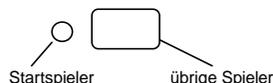


20. Jahrhundert - KSR

Es werden 5 volle Runden (zu je 5 - 6 Phasen) und eine verkürzte 6. Runde gespielt.

1) Aufbau:

- Rundenmarker +1 Feld. Er zeigt nun die aktuelle Runde an.
- Die Spielfiguren stehen im Feld oberhalb der Land-Auktionen.



- Startspieler ist (ausser in Runde 1), wer in Runde zuvor den größten Umweltschaden hatte.
- Vom entsprechenden Stapel (I ... V) "Land" sowie "Technologie" Plättchen offen auslegen.
- Oberste Umweltschaden-Karte vom Stapel aufdecken und auf Spielplan legen.
- Anfangs kostet ein Land-Plättchen mind. 2 Münzen, später 3 oder 4 Münzen.
- Runde III: Technologiekosten-Plättchen über Kosten-Leiste legen, Aufdruck: 3 Münzen.
- Runde V: Technologiekosten-Plättchen wenden, Aufdruck: 4 Münzen.
- Die Position des Technologie-Markers gibt die Technologie-Kosten an.

2) Land-Auktion / Technologie-Kauf:

- Der Startspieler beginnt und wählt 1 Land-Plättchen für die Auktion aus. Er schiebt es auf das Auktionsfeld und muss nun mind. das Startgebot (2 - 4 Münzen je nach Runde) abgeben.
- Alle Spieler in der Auktion dürfen nacheinander Gebote abgeben, beginnend links vom Startspieler und dann im Uhrzeigersinn.

● Wer an der Reihe ist, hat eine von drei Möglichkeiten:

- Eine höhere Zahl Münzen bieten als der Spieler zuvor.
- Passen bis zur nächsten Land-Auktion.
- Komplette aus Land-Auktionen aussteigen (siehe unten).

- Es geht solange immer reihum, bis nur noch ein Bieter nicht gepasst hat bzw. ausgestiegen ist.

Der Höchstbieter

- zahlt sein Gebot in Münzen in den Vorrat.
- legt ersteigertes Land-Plättchen neben seine bisher erworbenen Land-Plättchen der Runde.
- versetzt den Technologie-Marker 1 Feld nach rechts.
- legt einen seiner Bürgerchips auf neu erworbenes Land-Plättchen (Stadt noch nicht zuordnen).
- legt einen oder mehrere Müll-Würfel auf erworbenes Land-Plättchen.
Sein 1. Plättchen der Runde = 1 Müll, sein 2. Plättchen der Runde = 2 Müll, usw...
- wird neuer Startspieler für die nächste Auktion dieser Runde.

- Der neue Startspieler wählt das nächste Land-Plättchen zur Auktion ODER steigt aus.
Ausstieg: Der nächste noch nicht ausgestiegene Spieler im Uhrzeigersinn wird Startspieler.
Ist nur noch 1 Spieler nicht ausgestiegen, kann er beliebig oft zum Mindest-Gebot kaufen.

Aussteigen und ein Technologie-Plättchen erwerben (DARF):

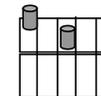
- Figur auf eines der beiden Felder unterhalb der Technologiekosten-Leiste setzen. Der letzte Aussteiger besetzt das kleine Startspieler-Feld.
- KAUF: Anzahl Forschungs-Punkte lt. Stand des Technologie-Markers in den Vorrat zahlen. Erworbenes Plättchen nehmen und ggf. Müll-Würfel wie dort angegeben vor sich ablegen.
- Ein Totenkopf führt zur Bewegung des Schadstoffmarkers auf Spielertafel um 1 Feld nach links.
- Eine Blume bewegt den Schadstoffmarker 1 Feld nach rechts.



Ausgleichszahlung:

Gewinnt ein Spieler keine Auktion einer Runde, erhält er aus dem Vorrat 4, 5 oder 6 Münzen (Minimalgebot für Land + 2), je nach Runde.

3) Umweltschäden eindämmen:



- Es gelten nur bestimmte Spalten (je nach Spielerzahl) der Schadenskarte.
Der Startspieler nach Phase 2 (kleines Feld) beginnt und gibt sein Gebot auf einen Schaden ab, den er annehmen will. Er bietet Forschungs-Punkte, indem er seinen Marker entsprech. einsetzt.
- Im Uhrzeigersinn kann nun jeder Spieler ein weiteres Gebot abgeben. In schon belegten Spalten muss ein höheres Gebot erfolgen. Wenn alle Gebote erfolgt sind, geht es in eine neue Bietrunde.
- Wer nun an der Reihe ist, prüft:

- ➡ Die eigene Figur steht auf dem höchsten Gebot einer Spalte: Keine Handlung.
- ➡ Die eigene Figur steht unterhalb einer/mehrerer Figuren einer Spalte: Neues Gebot machen, egal in welcher Spalte, aber dann das aktuell höchste dort.
- ➡ Sobald nur noch 1 Figur in jeder Spalte steht, endet das Bieten und die Spieler nehmen entsprechend Müll und/oder bewegen ihren Schadensmarker.
- ➡ Der Spieler mit dem größten Umweltschadenswert wird neuer Startspieler.

4) Administration (und Technologieeinsatz): am besten nacheinander abwickeln:

- Es beginnt der Spieler ganz links auf dem Umweltschadens-Plättchen.
- **Neuen Müll einsetzen:** Beliebig auf in lfd. Runde erworbene Land-Plättchen verteilen.
Hat man kein neues Land, kommt der Müll auf beliebige schon angelegte Land-Plättchen.
Müll gehört nicht zu einer Stadt/Bahnstrecke, sondern zum gesamten Land-Plättchen.
- **Neues Land anlegen und neue Einrichtungen:** Plättchen können in jeder ihrer 4 Ausrichtungen angelegt werden, Ecke an Ecke oder Kante an Kante an bereits ausliegendes Plättchen.
Bahnstrecken müssen nicht zwingend auf anliegenden Plättchen fortgeführt werden.
Einrichtungen (Technologie) werden wie Landplättchen angelegt.
- **Neue Bürger platzieren:** Bürgerchip auf jedem neuen Land-Plättchen einer Stadt zuordnen.
Städte mit Bürger (max. 1 Bürger) erzeugen Münzen, Forschungspunkte oder Wohlstandspunkte.
Städte mit Recyclinganlage wirken in der Ertragsphase.
- **Technologien einsetzen:** Nach Ausführung obiger Schritte kann man seine Technologien nutzen.
- **Ertragsskalen aktualisieren:** Jeder Bürger in Städten wirkt sich auf eine der 3 Skalen aus.
Die Werte können auch über 10 hinaus markiert werden (mit 2 Chips).

5) Ertrag (und Recycling):

- Nun erhält man gemäß Stand seiner 3 Skalen Münzen, Forschungspunkte und Wohlstandspunkte.
- Jede Recyclinganlage in Stadt mit Bürger entfernt 1 Müll entweder vom selben Land-Plättchen oder von einem zur Recyclinganlage angrenzenden Land. Im letzteren Fall muss die Anlage durch eine Bahnstrecke umweglos mit dem Plättchen mit dem Müll verbunden sein.
- Danach setzt man seine Figur zum Landauktionsbereich zurück. Startspielerfeld beachten.

6) Bonuswertung (zum Ende der Runden II, IV, VI): Dazu Seite 9 der Spielregel beachten.

Die 6. Runde - Es wird mit Phase 4 begonnen:

Es gibt nun keine neuen Münzen oder Forschungspunkte.

Spielende: Es gewinnt nach Runde 6 der Spieler mit den meisten Wohlstandspunkten.
Patt: Wer von den Beteiligten weniger Müll hat, ist im Vorteil.
Erneut Patt. Es gibt mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.05.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de