einem einzigen Zug.

Häufige Fragen

Darf ich in einem Zug mehrere Bausteine auf dasselbe Gebäude setzen?

Ja. Jeder Baustein muss aber für seinen Bauabschnitt einzeln bezahlt werden. Du kannst also nicht die Abschnitte 4 und 2 mit zwei Karten im Wert 3 abdecken.

Was passiert, wenn ich nicht genau den geforderten Kartenwert habe?

Du darfst überzahlen und mehr Kartenwert abgeben als nötig. Es gibt dafür keine Erstattung.

Muss ich mich bewegen, um bauen oder opfern zu können?

Nein. Du darfst stehen bleiben und auf der Tafel bauen, auf der deine Figur noch aus der Vorrunde steht. Das gilt auch für das Opfern auf dem Marktplatz.

Wer wird Großer Baumeister, wenn zwei Personen gleich viele Bausteine haben?

Es gewinnt, wer einen seiner Bausteine weiter links platziert hat, gemessen in Leserichtung.

Bekomme ich mehr Belohnung, wenn ich mehrere Bausteine am Gebäude habe?

Nein. Die Belohnungen gibt es nur einmal pro Person, unabhängig von der Anzahl der eigenen Bausteine.

Darf ich Karten, die ich bei einer Wertung gewinne, sofort spielen?

Karten, die du in deinem eigenen Zug erhältst, legst du verdeckt beiseite und nimmst sie erst nach dem Nachziehen auf. Wer außerhalb seines Zuges Karten bekommt, darf sie sofort auf die Hand nehmen.

Was ist, wenn mir Drachenschuppen zustehen, der Vorrat aber leer ist?

Die fehlenden Schuppen zählen trotzdem zu deinem Bestand dazu. Danach folgt sofort die Schuppenwertung.

Kann ich eine Karte gleichzeitig für ihre Sonderfunktion und zum Bauen nutzen?

Nein. Nutzt du die Sonderfunktion, trägt diese Karte nicht mehr zum Bauwert bei.

Wie viele Karten darf ich auf der Hand halten?

Es gibt keine Obergrenze, du darfst beliebig viele Karten behalten.

Was gilt beim Palast für die bunten Bauabschnitte?

Du darfst jede Farbe wählen, musst aber für einen einzelnen Abschnitt bei einer Farbe bleiben. Eine gelbe 3 plus eine blaue 1 ergibt also keinen bezahlten 4er-Abschnitt.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	2006
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 16.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/blue-moon-city/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/blue-moon-city/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 16.09.2026