

Eine Partie läuft über 3 Generationen (I, II, III) zu je 7 Runden mit je 3 Schritten.

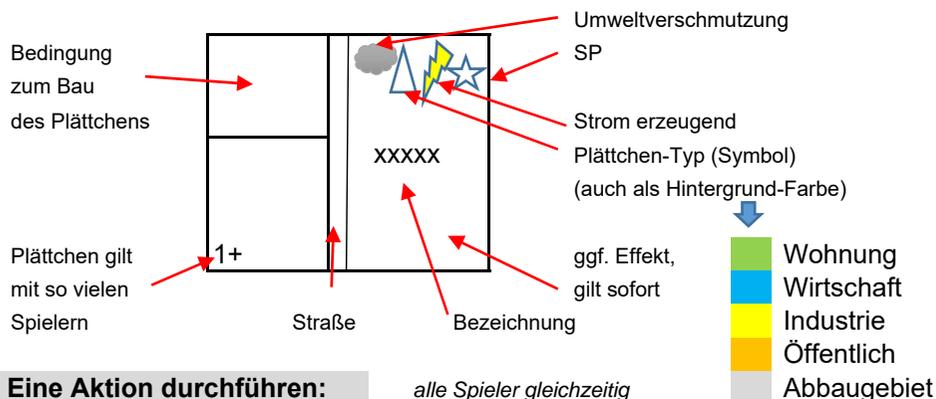
Ablauf einer Generation:

- Jeder Spieler nimmt 8 Plättchen vom verdeckten Generations-Stapel auf die Hand.

Rundenbeginn:

A: Ein Plättchen auswählen: *alle Spieler gleichzeitig*

- Jeder Spieler wählt aus der Hand 1 Plättchen* und legt es verdeckt vor sich. Die übrigen Plättchen kommen verdeckt zwischen ihm und dem Mitspieler zur LINKEN. Ausnahme: Ist nur 1 Plättchen übrig, geht es aus dem Spiel.



B: Eine Aktion durchführen: *alle Spieler gleichzeitig*

- Sind alle Spieler fertig mit Schritt A, dreht jeder Spieler sein in A) gewähltes Plättchen auf die offene Seite nach oben. Erst wenn alle Spieler aufgedeckt haben, führt jeder Spieler 1 Aktion durch.

AKTION
Ausgewähltes Plättchen bauen:

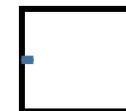
L = L-Coins

- Ggf. geforderte Bedingungen zum Bauen müssen erfüllt sein. Das können sein: Münzzahlungen, Warenmarker vorweisen können, bestimmte Gebäude gebaut haben.
- Fehlende Warenmarker kauft man virtuell von Mitspielern:
 - Rohstoffe = 2 L, Handelsgüter = 4 L, Luxusgüter = 10 L.
 - Transportgebühr: 1 L je Mitspieler zwischen Dir und dem jeweiligen Verkäufer. Du wählst die Richtung.
 - Handelsrouten-Bonus: -1 L, wenn schon mind. 1 Handelsroute von Dir erbaut wurde (also an linken / rechten Rand). Dieser Bonus gilt nur, wenn Handelsroute in der Richtung erbaut wurde, in der der Verkäufer gewählt wurde.
 - Summe aus a+b+c ist an den/die Verkäufer zu zahlen. Diese dürfen das Geld erst in nächster Runde nutzen.

Bauregeln:

- Du darfst auf ein leeres Feld oder auf ein Plättchen bauen. Ein Überbau darf nur auf GRAUE Plättchen oder GLEICHEM-Plättchen-Typ erfolgen. Vorteile des überbauten Plättchen gehen verloren (Warenmarker). Es kann zur Abschneidung vom Ursprung kommen (ist OK).
- Später gebaute Plättchen müssen wieder mit dem Ursprung verbunden sein.
- Das neue Plättchen MUSS über Straßen mit dem Ursprung (mittleres Stadtplättchen) verbunden sein. Es reicht eine Verbindung, andere Wege des Plättchens können Sackgassen sein.
- Sobald ein gebautes Plättchen Waren produziert, nimmt den entsprechenden Warenmarker vom Vorrat und legt diesen oberhalb Eures Tableaus ab.
- Plättchen müssen alle gleich ausgerichtet sein in Lesesicht.

Handelsrouten am LINKEN und RECHTEN Rand:



- Aktiv** = sobald mit dem Ursprung durch Straßen verbunden. Sie gelten solange als aktiv, wie sie mit einer direkt angrenzenden Straße verbunden sind, auch wenn der Anschluß zum Ursprung nicht mehr besteht.

AKTION
Anker-Gebäude bauen:

- Lege das ausgewählte Generations-Plättchen **ungenutzt** in die Schachtel und nimm stattdessen 1 Deiner Ankergebäude (ungebaut) und lege es in Deine Stadt.
- In Generation I / II / III dürfen max. 1 / 2 / 3 Ankergebäude in der Stadt jedes Spielers sein.
- ! Katastrophen dürfen nicht abgeworfen werden.

AKTION
Plättchen für Geld verkaufen:

- Anstatt ein Generations-Plättchen bzw. Anker-Gebäude zu bauen, wirfst Du das ausgewählte Plättchen **ungenutzt** in die Schachtel und nimmst **5 L-Coins** aus dem Vorrat.
- ! Katastrophen dürfen nicht abgeworfen werden.

Rundenende:

- Katastrophe abhandeln:



1-mal je Generation

- Wurde eine Katastrophe ausgewählt, wird diese erst NACH den Aktionen der anderen Spieler ausgelöst.
- Alle Spieler, außer dem Auslöser, erhalten den negativen Effekt der Katastrophe. Der Auslöser hat keine Aktion.
- Jeder Betroffene entscheidet, welche Auswirkung er annimmt. Wer nicht zahlen kann, MUSS 1 - x Plättchen entfernen (ggf. nur so viele wie möglich).

URSPRUNG = mittleres Plättchen auf Tableau

C: Plättchen aufnehmen:

alle Spieler gleichzeitig

- Nehmt das Euch zugeschobene Plättchen auf die Hand.
Gibt es keines, **endet** die Generation und es gibt EINKOMMEN wie folgt:



Weiter geht es danach mit der nächsten Generation und 8 Plättchen für jeden Spieler.

- Eine neue Runde beginnt mit Schritt A.

Spielende und Wertung: Spieler mit meisten SP gewinnen die Partie.

- Habt Ihr am Ende der 3. Generation Euer Einkommen erhalten, endet das Spiel mit der Wertung:

- Plättchen: Notiert die SP rechts oben.
- Wohngebiete: Jedes direkt mit Straße verbundene Wohngebäude, das mit and. Wohngebäuden verbunden ist, zählt zu einem Gebiet. Es können mehrere Gebiete existieren.

Anz. Plättchen →

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	...
1	3	6	10	15	21	28	36	40	44	...

 ← Siegpunkte
- Waren: Rohstoffe: je 1 SP
Handelsgüter: je 2 SP
Luxusgüter: je 10 SP } jede Ware nur 1-mal werten
- Geld: je 2 L-Coins = 1 SP
- Belastete Plättchen: Wohngebäude angrenzend an Plättchen mit Schmutzwolke:
diagonal: minus 1 SP, waagrecht/senkrecht: minus 2 SP
- Geisterstadt: Bei nur 0 / 1 Wohngebäuden in der Stadt gibt es minus 10 / minus 4 SP.
- Strom: Hat die Stadt kein Plättchen mit Stromerzeuger: minus 5 SP

SPIEL ZU ZWEIT:

Änderungen der Regeln:

- Ihr spielt abwechselnd nacheinander.
- Der Startspieler wechselt nach jeder Runde.
- Ihr bekommt keine Hand-Plättchen, sondern wählt aus einer offenen Auslage jede Runde je 1 Plättchen aus. Danach werden die übrigen Plättchen entfernt. Siehe dazu unten bei "Generationen":
- Lest die Vorbereitungsphase der Anker-Plättchen auf Seite 7.
- Generationen:
... Zu Beginn jeder Generation mischt Ihr die zugehörigen 24 Plättchen und verteilt sie auf 3 Stapel zu je 4 Plättchen und 4 Stapel zu je 3 Plättchen. Das ergibt 7 Rundenstapel.
... Alle Stapel sind verdeckt in Reihe zu legen, die hohen zuerst.
... Nehmt jede Runde 1 Stapel von links und deckt die Plättchen auf.
... Beginnend mit dem Spieler, der zuletzt 1 Plättchen wählte, sucht Ihr jeweils nacheinander genau je 1 Plättchen aus für Eure Aktion.



*Das Plättchen muss später nicht zwingend gebaut werden, da man stattdessen 1 Ankergebäude bauen darf oder 5 L-Coins erhält.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 22.07.22