

Spielvorbereitung

❖ Tisch

- Spielplan, doppelseitiges Technologiekosten-Plättchen
- Wertungskarten für Runde II und IV verdeckt ziehen und offen auf den Spielplan legen, restliche Karten zurück in die Schachtel
- Landplättchen nach Rückseite sortieren und verdeckt als 4 Stapel neben den Spielplan legen
- Technologieplättchen analog zu 3 verdeckten Stapeln sortieren
- 4 Brückenhölzchen dazu
- Umweltschadenkarten (von unten nach oben, verdeckt und zufällig):
1 × V, 2 × III-IV, 2 × I-II; Rest zurück in die Schachtel
- Münz- und Technologie-Karten sortiert neben den Spielplan

❖ Spieler

- Pöppel, Bürgerchips und Wertungsmarker in Spielerfarbe
- Wertungsmarker auf 0 der Wohlstandspunkteleiste
- Startspieler bestimmen, Pöppel in kleines Feld oberhalb der Landplättchen, Pöppel der anderen Spieler in das große Feld daneben
- 1 Start-Landplättchen (graue Rückseite) pro Spieler, 1 Müll (keine Abbildungen verdecken) und 2 Bürgerchips (auf die Städte) darauf
- Spielertafel, je 1 Bürgerchip auf Münzfeld #3, Forschungsfeld #2, Wohlstandsfeld #0 (Symbol) sowie Schadstoffbelastung #0
- 10 Münz- und 10 Forschungspunkt-Karten – **geheim** halten

Spielziel

- ❖ Die meisten Wohlstandspunkte, bei Gleichstand entscheidet der wenigste Müll

Spielablauf

❖ 6 Runden zu 3-6 Phasen

1. Aufbau [entfällt in Runde 6]

- Rundenmarker auf aktuelle Runde setzen
- Land- und Technologie-Plättchen und Umweltschadenkarten aus voriger Runde zurück in die Schachtel
- Neue Land- und Technologie-Plättchen aufdecken
 - Runde (Stapelkennzeichnung) und Spielerzahl (lt. Auslagefeld) beachten
- Oberste Umweltschadenkarte aufdecken und auf den Spielplan
- **Runde III:** Technologiekostenleiste auf den Plan (aufgedruckte Leiste abdecken; Minimalkosten für Landplättchen: 3 Münzen)
- **Runde V:** Technologiekostenleiste umdrehen (Minimalkosten für Landplättchen: 4 Münzen)
- Technologiemarkers – je nach Spielerzahl – auf das 1. oder 2. Feld

2. Landauktion (und Technologiekauf) [entfällt in Runde 6]

- Startspieler (Pöppel im kleinen Feld) sucht Land aus, schiebt dieses auf das Auktionsfeld und gibt Startgebot (lt. Technologiekostenleiste: 2 bzw. 3 bzw. 4 Münzen) – oder höheres Gebot – ab
 - Falls der Startspieler aussteigt (Passen ist **nicht** erlaubt), wird der links sitzende, noch nicht ausgestiegene Spieler neuer Startspieler
- Im Uhrzeigersinn hat jeder 3 Möglichkeiten
 - Höheres Gebot abgeben
 - Passen (gilt nur für **diese** Versteigerung)
 - (Komplett) Aussteigen (und ggfs. Technologie erwerben)

■ Höchstbieter

- bezahlt
- legt Landplättchen neben seine bisher erworbenen
- versetzt Technologiemarkers um 1 Feld nach rechts
- legt 1 Bürgerchip auf das Plättchen – zunächst **nicht** zugeordnet
- legt n (n = 1 für das 1. in **dieser** Runde von ihm erworbene Plättchen, 2 für das 2. ...) Müll-Würfel auf das erworbene Landplättchen
- wird neuer Startspieler für die nächste Auktion (Pöppel in kleines Feld setzen)
- Neuer Startspieler wählt das nächste Landplättchen aus und gibt Startgebot ab
 - Falls der Startspieler aussteigt (Passen ist **nicht** erlaubt), wird der links sitzende – noch nicht ausgestiegene – Spieler neuer Startspieler
- Letzter verbliebener Spieler kann beliebig viele Landplättchen zum Minimalgebot erwerben

■ Ausgleichszahlung

- Falls ein Spieler keine Auktion gewinnt, erhält er als Ausgleich n+2 Münzen (n = aktuelles Minimalgebot für ein Landplättchen)

■ Aussteiger

- Pöppel auf eines der beiden Felder unterhalb der Technologieleiste setzen
 - Letzter Spieler besetzt das **kleine** Startspielerfeld

- Andere Spieler das große Feld

- Verfügbare Technologie durch Bezahlen der aktuellen Forschungspunkte (lt. Technologiemarkers) erwerben
 - Ggfs. (Mülltonne) angegebene Zahl an Müll nehmen und vor sich ablegen
 - Ggfs. (Totenkopf) Schadstoffmarker 1 Feld nach **links** bewegen
 - Ggfs. (Blume) Schadstoffmarker 1 Feld nach **rechts** bewegen

3. Umweltschäden eindämmen [entfällt in Runde 6]

- Je nach Spielerzahl werden ggfs. Spalten der Umweltschadenkarte ignoriert
- Jede Mülltonne steht für 1 Müll, jeder Totenkopf für die Schadstoffmarkerversetzung nach **links**
- Startspieler (kleines Feld) stellt seinen Pöppel in einer beliebigen Spalte auf sein Gebot an Forschungspunkten (0-25)
- Nacheinander stellt jeder Spieler seinen Pöppel in einer beliebigen Spalte auf sein Gebot, dass aber höher als das aktuelle (in dieser Spalte) sein muss
- Nacheinander geht das Bieten weiter, bis in jeder Spalte 1 Pöppel steht
 - Falls Pöppel in einer Spalte auf dem derzeit höchsten Gebot steht ⇒ Keine Aktion
 - Falls Pöppel in einer Spalte unterhalb von anderen Pöppeln steht ⇒ Neues Gebot abgeben: Höchstgebot in einer beliebigen Spalte
- Spieler zahlen die gebotenen Forschungspunkte und erleiden die Folgen (Mülleimer bzw. Totenkopf); „Gewinner“ der linken Spalte wird (später) neuer Startspieler

4. Administration (und Technologieeinsatz)

- entweder gleichzeitig oder – auf Wunsch eines Spielers – nacheinander – beginnend beim Startspieler
- Neuen Müll platzieren
 - Immer auf beliebige Landplättchen (zunächst **nur** auf gerade erworbene), nie auf Einrichtungspättchen
- Neues Land und neue Einrichtungen anlegen
 - Plättchen (Land oder Einrichtung) beliebig drehen und Ecke an Ecke oder Kante an Kante an bereits liegende anlegen; keine sonstigen Einschränkungen
- Neue Bürger platzieren
 - 1 Bürgerchip pro Landplättchen, auf 1 Stadt legen; Stadt gibt an, was erzeugt wird, **falls** dort 1 Bürger liegt
- Technologien einsetzen (*siehe umseitig*)
- Ertragsskalen aktualisieren
 - Ggfs. mehrere Chips einsetzen, falls höhere Erträge

5. Ertrag (und Recycling)

- Karten und Punkte erhalten
 - Münzen und Forschungspunkt-karten lt. Ertrag nehmen
 - Wohlstandspunkte auf dem **Spielplan** aktualisieren
- Recycling
 - Jede Recyclinganlage in mit Bürgern besetzten Städten kann 1 Müll beseitigen
 - auf demselben Landplättchen wie die Recyclinganlage
 - auf angrenzendem Landplättchen **und** Bahnstrecke muss Anlage und Müllplättchen **direkt** verbinden
- Pöppel für nächste Runde vorbereiten
 - Spieler der in der linken Spalte geboten hat, wird neuer Startspieler für das Landplättchen-bieten in der nächsten Runde (kleines Feld); andere Spieler in das große Feld

6. Bonuswertung [nur Runden 2, 4 und 6]

- Runden 2 und 4 lt. Wertungskarte (*siehe umseitig*)
- Runde 6
 - Jedes Landplättchen ohne Müll: **2, 3 oder 4 Wohlstandspunkte lt. Schadstoffmarker**
 - Jedes Landplättchen mit 1 Müll: -
 - Jedes Landplättchen mit n Müll (n > 1): **Strafe von (n-1) × 5 Wohlstandspunkten**
 - **Wohlstandspunkte für Umweltgüter (Blumen)** oder **Strafen für Schadstoffbelastung (Totenköpfe)** lt. Zahl des Schadstoffmarkers
 - Münzkarten aufdecken: 8-5-3-1 Punkt(e) für die meisten, zweit-meisten, ...
 - Spieler mit den wenigsten (oder keinen) Münzen: 0 Punkte
 - Bei Gleichständen: Bonuspunkte addieren und teilen (abrunden)
 - Forschungspunkt-karten aufdecken und analog werten

Symbole

❖ Münzsymbol: **Profit**

❖ Glaskolbensymbol: **Forschung**

❖ „Schrauben“-symbol: **Wohlstand**

Technologien

❖ Einrichtungen

- sehen aus wie Landplättchen mit Gebäuden und Bahnstrecken
- gelten bei einer Wertung **nicht** als Landplättchen
- enthalten nie Bürgerchips oder Müll
- erzeugen nie direkt Punkte, sondern verbessern den Ertrag unmittelbar angrenzender Städte mit Bürgerchip
 - Stadt und Einrichtung müssen direkt aneinander angrenzen und **direkt** über Bahnstrecken verbunden sein
 - Zwei Städte, die über eine gegabelte Bahnstrecke mit einer angrenzenden Einrichtung verbunden sind, können beide den Bonus nutzen
- **Minen erhöhen Münzerträge**
- **Labore erhöhen Forschungspunkt-Erträge**
- **Krankenhäuser erhöhen Wohlstandserträge**

❖ Technologien mit Einmalnutzen

- **hellweiß** eingerahmte Abbildung
- nicht an Landplättchen anlegen, sondern neben der Spielertafel ablegen
- **Arbeiter**
 - Bürgerchip auf das Plättchen
 - Bürger kann in einer beliebigen Administrationsphase auf eine beliebige freie Stadt gelegt werden
- **Brücke**
 - Brücke aus dem Vorrat auf das Plättchen
 - In einer beliebigen Administrationsphase kann die Brücke in das Bahnstreckennetz integriert werden
 - Funktioniert wie ein zusätzliches Stück Bahnstrecke
 - Brücke muss komplett auf einem einzelnen Plättchen (Land oder Einrichtung) liegen
 - Brücke muss in gerader Linie zwischen definierten Punkten eingesetzt werden. (Länge spielt keine Rolle)
 - Brücke darf aber nie auf einer Ecke beginnen oder enden
 - Brücke darf nicht über Bahnstrecken oder Städten liegen
- **Mülltrennung**
 - In einer beliebigen Administrationsphase kann 1 Müll von einem beliebigen Landplättchen genommen und in die Tonne gelegt werden
- **Park**
 - Keinen direkten, aber einen sofortigen ökologischen Nutzen

❖ Technologien mit Mehrfachnutzen

- **grau** eingerahmte Abbildung
- nicht an Landplättchen anlegen, sondern neben der Spielertafel ablegen
- **Lokomotive**
 - Einzige Möglichkeit, um einen Bürgerchip zu bewegen
 - In jeder Administrationsphase kann ein Bürgerchip von seiner bisherigen Stadt in eine unbesetzte Stadt bewegt werden
 - Beide Städte müssen durch Bahnstrecken (oder Brücken) verbunden sein, die durch **keine** anderen Städte wohl aber durch Einrichtungsplättchen führen darf.
 - Mit mehreren Lokomotiven können auch mehrere Ortswechsel durchgeführt werden
- **Müllabfuhr**
 - In jeder Administrationsphase kann 1 Müll von irgendeinem Landplättchen in ein anderes gelegt werden
 - Entfernung sowie verbindende Bahnstrecken spielen keine Rolle
- **Recycling**
 - In jeder Administrationsphase können einmal die angegebene Kosten bezahlt werden, um 1 Müll von einem beliebigen Landplättchen zu entfernen
- **Umweltsanierung**
 - In jeder Administrationsphase können einmal die angegebene Kosten bezahlt werden, um den Schadstoffmarker um 1 Feld nach **rechts** zu verschieben
- **Lebensqualität**
 - In jeder Administrationsphase können einmal die angegebene Kosten bezahlt werden, um die angegebenen Wohlstandspunkte zu erhalten

❖ Technologien mit Einmal- und Mehrfachnutzen

- wie zwei einzelne Technologien nutzen

Wertungskarten

❖ Runde II

- 1 Wohlstandspunkt pro Münze, den die eigenen Städte in dieser Runde erzeugen
- 1 Wohlstandspunkt pro Forschungspunkt, den die eigenen Städte in dieser Runde erzeugen
- 1 Wohlstandspunkt pro Wohlstandspunkt, den man in den ersten beiden Runden erhalten hat (Verdoppelung des aktuellen Wertes)
- 6 Wohlstandspunkte pro Landplättchen, auf dem sich **kein** Müll befindet

❖ Runde IV

- 2 Wohlstandspunkte pro einsatzfähiger Recyclinganlage
- 1 Wohlstandspunkt pro Münze, die die eigenen Städte in dieser Runde erzeugen
- Falls der Schadstoffmarker auf einem Feld mit Blume liegt ⇒ dort angezeigte Punkte als Wohlstandspunkte
- 1 Wohlstandspunkt pro Wohlstandspunkt, den die eigenen Städte in dieser Runde erzeugen
- Jedes Landplättchen ohne Müll liefert 2, 3 oder 4 Wohlstandspunkte – je nach Position des Schadstoffmarkers (Schadstoffbelastung ist in drei Abschnitte eingeteilt), außerdem wird der Wertungsmarker pro Müll im eigenen Land um 1 Feld zurückgeschoben
- 1 Wohlstandspunkt pro Forschungspunkt, den die Städte in dieser Runde erzeugen