

Spielmateriale

❖ Tafeln

- Jahrestafel/Wertungstafel
 - Einkommen
 - Bau-Bedingungen
 - Jahreszahl
 - Jahres-Bonus
- Fortschrittstafel
 - Grüne **Spalte** und goldene **Zeile** beziehen sich auf entsprechende öffentliche Ausschreibungen

❖ Karten

- 1 Spielhilfe Solo-Modus
- 6 Aktion (1-2/3-4 Spieler)
 - Je nach Aktionsstein verschiedene Aktionen
- 8 Grundstücke zweiseitig
 - Bauplätze durch Farben und Zahlen gekennzeichnet
 - Eventueller Schutt muss vor dem Bauen entfernt werden
- 47 Baugenehmigung
 - Notwendig zum Bauen, zeigen eine Zahl, eine Farbe und 2 Stadtentwicklungssymbole
- 25 Ausschreibungen
 - Geben bei Erfüllung Siegpunkte bei Spielende
 - 1 **Baumeister**
 - Für den Spieler, der als erster alle seine 8 Gebäude errichtet hat
 - 16 **private**
 - Von allen erfüllbar
 - 8 **öffentliche**
 - Nur wer sie besitzt, kann sie erfüllen
- 17 Stadtentwicklung
 - Für 2 Baugenehmigungen mit gleichem Symbol, Siegpunkte bei Spielende

❖ Marker

- Cable Car (Jahresmarker)
- 18 Schutt
- 30 Geld
 - 13 \$1
 - 9 \$3
 - 8 \$\$
- 4 x 1 Fortschritt
- 4 x 1 Aktionsstein
- 4 x 8 Gebäude

Jahresablauf

❖ Jahresbeginn

- Beginnend mit dem Startspieler legt jeder im Uhrzeigersinn seinen Aktionsstein auf ein freies Feld der Einkommensleiste auf der Jahrestafel und erhält die angegebene Geldmenge sowie den Jahresbonus
 - Ggf. neue Karten **sofort** auffüllen
- 2er-Variante: nacheinander setzt jeder seinen Blockierstein auf ein freies Feld einer der (jeweils **anderen**) Aktionskarte. Diese Felder sind das gesamte Jahr für **beide** nicht verfügbar!

❖ Zug

- Es beginnt stets der Spieler, dessen Aktionsstein auf der jeweiligen Aktionskarte bzw. der Einkommensleiste an erster Stelle (**rechts**) steht, die anderen folgen entsprechend
- Aktionsstein auf ein freies Feld der nächsten Aktionskarte im Uhrzeigersinn setzen und Aktion(en) ausführen

■ Aktionen

- Im **weiß** hinterlegten Feld **Aktion** ausführen
- Im **blau** hinterlegten Feld **Einkommen** erhalten
- Andere Aktion auf der Karte ausführen: Dies kostet \$2 pro Feld, die diese Aktion vom aktuellen Feld entfernt ist – wobei das „Passen-Feld“ ignoriert wird.
- Passen (nur 3-4 Spieler): Keine Aktion, aber 2. Position auf **dieser** Karte

□ Einnahmen

- Geld aus Vorrat

□ Material

- 1 Gebäude aus dem Vorrat

□ Baugenehmigung

- Aufgedeckte Baugenehmigung nehmen (**max. 5**) – erst nach **allen** Spieler-Aktionen auffüllen

□ Ausschreibung

- Aufgedeckte **private** Ausschreibung verdeckt nehmen – erst **nach** allen Spieler-Aktionen auffüllen

□ Stadt entwickeln

- \$2 zahlen und Fortschrittsmarker 1 Feld → (ggf. ↑) auf der Fortschrittstafel bewegen
 - Falls der Fortschrittsmarker bereits ganz oben ist ⇒ \$1 bei jeder Aktion Stadt entwickeln

□ Schutt entfernen

- \$2 zahlen und Fortschrittsmarker 1 Feld ↑ (ggf. →) auf der Fortschrittstafel bewegen **oder** \$3 zahlen und Fortschrittsmarker 1 Feld ↑ (ggf. →) auf der Fortschrittstafel bewegen **und** 1 Schuttmarker entfernen und nehmen
 - Falls der Fortschrittsmarker bereits ganz oben ist ⇒ \$1 bei jeder Aktion Schutt entfernen

□ Gebäude bauen

- Voraussetzung: 1 Gebäude, Geld lt. Jahrestafel, 1-2 Baugenehmigungen
- 1 Baugenehmigung ablegen, Gebäude auf freien Bauplatz (Übereinstimmung mit Farbe und Zahl)
- 2 Baugenehmigungen ablegen, Gebäude auf freien Bauplatz (Übereinstimmung mit beliebiger Kombination von Farbe und Zahl). Falls min. 1 Symbol mit den Genehmigungen übereinstimmt ⇒ Entsprechende Stadtentwicklungskarte nehmen und Fortschrittsmarker um 1 Feld → (ggf. ↑) bewegen
- Falls Bauplatz mit Schutt belegt, Kann dieser als Teil der Bauaktion entfernt werden: \$3 zahlen und **vorher** Schutt entfernen, Schuttmarker nehmen und Fortschrittsmarker um 1 Feld ↑ (ggf. →) bewegen
- Es gibt Bauförderungen mit eigener Zahl- oder Farbwahl und eine Aktionskarte mit ähnlichen Freiheiten

❖ Jahresende

- Jahresmarker auf das nächste Jahr

❖ Spielende

- Ein Spieler baut sein **8. Gebäude** (Baumeister-Ausschreibung), andere Spieler sind ggf. noch dran

oder

Jahresmarker erreicht **1915**. In Zugfolge auf der 6. Aktionskarte erhält jeder den Jahresbonus für 1915 (Ggf. 8. Gebäude und Baumeisterkarte)

❖ Endwertung

- ★ für öffentliche Ausschreibungen
- ★ für private Ausschreibungen; *siehe auch Erklärung **AUSSCHREIBUNGEN***
- Fortschrittsmarker auf Fortschrittstafel
- ★ für Stadtentwicklungen
- ★ für je \$3

❖ Gewinner

- Meiste ★, bei Gleichstand: meiste gebaute Gebäude

Spielaufbau

❖ Tisch

- 1-4/1-6/1-8 Grundstückskarten – je nach 2/3/4 Spieler; A-, B- Seite oder gemischt auslegen
- Je 1 Schuttmarker auf die entsprechenden Felder
- Geldmarker in Reichweite
- Jahrestafel an eine Seite des (Gesamt-)Grundstückes
- Jahresmarker auf 1906
- 6 Aktionskarten in zufälliger Reihenfolge um den Stadtplan – je 2 pro Seite
- Auf Spieleranzahl achten
- Fortschrittstafel in Reichweite legen
- Alle Fortschrittsmarker aufeinander auf die „-7“ (unten links) legen
- Stadtentwicklungskarten getrennt nach Typ nebeneinanderlegen
- Parkkarten geordnet; A oben, dann B, C und D
- 8 Öffentliche Ausschreibungen (violett) mischen, 3 aufgedeckt nebeneinander, Rest zurück in die Schachtel
- Baumeister-Ausschreibung daneben
- 16 Private Ausschreibungen (grün) mischen und 2 Karten an jeden Spieler aus teilen
- Jeder behält eine Karte verdeckt und gibt die andere Karte zurück
- Rest- und zurückgegebene Karten mischen, 3 offen auslegen, Rest als Nachziehstapel daneben
- Baugenehmigungen mischen, 3 Karten offen auslegen und den Rest als Nachziehstapel daneben
- Jeder Spieler wählt eine Farbe
- Alle **Spieler**-Gebäude in die Mitte über die Jahrestafel
- Startspieler bestimmen
- 2 Spielervariante: Jeder Spieler erhält einen zusätzlichen (Blockier-)Spielstein in einer der anderen Farben

AUSSCHREIBUNGEN



1 ★ für jedes eigene Gebäude.



3 ★ für jedes Paar benachbarter eigener Gebäude. Kein Gebäude kann zu zwei Paaren gehören.

Beispiel:

Orange erhält 3 ★, weil das Eckgebäude nur zu einem Paar gehören kann.



2 ★ (bzw. 3 ★ bei 2 Spielern) für jedes eigene Gebäude, das benachbart zu einem gegnerischen Gebäude ist.



2 ★ (bzw. 3 ★ bei 2 Spielern) für jedes eigene auf einer Ecke gebaute Gebäude, das von eigenen und/oder gegnerischen Gebäuden umgeben ist.



2 ★ für jedes eigene freistehende Gebäude.

Gebäude auf „1“-Bauplätzen sind freistehend.



2 ★ für jedes eigene Gebäude, das auf einem Bauplatz der abgebildeten Farbe gebaut ist.



8 ★ für jede Gruppe von 4 eigenen Gebäuden, die auf verschiedenfarbigen Bauplätzen gebaut sind.



1 ★ für jeden Schuttmarker.



2 ★ für jede Stadtentwicklung des abgebildeten Typs.



10 ★ (bzw. 8 ★ bei 2 Spielern) für jede Gruppe von 4 verschiedenen Stadtentwicklungen.



★ abhängig von der Position des eigenen Fortschrittsmarkers und der Zahl in der goldenen Zeile der Fortschrittstafel.



★ abhängig von der Position des eigenen Fortschrittsmarkers und der Zahl in der grünen Spalte der Fortschrittstafel.



Vergleicht untereinander die Anzahl der eigenen Gebäude auf Bauplätzen einer Farbe, der eigenen Schuttmarker und des eigenen Geldes.



★ abhängig von der eigenen Position beim Vergleich (abhängig von der Spieleranzahl). Addiert bei Gleichstand die ★ der Positionen der am Gleichstand beteiligten Spieler und verteilt sie gleichmäßig (abgerundet).

6/2 ★

6/4/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★

6/4/2/1 ★



Wertungsbeispiel: In einem Spiel mit 3 Spielern besitzt Schwarz 2 Gebäude auf grünen Bauplätzen und ist damit auf dem 1. Platz beim Vergleich. Schwarz erhält 6 ★. Zwischen Orange und Türkis besteht ein Gleichstand, da beide 1 Gebäude auf grünen Bauplätzen besitzen. Sie addieren den 2. und 3. Platz, teilen das Ergebnis zwischen sich auf und erhalten so jeweils 2 ★ (4+1 geteilt durch 2, abgerundet).

