

NEOM

ERBAUE DIE STADT DER ZUKUNFT

Spielziel

In Neom erbaut ihr über einen Zeitraum von drei Generationen eure Stadt der Zukunft. Dazu müsst ihr die richtigen Plättchen wählen und für attraktive Wohnkultur sowie wirtschaftlichen Fortschritt sorgen. Ihr erhaltet dabei Geld und verschiedene Waren, die ihr wiederum für neue Plättchen sowie Siegpunkte benötigt. Jede Stadt erfordert den Aufbau bestimmter Strukturen, andernfalls gibt es bei der Wertung Abzüge. Am Schluss gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Ein Drafting- und Legespiel
von Paul Sottosanti
für 1 bis 5 Spieler ab 10 Jahren.
Spieldauer: 45 Minuten

Spielmaterial



6 Stadtpläne

150 Plättchen, darunter



je 40 Generationsplättchen
der 1., 2. und 3. Generation



30 Ankergebäude

65 Münzen

Die Währung in diesem Spiel heißt „L-Coin“.



29× 1 €

18× 5 €

12× 20 €

6× 50 €

In dieser Spielanleitung verwenden wir für L-Coin das Zeichen „€“ und setzen dabei auf das Wohlwollen Ihrer Majestät. ;)

85 Warenmarken, je Spieler:

6 Rohstoffmarken



Erz

Erdgas

Holz

8 Handelsgutmarken



Stahl

Bauholz

Glas

Kupfer



Öl

Kohle

Stein



Beton

Diamanten

Plastik

Gold

3 Luxusgutmarken



Sportwagen

Schmuck

Elektronik

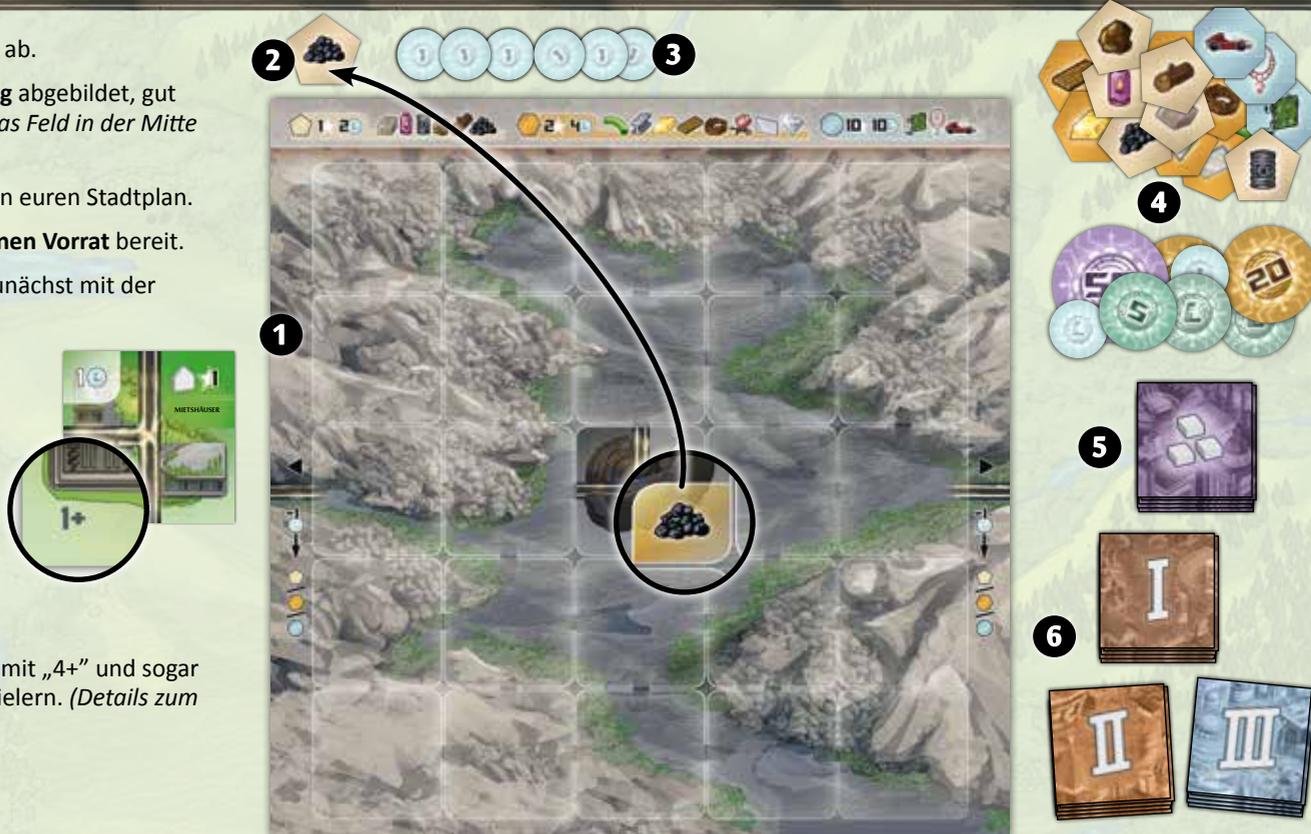
Σ				

1 Wertungsblock

Spielaufbau

- 1 Nehmt euch jeweils einen **Stadtplan** und legt ihn vor euch ab.
- 2 Legt die zugehörige **Rohstoffmarke**, wie in eurem **Ursprung** abgebildet, gut sichtbar oberhalb eures Stadtplans ab. (Der Ursprung ist das Feld in der Mitte des Stadtplans.)
- 3 Nehmt euch jeweils **6 L-Coins** (6 £) und legt das Geld neben euren Stadtplan.
- 4 Legt die restlichen Warenmarken und L-Coins als **allgemeinen Vorrat** bereit.
- 5 Sucht die **Ankergebäude** heraus, mischt sie, und legt sie zunächst mit der Rückseite nach oben (also *verdeckt*) beiseite.
- 6 Bildet aus den **Generationsplättchen** drei Stapel entsprechend der Zahlen auf der Rückseite (welche die jeweilige Generation angeben). Aus jedem Stapel werden nun die Plättchen aussortiert, die nicht der Spielerzahl entsprechen (zu erkennen an den Symbolen „1+“, „4+“ und „5+“ links unten auf jedem Plättchen). Mischt dann jeden Stapel gesondert und legt alle Stapel verdeckt in Griffweite bereit. Legt alle aussortierten Plättchen zurück in die Schachtel – sie werden nicht mehr benötigt.

Hinweis: Im **Solospiel** könnt ihr die Generationsplättchen mit „4+“ und sogar „5+“ hinzunehmen, als wäre es eine Partie mit 4 bzw. 5 Spielern. (Details zum Solospiel findet ihr auf Seite 7.)



Spielverlauf

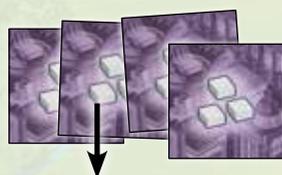
Das Spiel verläuft über **drei Generationen** (*Durchgänge*), denen eine **Vorbereitungsphase** vorausgeht, in der ihr für den späteren Einsatz Ankergebäude auswählt. Jede Generation umfasst **sieben Runden**; eine Partie geht also über insgesamt 21 Runden. In jeder Runde wählt ihr ein Plättchen aus und führt damit eine von drei Aktionen durch. Nach 21 solcher Runden wertet ihr eure Städte und bestimmt den Gewinner.

Hinweis: Dies gilt zwar für jede Spielerzahl, dennoch unterscheidet sich die Spielweise bei 3 bis 5 Spielern deutlich von der bei 1 oder 2 Spielern. Im Folgenden gehen wir davon aus, dass ihr mit 3 bis 5 Spielern spielt. Erläuterungen für das Spiel zu zweit und das Solospiel findet ihr auf Seite 7.

Vorbereitungsphase

Vor dem eigentlichen Spielbeginn erhält jeder Spieler **4 Ankergebäude** auf die Hand. Die restlichen Ankergebäude legt ihr in die Schachtel zurück. Danach müssen alle Spieler die folgenden Schritte gleichzeitig ausführen, bis jeder 3 Ankergebäude ausgewählt hat:

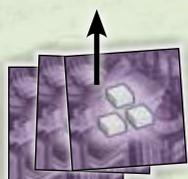
1. Wählt ein Ankergebäude aus eurer Hand und legt das Plättchen **verdeckt** vor euch ab.



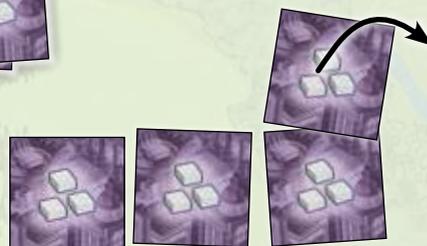
2. Gebt die übrigen Ankergebäude auf eurer Hand an euren linken Sitznachbarn weiter.



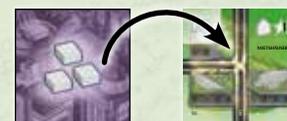
3. Nehmt die von eurem linken Sitznachbarn weitergereichten Ankergebäude auf die Hand.



4. Wiederholt die Schritte 1-3, bis 3 Ankergebäude verdeckt vor euch ausliegen. Legt das auf eurer Hand verbliebene Plättchen auf einen gemeinsamen **Abwurfstapel**.



5. Dreht eure Ankergebäude schließlich auf die **Bildseite**.



Wählt eure Ankergebäude mit Bedacht! Sie können euch bei Spielende viele Siegpunkte bringen oder euch während des Spiels wichtige Vorteile verschaffen. Sie geben euch einen Anhaltspunkt, welche Strategien sich in dieser Partie grundsätzlich anbieten.

Hinweis: Eure Ankergebäude sind noch nicht im Spiel. Während der bevorstehenden 21 Runden werdet ihr Gelegenheit erhalten, diese ins Spiel zu bringen.

Wichtig! Während der Vorbereitungsphase werden mit den Ankergebäuden noch keine Aktionen durchgeführt. Ihr sucht sie euch lediglich für den späteren Einsatz aus.

Einsteigervariante

Falls ihr NEOM zum ersten Mal spielt, könnt ihr die Vorbereitungsphase auch überspringen und jedem Spieler ein zufälliges Ankergebäude zuteilen. In diesem Fall gilt ab 4 Spielern: Das **BAUAMT** (1. Generation) erlaubt euch, euer ungenutztes Ankergebäude gegen ein anderes zufälliges Ankergebäude zu tauschen.

Ablauf einer Generation

Die Generationen werden der Reihe nach gespielt: zunächst die erste, dann die zweite und dann die dritte Generation. Zu Beginn jeder Generation nehmt ihr die entsprechenden Generationsplättchen und gebt jedem Spieler **8 Plättchen auf die Hand**. (Bei korrektem Spielaufbau geht die Verteilung genau auf und es bleibt kein Plättchen der aktuellen Generation übrig.)

Mit diesen acht Plättchen spielt ihr nun 7 Runden, die wie folgt ablaufen:

A. Ein Plättchen auswählen

B. Eine Aktion durchführen

C. Plättchen aufnehmen

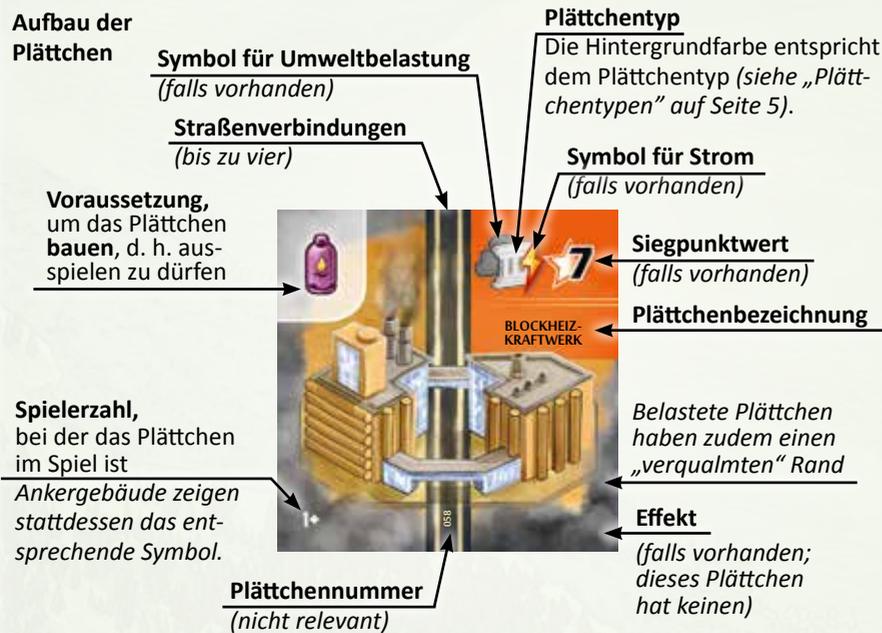
Die Generation endet nach der siebten Runde, in der ihr zwei Plättchen zur Auswahl habt. Das verbliebene Plättchen kommt ungenutzt zurück in die Schachtel. Danach erhaltet ihr für die Plättchen in eurer Stadt Einkommen und spielt anschließend die nächste Generation auf dieselbe Art und Weise. Das Spiel endet, nachdem ihr am Ende der dritten Generation Einkommen erhalten habt, und es erfolgt die Schlusswertung.

A. Ein Plättchen auswählen

Alle Spieler begutachten nun gleichzeitig die Plättchen auf ihrer Hand. Haltet dabei eure Plättchen vor den Mitspielern geheim. Wählt ein Plättchen aus eurer Hand aus und legt es verdeckt vor euch ab. Eure restlichen Plättchen legt ihr zwischen euch und euren **linken** Sitznachbarn (es sei denn, es ist nur noch ein Plättchen übrig). Wartet mit dem nächsten Schritt, bis jeder Spieler ein Plättchen ausgewählt hat.

Hinweis: In diesem Spiel werden Plättchen stets **nach links** weitergegeben.

In der siebten Runde einer Generation habt ihr nur noch 2 Plättchen auf der Hand. Von diesen beiden Plättchen wählt ihr eines aus und legt es wie üblich verdeckt vor euch ab. Das übriggebliebene Plättchen wird nicht nach links weitergereicht, sondern kommt ungenutzt zurück in die Spielschachtel.



B. Eine Aktion durchführen

Sobald alle Spieler ein Plättchen aus der Hand ausgewählt haben, dreht ihr euer ausgewähltes Plättchen auf die Bildseite und führt eine Aktion durch. Ihr könnt diesen Schritt (vorzugsweise) alle gleichzeitig spielen oder nacheinander. Unabhängig davon, ob ihr gleichzeitig oder nacheinander spielt, **müssen alle ausgewählten Plättchen offen liegen**, bevor ihr mit diesem Schritt fortfahrt.

Normalerweise könnt ihr **eine** der folgenden drei Aktionen durchführen:

- Ausgewähltes Plättchen bauen
- Ankergebäude bauen
- Plättchen für Geld verkaufen

Wer eine Katastrophe auswählt, führt in dieser Runde keine Aktion durch. Stattdessen lässt der Spieler am Ende der Runde die Katastrophe über seine Mitspieler hereinbrechen (siehe „Katastrophe abhandeln“ auf Seite 5).

Hinweis: Ihr müsst in Schritt A immer ein Plättchen auswählen, auch wenn ihr es gar nicht einsetzen wollt, weil ihr beispielsweise ein Ankergebäude bauen oder Geld nehmen möchtet.



AKTION: Ausgewähltes Plättchen bauen

Um das ausgewählte Generationsplättchen bauen zu können, müsst ihr die auf dem Plättchen links oben angegebene **Voraussetzung** erfüllen (siehe Kasten „Aufbau der Plättchen“). Ist keine Voraussetzung angegeben, könnt ihr das Plättchen ohne weiteres bauen (gemäß den unten beschriebenen Bauregeln). Wer die Voraussetzung nicht erfüllen kann, muss eine andere Aktion wählen.

Als Voraussetzung kommen ein oder mehrere der folgenden drei Dinge in Betracht:

- **Ein Kaufpreis in L-Coins**, den ihr in den allgemeinen Vorrat zu entrichten habt. Ihr müsst den Betrag nicht passend haben – es gibt Wechselgeld.
- **Eine oder mehrere Waren**, die in eurer Stadt produziert werden. Dafür müsst ihr entweder die entsprechende Warenmarke besitzen oder die Ware von einem Mitspieler kaufen (siehe „Fehlende Waren kaufen“).
- **Bestimmte Plättchen in eurer Stadt**, die ihr in vorherigen Runden gebaut haben müsst. (Diese Art von Voraussetzung kommt bei wenigen Plättchen der 3. Generation vor.)



Beispiel: Das Plättchen **MIETSHÄUSER** (1. Generation) kostet 1 £.



Beispiel: Für den **ANTIQUITÄTEN-LADEN** (1. Generation) muss eure Stadt **Gold** produzieren.



Beispiel: Die **BÖRSE** (3. Generation) fordert drei oder mehr Wirtschaftsgebäude in eurer Stadt (siehe auch „Plättchentypen“).

Manch ein Plättchen verlangt sowohl Waren als auch Geld; bei anderen habt ihr die Wahl.



Beispiele:

- Für die **STAHLGIESSEREI** (2. Generation) müsst ihr sowohl **Kohle** als auch **Erz** produzieren.
- Für das **SCHATZAMT** (2. Generation) müsst ihr **Stahl** produzieren oder alternativ **5 £** in den allgemeinen Vorrat zahlen.

Erfüllt ihr die Voraussetzung des ausgewählten Plättchens (sofern eine vorhanden ist), dürft ihr das Plättchen nach den folgenden Regeln in eurer Stadt verbauen:

- Ihr müsst das Plättchen entweder auf ein **leeres Feld** eures Stadtplans legen oder ein bereits vorhandenes Plättchen **ersetzen** (siehe auch „Vorhandenes Plättchen ersetzen“).
- Das neu gebaute Plättchen muss **über Straßen an den Ursprung angeschlossen** sein (bzw. an das entsprechende Plättchen in der Mitte, falls ihr euren Ursprung ersetzt habt). Straßen müssen nicht fortgeführt werden; es genügt, dass es zumindest eine Straßenverbindung zum Ursprung gibt.

Beispiel: Das grüne Plättchen wurde korrekt gebaut, da es eine Straßenverbindung zum Ursprung (grau) aufweist. Dass die Straße, die vom Plättchen links unten herführt, ins Leere läuft, spielt keine Rolle. Das blaue Plättchen ist nicht mit dem Ursprung verbunden und darf so nicht abgelegt werden.



- Plättchen dürfen **nicht gedreht** (oder mit der Rückseite nach oben abgelegt) werden. Die Bezeichnungen der Plättchen müssen für euch also immer „richtig herum“ lesbar sein.

Fehlende Waren kaufen

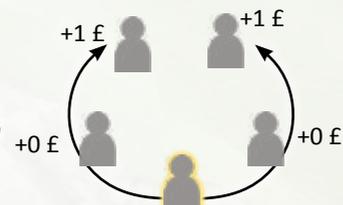
Falls eure Stadt nicht alle geforderten Waren produziert, müsst ihr die fehlenden Waren von einem oder mehreren Mitspielern kaufen, die diese Waren produzieren.

- Die **Grundkosten** hängen von der fehlenden **Warenorte** ab: Rohstoffe kosten jeweils 2 £, Handelsgüter jeweils 4 £, und Luxusgüter jeweils 10 £. (Dies ist auch oben auf euren Stadtplänen abgebildet.)



- Transportgebühr:** Die Kosten **erhöhen sich um 1 £** pro Spieler, der zwischen euch und dem Verkäufer sitzt. Ob ihr dabei im oder gegen den Uhrzeigersinn zählt, bleibt euch überlassen.

Beispiel: Kauft ihr eine Ware von eurem linken oder rechten Sitznachbarn, so zahlt ihr ihm nur die Grundkosten der Ware. Kauft ihr von einem Mitspieler, der euch gegenüber sitzt, so zahlt ihr ihm zusätzlich 1 £. Beispielsweise kostet ein Handelsgut 5 £, wenn ihr es von einem Mitspieler kauft, der gegenüber von euch sitzt.



- Handelsrouten:** Die Kosten **reduzieren sich um 1 £**, sofern ihr eine **Handelsroute** in die richtige Richtung errichtet habt (siehe „Handelsroute errichten“). Beide Handelsrouten zu haben, senkt die Kosten nicht weiter herab.

Beispiel: Es fehlt euch ein Handelsgut. Bislang habt ihr nur die linke Handelsroute errichtet. Im **Vierpersonenspiel** kostet euch die Ware somit ...

- 4 £ - 1 £ = 3 £, falls ihr die Ware vom linken Sitznachbarn kauft;
- 4 £ + 1 £ (Transportgebühr) - 1 £ = 4 £, falls ihr die Ware vom Spieler gegenüber kauft;
- 4 £ (Grundkosten), falls ihr die Ware vom rechten Sitznachbarn kauft.



Zahlt die so berechneten Kosten an den Verkäufer. Bei Bedarf könnt ihr mit dem allgemeinen Vorrat Geld wechseln. **Der Verkäufer kann euch den Verkauf nicht verweigern.** Er darf das so verdiente Geld nicht sofort nutzen, sondern erst ab der nächsten Runde. (Haltet empfangene Zahlungen bis Rundenende von eurem sonstigen Geld getrennt.)

Hinweis: Eure Warenmarken bleiben liegen, wenn ihr oder ein Mitspieler eine Ware nutzt. Warenmarken werden nicht verbraucht – sie zeigen lediglich an, was eure Stadt produziert (siehe auch „Warenmarken“ auf Seite 5).

Vorhandenes Plättchen ersetzen

Ihr müsst neue Plättchen nicht unbedingt auf leere Felder bauen. Stattdessen könnt ihr zuvor gebaute Plättchen **ersetzen**. Allerdings geht das nur, sofern das zuvor gebaute Plättchen ein Abbaugelände (*grau*) ist oder beide Plättchen einen gemeinsamen Typ aufweisen. Der Ursprung gilt als Abbaugelände und kann deshalb durch ein beliebiges Plättchen ersetzt werden. (Für weitere Details siehe „Plättchentypen“.)

Beispiel: Das Plättchen **WOHNEN & GASTRONOMIE (3. Generation)** kann jedes Wohngebäude, Wirtschaftsgebäude und Abbaugelände ersetzen (einschließlich Ursprung).



Wer ein Plättchen ersetzt, entfernt es von seinem Stadtplan und legt es in die Schachtel zurück. Das neue Plättchen kommt auf das nun frei gewordene Feld. (Die Auswirkungen werden unter „Plättchen aus der Stadt entfernen“ erläutert.)

Plättchen aus der Stadt entfernen

Wenn ihr ein Plättchen entfernt, dann gehen **sofort alle Vorteile verloren**, die euch dieses Plättchen gewährt hat (z. B. *der Zugang zu bestimmten Waren*). Verliert ihr den Zugang zu einer oder mehreren Waren (weil ihr das letzte Plättchen entfernt, das euch diese Ware produziert), müsst ihr sofort die entsprechende Warenmarke zurück in den allgemeinen Vorrat legen (siehe auch „Warenmarken“).

Durch das Entfernen eines Plättchens, kann es passieren, dass ihr Teile eurer Stadt vom Ursprung abschneidet. Das hat **keine** weiteren Auswirkungen, bis auf den Umstand, dass später gebaute Plättchen auch weiterhin an den Ursprung angeschlossen werden müssen und ihr die neuen Plättchen deshalb nicht an die nunmehr abgeschnittenen Plättchen anlegen könnt. Vom Ursprung abgeschnittene Plättchen behalten ihre Effekte und Siegpunkte bei!

Handelsrouten bleiben aktiv, solange sie mit einer Straße verbunden sind, auch wenn diese Straße nicht mehr zum Ursprung führt (siehe „Handelsroute errichten“).



Handelsroute errichten

Euer Stadtplan zeigt zwei **Handelsrouten**, die ihr errichten könnt: eine an der linken und eine an der rechten Stadtgrenze. Um eine Handelsroute zu errichten, müsst ihr einfach die Handelsroute durch Straßen mit dem Ursprung verbinden. (Falls ihr euren Ursprung durch ein Plättchen ersetzt habt, muss die Verbindung mit diesem Plättchen erfolgen.) Es ist unerheblich, über wie viele Plättchen diese Verbindung führt. Ihr benötigt mindestens zwei Plättchen, um eine Handelsroute zu errichten, da sich zwischen dem Ursprung und der linken bzw. rechten Stadtgrenze zwei Felder befinden.

Beispiel: Ihr könnt bereits in der zweiten Runde eine Handelsroute errichten.



2. Runde 1. Runde

Sobald eine Handelsroute errichtet ist, bleibt sie so lange aktiv, wie sie mit einer direkt angrenzenden Straße verbunden ist, auch wenn keine Verbindung mehr zum Ursprung besteht. Die Handelsroute verliert ihr nur, wenn ihr das direkt angrenzende Plättchen entfernt (aufgrund einer Katastrophe) oder es durch ein anderes Plättchen ersetzt, das keine Straßenverbindung zur Handelsroute aufweist.

Beispiel: Ihr habt euren Ursprung durch ein anderes Plättchen ersetzt und dabei die Anbindung an die linke Handelsroute verloren. Da die Handelsroute noch immer mit einer Straße verbunden ist, bleibt sie aktiv.



Ihr könnt den Effekt eines neu gebauten Plättchens sofort nutzen. Manch ein Effekt löst sich erst dann aus, wenn ihr ein anderes Plättchen baut.



Beispiel: Das Ankergebäude **HANDELSVERBAND** bringt euch 1 £ für jedes Wirtschaftsgebäude, das ihr in eurer Stadt baut.

Hinweis: Eine detaillierte Liste der häufigsten Symbole sowie eine Erläuterung aller Plättcheneffekte findet ihr im Anhang ab Seite 8.

Der Effekt eines Plättchens hängt oft von seinem Typ ab. Es gibt sechs Typen von Plättchen:

Plättchentypen



Wohngebäude (grün) sind für gewöhnlich Siegpunkte wert und haben sonst keinen weiteren Effekt. Euer Ziel ist es, möglichst viele dieser Plättchen (*über direkte Straßenverbindungen*) zu so genannten **Wohngebieten** zu vereinen. Je größer ein Wohngebiet ist, umso mehr Bonuspunkte gibt es bei der Wertung. Städte mit **weniger als zwei Wohngebäuden** gelten als **Geisterstadt** und erhalten bei der Wertung Punktabzüge. Ihr verliert ebenso Punkte, wenn eure Wohngebäude an **belastete** Plättchen (z. B. *Industriegebäude*) grenzen.



Wirtschaftsgebäude (blau) haben keine aufgedruckten Siegpunkte. Dafür geben sie am Rundenende Einkommen und/oder einen **einmaligen „Geldregen“**, wenn ihr sie baut.

Hinweis: Die Plättchen der 3. Generation **WOHNEN & GASTRONOMIE** SOWIE **WOHNEN & GEWERBE** sind Wohn- und Wirtschaftsgebäude zugleich.



Industriegebäude (gelb) haben keine aufgedruckten Siegpunkte. Dafür produzieren sie **Handelsgüter** und ab der 3. Generation auch **Luxusgüter**. Dies wird durch Warenmarken angezeigt, die ihr oberhalb eures Stadtplans ablegt (*siehe auch „Warenmarken“*). Industriegebäude sind stets auch **belastete** Plättchen, also vermeidet deren Nähe zu Wohngebäuden.



Öffentliche Gebäude (orange) geben oft reichlich Siegpunkte. Bei einigen ist der Siegpunkt看wert abhängig von anderen Plättchen in eurer Stadt. Viele Öffentliche Gebäude gewähren im Spiel besondere Vorteile, etwa **Strom**, den eure Stadt benötigt, um bei der Wertung keine Punktabzüge zu erhalten (*siehe „Spielende und Wertung“*).



Abbaugelbiete (grau) haben keine aufgedruckten Siegpunkte. Dafür produzieren sie **Rohstoffe**, angezeigt durch Warenmarken oberhalb eures Stadtplans. Abbaugelbiete können durch jedes andere Plättchen ersetzt werden (*siehe „Vorhandenes Plättchen ersetzen“*).

Katastrophen legt ihr **nicht** in eure Stadt. Wer ein solches Plättchen auswählt, bewirkt, dass die anderen Spieler Geld oder Plättchen in ihrer Stadt verlieren. Dafür darf man diese Runde keine Aktion durchführen. (*Weitere Details dazu findet ihr unter „Katastrophe abhandeln“*).

Abbaugelbiete und Industriegebäude produzieren Waren in eurer Stadt, die von bestimmten Plättchen beim Bauen gefordert werden und euch am Ende Siegpunkte bringen.

Warenmarken

Verwendet die Warenmarken, um anzuzeigen, welche Waren eure Stadt **produziert**:

- Rohstoffe (fünfeckig)** werden in Abbaugelbieten (*grau*) produziert.



- Handelsgüter (sechseckig)** werden von Industriegebäuden (*gelb*) produziert.



- Luxusgüter (achteckig)** werden von Industriegebäuden der 3. Generation produziert.



Sobald ihr ein Plättchen baut, das eine oder mehrere Waren produziert, die eure Stadt zuvor noch nicht produziert hat, nehmt ihr euch die entsprechenden Warenmarken aus dem Vorrat und legt sie **oberhalb** eures Stadtplans für alle gut sichtbar ab. (*Es soll immer auf einen Blick erkennbar sein, wer welche Waren produziert.*) Ihr könnt je Ware nicht mehr als eine Warenmarke besitzen.

Wenn ihr ein Plättchen, das eine Ware produziert, ersetzt oder verliert, legt ihr die entsprechende Warenmarke zurück in den allgemeinen Vorrat, es sei denn, ihr habt noch ein anderes Plättchen in eurer Stadt, das diese Ware produziert.

AKTION: Ankergebäude bauen

Ankergebäude sind den Generationsplättchen sehr ähnlich. Um ein Ankergebäude zu bauen, müsst ihr das ausgewählte Generationsplättchen ungenutzt in die Schachtel zurücklegen. Nehmt dann eines eurer Ankergebäude, das ihr noch nicht gebaut habt, und legt es in eure Stadt, wie unter „Ausgewähltes Plättchen bauen“ beschrieben. (*Die Bauregeln gelten sowohl für Generationsplättchen als auch für Ankergebäude.*)

Wichtig! In der ersten Generation darf sich höchstens ein Ankergebäude in eurer Stadt befinden, in der zweiten höchstens zwei. Erst in der dritten Generation dürft ihr alle drei Ankergebäude gebaut haben.

Ihr seid nicht dazu verpflichtet, in jeder Generation ein Ankergebäude zu bauen. Beispielsweise könnt ihr in der 1. Generation darauf verzichten, ein Ankergebäude zu bauen, und dafür zwei Ankergebäude in der 2. Generation bauen.

Zur Erinnerung: Es ist nicht erlaubt, eine Katastrophe abzuwerfen, um ein Ankergebäude zu bauen. Denkt daran: wer eine Katastrophe auswählt, darf diese Runde keine Aktion durchführen.

AKTION: Plättchen für Geld verkaufen

Anstatt ein Generationsplättchen oder ein Ankergebäude zu bauen, könnt ihr das ausgewählte Plättchen einfach ungenutzt in die Schachtel zurücklegen und **5 L-Coins** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. (*Das macht ihr eher aus Verzweiflung, wenn euch das Geld ausgeht.*)

Zur Erinnerung: Es ist nicht erlaubt, eine Katastrophe zu verkaufen! Denkt daran: wer eine Katastrophe auswählt, darf diese Runde keine Aktion durchführen.

RUNDENENDE: Katastrophe abhandeln

Ein Plättchen in jeder Generation unterscheidet sich von allen anderen und zeigt eine von drei Katastrophen: **ÜBERSCHWEMMUNG** in der 1. Generation, **GROSSBRAND** in der 2. Generation und **GEWALTWELLE** in der 3. Generation.

Wird eine Katastrophe ausgewählt, wird am **Ende der aktuellen Runde** (*also nachdem alle anderen Spieler ihre Aktion durchgeführt haben*) ein negativer Effekt ausgelöst, der **nur die anderen Spieler** betrifft. Dabei werden diese Spieler entweder Geld oder Plättchen in ihrer Stadt verlieren. Wer die Katastrophe ausgewählt hat, ist selbst vor ihr sicher, darf aber diese Runde keine Aktion durchführen.

Hinweis: Wird eine Katastrophe bis zum Ende der Generation nicht ausgewählt, findet sie auch nicht statt.

Die betroffenen Spieler entscheiden selbst, auf welche Weise die Katastrophe über ihre Städte hereinbricht:

Überschwemmung 	Großbrand 	Gewaltwelle 
ENTWEDER ihr zahlt 1 £ je Wohn-, Wirtschafts-, Industrie- und Öffentliches Gebäude (<i>nicht Abbaugelbiet</i>) in eurer Stadt	ENTWEDER ihr zahlt 1 £ für jedes ungeschützte Wohn-, Wirtschafts-, Industrie- und Öffentliches Gebäude (<i>nicht Abbaugelbiet</i>) in eurer Stadt	ENTWEDER ihr zahlt 2 £ für jedes ungeschützte Wohn-, Wirtschafts-, und Industriegebäude in eurer Stadt
ODER ihr entfernt 1 Wohn-, Wirtschafts-, Industrie- oder Öffentliches Gebäude (<i>nicht Abbaugelbiet</i>) eurer Wahl aus eurer Stadt.	ODER ihr entfernt 2 Plättchen eurer Wahl (<i>egal welchen Typs</i>) aus eurer Stadt.	ODER ihr entfernt sowohl 1 Wohn-, 1 Wirtschafts- als auch 1 Industriegebäude eurer Wahl aus eurer Stadt.

Wer nicht zahlen kann, muss Plättchen entfernen. Ihr könnt aber auch freiwillig Plättchen entfernen, und zwar selbst dann, wenn ihr die Geldstrafe zahlen könntet. Wer nicht alle geforderten Plättchen abgeben kann, gibt so viele ab wie möglich. (*Ihr müsst nicht stattdessen ein anderes Plättchen entfernen oder die Geldstrafe zahlen.*)

Beispiel: *Ihr habt in eurer Stadt keine Wirtschaftsgebäude. Trotzdem könnt ihr bei der Gewaltwelle ein Wohn- und ein Industriegebäude entfernen, obwohl euch das Wirtschaftsgebäude fehlt. Dabei ist es unerheblich, ob ihr genug Geld für die Strafe habt oder nicht.*

Entfernte Plättchen kommen zurück in die Spielschachtel. (Welche Folgen dies für eure Stadt hat, steht unter „Plättchen aus der Stadt entfernen“.)

Ihr könnt euch vor der Geldstrafe durch Großbrand und Gewaltwelle **schützen**, indem ihr bestimmte Öffentliche Gebäude in eurer Stadt baut. (Es gibt keinen Schutz vor Überschwemmung.) Geschützte Plättchen werden bei der Berechnung der Geldstrafe nicht mitgezählt. Der Schutz greift aber nicht beim Entfernen von Plättchen: wer Plättchen entfernt, muss gegebenenfalls auch „geschützte“ Plättchen entfernen.

Brandschutz



Feuerwehren gibt es in der 1. und 2. Generation. Diese schützen sich selbst sowie alle (bis zu 8) umliegenden Gebäude vor dem Großbrand. (Beachtet, dass Abbaugelände ohnehin vom Großbrand verschont bleiben.) Bei der Berechnung der Strafe ignoriert ihr einfach alle Plättchen, die waagrecht, senkrecht oder diagonal an eine Feuerwehr grenzen (sowie die Feuerwehr selbst). Auch wenn ihr eine Feuerwehr besitzt, könnt ihr freiwillig Plättchen entfernen (auch die geschützten), anstatt die (reduzierte) Strafe zu zahlen.

Polizeischutz



Polizeireviere gibt es in der 2. und 3. Generation. Diese schützen alle (bis zu 8) umliegenden Gebäude vor der Gewaltwelle. (Beachtet, dass Öffentliche Gebäude und Abbaugelände ohnehin von der Gewaltwelle verschont bleiben.) Bei der Berechnung der Strafe ignoriert ihr einfach alle Plättchen, die waagrecht, senkrecht oder diagonal an ein Polizeirevier grenzen. Auch wenn ihr ein Polizeirevier besitzt, könnt ihr freiwillig Plättchen entfernen (auch die geschützten), anstatt die (reduzierte) Strafe zu zahlen.

Es kann sinnvoll sein, mehr als eine Feuerwehr bzw. ein Polizeirevier zu bauen, um noch mehr Plättchen zu schützen.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, nachdem ihr euer Einkommen am Ende der 3. Generation erhalten habt. Nehmt den beiliegenden Wertungsblock zur Hand und zählt damit eure Siegpunkte zusammen. Es wird nicht zwischen Ankergebäuden und Generationsplättchen unterschieden. Siegpunkte (SP) bekommt ihr in den folgenden Kategorien:

- **Plättchen:** Zählt alle Siegpunkte zusammen, die rechts oben auf den Plättchen eurer Stadt abgedruckt sind (also auf euren Wohn- und Öffentlichen Gebäuden). Bei Plättchen mit variablen Siegpunkten müsst ihr zuerst ihren aktuellen Wert bestimmen.
- **Wohngebiete** entstehen automatisch und bestehen aus einem oder mehreren Wohngebäuden, die über Straßen direkt miteinander verbunden sind. Ihr Wert bestimmt sich nach der Größe, d. h. der Anzahl der Plättchen, aus dem das Wohngebiet besteht. (Die aufgedruckten Siegpunkte sind hierbei irrelevant – ihr habt sie schon unter „Plättchen“ berücksichtigt.)



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

Besteht ein Wohngebiet aus mehr als 8 Plättchen, trägt jedes weitere konstant 4 SP zum Wert bei.

Beispiel: Hier sind zwei Wohngebiete abgebildet – das linke ist 1 SP wert, das rechte 6 SP.



- **Waren:** Wie oben auf eurem Stadtplan abgebildet, sind Rohstoffe je 1 SP, Handelsgüter je 2 SP und Luxusgüter je 10 SP wert. Jede Ware geht unabhängig davon, wie oft sie in eurer Stadt produziert wird, nur einmal in die Wertung ein. (Anders ausgedrückt: es zählen nur die oberhalb eures Stadtplans abgelegten Warenmarken.)



C. Plättchen aufnehmen

Nehmt nun die Plättchen, die euch von eurem rechten Sitznachbarn in Schritt A weitergereicht wurden, auf die Hand. Aus diesen Plättchen werdet ihr nächste Runde wieder eines auswählen. Wurden keine Plättchen weitergereicht, endet nun die laufende Generation. In diesem Fall bekommt ihr Einkommen, wie im folgenden Abschnitt beschrieben.

ENDE EINER GENERATION: Einkommen erhalten

Am Ende einer jeden Generation, also immer, wenn 7 Runden gespielt wurden, erhaltet ihr für eure Wirtschaftsgebäude (sowie bestimmte andere Plättchen) Einkommen, sofern sie das Einkommenssymbol aufweisen.



Hinweis: Die Plättchen POST (Öffentliches Gebäude) und MODULARE FABRIK (Anker- / Industriegebäude) der 2. Generation generieren ebenfalls Einkommen.



Habt ihr kein Plättchen in eurer Stadt, das Einkommen generiert, dann erhaltet ihr auch kein Einkommen. (Es gibt in diesem Spiel kein bedingungsloses Grundeinkommen.)

Nachdem ihr euer Einkommen erhalten habt, fahrt ihr mit der nächsten Generation fort, außer es war bereits die 3. Generation. In diesem Fall wertet ihr jetzt eure Städte.

Wichtig: Das Spiel endet zwar nach der 3. Generation, trotzdem erhaltet ihr am Ende der 3. Generation noch einmal Einkommen.

- **Geld:** Je 2 £ eures restlichen Geldes sind 1 SP wert. (Aus diesem Grund erhaltet ihr auch am Ende der 3. Generation noch Einkommen.)



- **Belastete Plättchen:** Überprüft für jedes Wohngebäude in eurer Stadt, wie viele belastete Plättchen daran angrenzen. Für jedes waagrecht oder senkrecht angrenzende Plättchen mit Umweltbelastung werden euch 2 SP und für jedes diagonal angrenzende 1 SP abgezogen. (Ein belastetes Plättchen kann euch mehrfach Minuspunkte bescheren, sofern es an mehrere Wohngebäude angrenzt.)

Beispiel: Drei deiner Wohngebäude liegen in der Nähe von einem Industriegebäude. Zwei davon (oben links und oben rechts) grenzen diagonal, das dritte (links unten) waagrecht daran. Dafür verlierst du $1+1+2=4$ SP.



- **Geisterstadt:** Ihr verliert 10 SP, wenn ihr keine Wohngebäude in eurer Stadt habt. Ihr verliert 4 SP, wenn ihr nur 1 Wohngebäude habt.

- **Strom:** Ihr verliert 5 SP, wenn ihr nicht mindestens ein Plättchen in eurer Stadt habt, das Strom erzeugt (Plättchen mit Strom-Symbol).



Die Summe aus allen diesen Werten ergibt euer Endergebnis. Es gewinnt, wer das höchste Endergebnis hat. Bei Gleichstand erfreut ihr euch des gemeinsamen Triumphes!

	Paul	Ralph	Hanno
👤	27	12	42
🏠	12 + 12	/	6
🏭	29	2	15
🔋	9	38	7
🌳	26	39	22
🌋	-1	/	/
🏠 + 🏭 + 🔋	/	/	/
🏠 + 🔋	/	/	/
Σ	114	91	92

Spiel zu zweit

Bis auf die folgenden Änderungen gelten alle Regeln auch für das Spiel zu zweit.

Zu zweit spielt ihr nicht gleichzeitig, sondern **abwechselnd nacheinander**. Der Startspieler wechselt jede Runde, d. h., wer in einer Runde als Erster am Zug ist, kommt in der nächsten Runde als Zweiter dran – und umgekehrt. *(Das hat zur Folge, dass ihr beim Rundenwechsel zweimal hintereinander am Zug seid.)*

Zu zweit bekommt ihr keine Plättchen auf die Hand. Stattdessen wählt ihr jede Runde aus einer offenen Auslage von Plättchen aus. Sobald ihr beide ein Plättchen der Auslage ausgewählt habt, werden die übrigen Plättchen der Auslage abgeworfen.

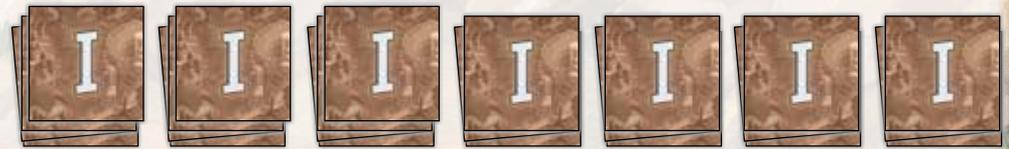
Vorbereitungsphase: Mischt die Ankergebäude und legt 3 Stapel zu je 3 Ankergebäuden verdeckt auf den Tisch. Die übrigen Ankergebäude kommen zurück in die Schachtel.

Deckt nun die Plättchen eines Stapels auf, wählt jeweils eines davon aus und werft das dritte Plättchen ab. Wiederholt dies für die anderen beiden Stapel. Wechselt euch als Startspieler bei der Auswahl der Plättchen ab.

Generationen: Zu Beginn jeder Generation mischt ihr die zugehörigen 24 Plättchen und verteilt sie auf **3 Stapel zu je 4 Plättchen** sowie **4 Stapel zu je 3 Plättchen**. Platziert die Stapel verdeckt in einer Reihe, die mit den Stapeln zu je 4 Plättchen beginnt.

Nehmt jede Runde den nächsten Stapel von links und deckt die Plättchen auf. Beginnend mit dem Spieler, der zuletzt ein Plättchen ausgewählt hat, wählt ihr jeweils nacheinander genau eines der Plättchen aus und führt damit eine Aktion nach den üblichen Regeln

durch. Die übrigen Plättchen des Stapels werden abgeworfen. Wiederholt diesen Vorgang, bis alle 7 Stapel durch sind.



Katastrophen: Katastrophen werden erst dann abgehandelt, wenn **beide** Spieler ein Plättchen ausgewählt haben und der andere Spieler mit seinem Plättchen eine Aktion durchgeführt hat.

Fehlende Waren kaufen: Fehlen euch Waren, die der andere Spieler nicht produziert, könnt ihr diese aus dem allgemeinen Vorrat zum gleichen Preis kaufen, den ihr an den anderen Spieler zahlen müsstet. *(Ihr kauft keine Warenmarke! Wie üblich zahlt ihr einfach nur für die fehlende Ware.)* Waren, die der andere Spieler produziert, könnt ihr nicht aus dem allgemeinen Vorrat kaufen.

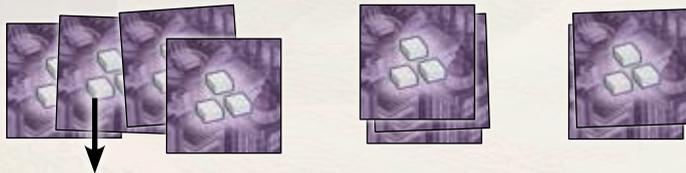
Handelsrouten: Jede aktive Handelsroute reduziert die Kosten um 1 £. Das gilt sowohl, wenn ihr vom Mitspieler, als auch, wenn ihr von der Bank kauft. Bei zwei aktiven Handelsrouten reduzieren sich die Kosten also um 2 £, betragen aber immer mindestens 1 £. *(Waren sind niemals kostenlos.)*

Bei Spielende wird nach den üblichen Regeln gewertet und der Gewinner bestimmt.

Das Solospiel

Bis auf die folgenden Änderungen gelten alle Regeln auch für das Solospiel.

Vorbereitungsphase: Mische die Ankergebäude und lege 3 Stapel zu je 4, 3 bzw. 2 Plättchen verdeckt auf den Tisch. Die übrigen Ankergebäude kommen zurück in die Schachtel. Decke dann die Plättchen des 4er-Stapels auf, wähle eines davon aus und wirf die übrigen Plättchen dieses Stapels ab. Wiederhole dies für den 3er- und danach für den 2er-Stapel.



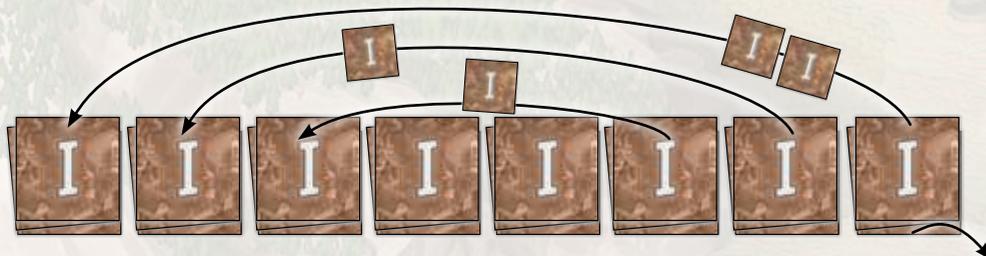
Hinweis: Dein Endergebnis fällt tendenziell besser aus, wenn du die Plättchen für höhere Spielerzahlen („4+“ bzw. „5+“) hinzunimmst.

Entscheide dann, welche Generationsplättchen du verwenden willst:

- Entweder nur die Plättchen mit Aufdruck „1+“
- oder sowohl die Plättchen mit Aufdruck „1+“ als auch „4+“
- oder alle Plättchen („1+“, „4+“ und „5+“).

Generationen: Mische in jeder Generation die zugehörigen (24, 32 bzw. 40 Plättchen) und **teile sie in jeweils 8 Stapel gleicher Größe** auf (zu je 3, 4 bzw. 5 Plättchen). Platziere die Stapel verdeckt in einer Reihe und verschiebe wie folgt Plättchen von einem Stapel zu einem anderen:

- Verschiebe 2 Plättchen vom 1. Stapel von rechts zum 1. Stapel von links.
- Verschiebe 1 Plättchen vom 2. Stapel von rechts zum 2. Stapel von links.
- Verschiebe 1 Plättchen vom 3. Stapel von rechts zum 3. Stapel von links.
- Lege zum Schluss den am weitesten rechts liegenden Stapel zurück in die Schachtel.



Beispiel: Spielst du mit allen Plättchen, sehen die Stapel am Ende so aus:

Stapel	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
Plättchen	7	6	6	5	5	4	4

Nimm jede Runde den nächsten Stapel von links (*mit den meisten Plättchen*) und lege die Plättchen offen aus. Wähle genau eines davon aus und führe damit eine Aktion nach den üblichen Regeln durch. Die übrigen Plättchen des Stapels werden abgeworfen. Wiederhole diesen Vorgang, bis alle 7 Stapel durch sind.

Katastrophen: Du kannst eine Katastrophe nur dadurch verhindern, indem du sie im 1., 2. oder 3. Stapel aktiv auswählst. *(Zu diesem Zweck solltest du zur Erinnerung eine deutliche Lücke zwischen den ersten drei und den anderen vier Stapeln lassen.)*

Erscheint die Katastrophe in einem späteren Stapel, darfst du sie **nicht** auswählen. Sofern die Katastrophe nicht in den ersten drei Runden ausgewählt wurde, **ereignet** sie sich am Ende derjenigen Runde, in der sie auftaucht. Taucht sie in keinem der 7 Stapel auf, ereignet sich die Katastrophe am Ende der 7. Runde.

Fehlende Waren kaufen: Du kannst Waren, die dir fehlen, zu den üblichen Kosten vom allgemeinen Vorrat kaufen (*als würdest du sie von einem Sitznachbarn kaufen*). Welche Waren du überhaupt kaufen darfst, hängt von der aktuellen Generation ab:

- In der 1. Generation darfst du nur Rohstoffe kaufen.
- In der 2. Generation darfst du nur Rohstoffe und Handelsgüter kaufen.
- Nur in der 3. Generation darfst du jede Warensorte kaufen.

Handelsrouten: Du kannst jede deiner aktiven Handelsrouten einmal pro Generation nutzen, um die Kosten um 1 £ zu reduzieren. *(Nutzst du beide Handelsrouten gleichzeitig, reduzieren sich die Kosten um 2 £, können aber nicht weniger als 1 £ betragen.)*

Bei Spielende wird wie üblich gewertet. Du kannst deine Leistung (*dein Endergebnis*) anhand folgender Tabelle beurteilen:

	Praktikant	Arbeiter	Polier	Ingenieur	Baumeister	Star-Architekt
1+	0-79	80-99	100-109	110-119	120-124	125+
4+	0-84	85-104	105-114	115-124	125-129	130+
5+	0-89	90-109	110-119	120-129	130-134	135+

Impressum

Autor: Paul Sottosanti

Redaktion: Grzegorz Kobiela

Illustration: Christian Opperer

Grafikdesign: atelier198

Deutsche Übersetzung: Ralph Bienert



Geschäftssitz:

Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Redaktion und Ersatzteilservice:

Hiddigwarder Str. 37
27804 Berne
Deutschland
ersatzteile@lookout-spiele.de

Fragen, Anregungen oder Kritik?

Schreiben Sie uns an
buero@lookout-spiele.de

© 2018 Lookout GmbH

Anhang

Teil I: Glossar spielrelevanter Begriffe

Abgeschnitten: Plättchen gelten als abgeschnitten, wenn ihre Verbindung zum Ursprung unterbrochen wurde. Das passiert entweder durch Abgabe des Plättchens aufgrund einer Katastrophe oder durch Ersetzen des Plättchens, sofern die Straßen des neuen Plättchens anders angeordnet sind. Abgeschnittene Plättchen geben nach wie vor alle vorgesehenen Vorteile (auch Siegpunkte), doch könnt ihr an sie keine neuen Plättchen anlegen, außer ihr stellt die Verbindung zum Ursprung wieder her. (Siehe auch „Plättchen aus der Stadt entfernen“ auf S. 4.)

Ankergebäude sind links unten in der Ecke sowie auf der Rückseite mit dem Symbol  gekennzeichnet. Ihr drahtet diese in der Vorbereitungsphase (siehe Seite 2) und bekommt damit eine strategische Richtung an die Hand. Ihr könnt sie statt eines Generationsplättchens bauen, jedoch höchstens ein Ankergebäude pro Generation in eurer Stadt besitzen. Die meisten Ankergebäude sind Öffentliche Gebäude.

Belastete Plättchen: Diese haben einen „verqualmten“ Rand und sind außerdem in der rechten oberen Ecke mit dem Symbol  gekennzeichnet. Umliegende Wohngebäude führen bei Spielende zu Abzügen.

Brandschutz: siehe Geschützt sowie Ungeschützt

Direkt verbunden: Zwei waagrecht oder senkrecht zueinander angrenzende Plättchen gelten als direkt verbunden, wenn es eine Straßenverbindung zwischen ihnen gibt, die nicht auf andere Plättchen angewiesen ist.

Einkommen: Am Ende jeder Generation, insbesondere auch nach der dritten (Schlusseinkommen), erhaltet ihr Geld durch Plättchen, die das Einkommenssymbol  aufweisen. Üblicherweise bekommt ihr über eure Wirtschaftsgebäude Einkommen. Es gibt kein Grundeinkommen: habt ihr keine Plättchen, die Einkommen generieren, dann erhaltet ihr auch nichts.

Feld: Jeder Stadtplan hat ein Raster, das aus 5x5 Feldern besteht. In der Mitte des Rasters befindet sich der Ursprung, der von 24 (zu Beginn noch leeren) Feldern umgeben wird. Im Laufe einer Partie werdet ihr bis zu 21 dieser Felder mit Plättchen füllen.

Gebiet: Als Gebiet wird eine Gruppe von Plättchen desselben Typs bezeichnet, die ohne Umweg über andere Plättchen durch Straßen miteinander verbunden sind. Ein Gebiet von Wohngebäuden bildet ein **Wohngebiet**, das am Spielende Bonuspunkte bringt. Andere Gebietstypen bringen keine Bonuspunkte, außer ihr habt ein Plättchen wie die EFFIZIENZBEHÖRDE, die das für euch ändert.

Geisterstadt: Städte mit weniger als zwei Wohngebäuden gelten bei Spielende als Geisterstadt, wofür euch 4 bzw. 10 SP abgezogen werden.

Geld: siehe L-Coin

Generation: Je 7 Runden ergeben eine Generation, wobei das gesamte Spiel aus 3 Generationen besteht (plus einer vorausgehenden Vorbereitungsphase). Jede Generation hat ein einzigartiges Set an Plättchen, wobei die stärkeren Plättchen erst in späteren Generationen auftauchen. Zu Beginn jeder Generation erhaltet ihr jeweils 8 dieser Plättchen ausgeteilt. Die Generation endet nach der Runde, in der ihr aus den zwei letzten Plättchen eurer Hand eines ausgewählt habt.

Geschützt: Ihr könnt Plättchen gegen die Katastrophen „Großbrand“ und „Gewaltwelle“ schützen, indem ihr sie umliegend zu Plättchen mit Brand- bzw. Polizeischutz baut. Dann bleiben diese beim Abhandeln der entsprechenden Katastrophe außen vor. Allerdings können Plättchen nur vor der Geldstrafe und nicht vorm Entfernen geschützt werden. (Siehe auch „Katastrophe abhandeln“ auf S. 5.)

Gewaltwelle heißt die Katastrophe der 3. Generation. Wer sie wählt, verursacht, dass die anderen Spieler entweder 2 £ pro ungeschütztes Wohn-, Wirtschafts- und Industriegebäude verlieren oder je eines dieser Plättchen aus ihrer Stadt entfernen müssen. Ihr könnt eure Plättchen vor der Gewaltwelle schützen, indem ihr sie umliegend zu einem Plättchen baut, das Polizeischutz gewährt (z. B. ein Polizeirevier). Dadurch werden die geschützten Plättchen bei der Berechnung der Strafe nicht mitgezählt. Vorm Entfernen könnt ihr sie allerdings nicht schützen.

Großbrand heißt die Katastrophe der 2. Generation. Wer sie wählt, verursacht, dass die anderen Spieler entweder 1 £ pro ungeschütztes Wohn-, Wirtschafts-, Industrie- und Öffentliches Gebäude verlieren oder zwei beliebige Plättchen (z. B. auch Abbaugebiete) aus ihrer Stadt entfernen müssen. Ihr könnt eure Plättchen vorm Großbrand schützen, indem ihr sie umliegend zu einem Plättchen baut, das Brandschutz gewährt (z. B. eine Feuerwehr). Dadurch werden die geschützten Plättchen bei der Berechnung der Strafe nicht mitgezählt. Vorm Entfernen könnt ihr sie allerdings nicht schützen.

Hand: Eine Hand ist ein Set an Plättchen, dass ihr zu Beginn jedes Draftings erhaltet. In der Vorbereitungsphase besteht eure Hand aus 4 Ankergebäuden. Bei jeder Generation besteht die Hand aus 8 Generationsplättchen. (Der Umfang kann im Solospiel und im Spiel zu zweit variieren.)

Handelsgüter stellen die zweite Warenstufe dar und werden stets von Industriegebäuden produziert. Beim Kauf von Mitspielern betragen die Grundkosten 4 £. Bei Spielende ist jede Handelsgutmarke 2 SP wert. Die acht Handelsgüter sind: Bauholz, Beton, Diamanten, Glas, Gold, Kupfer, Plastik und Stahl.

Handelsroute: Die Ausgänge zur Linken sowie zur Rechten der Stadt zeigen eine nach außen gerichtete Straßenverbindung, die jeweils eine Handelsroute zu anderen Städten repräsentiert. Jede errichtete Handelsroute senkt den Kaufpreis für fehlende Waren in die entsprechende Richtung um 1 £. Außer im Solospiel und im Spiel zu zweit können die Rabatte beider Handelsrouten nicht kombiniert werden.

Industriegebäude haben rechts oben eine gelbe Ecke mit dem Symbol . Sie produzieren Handelsgüter sowie Luxusgüter. Industriegebäude haben keine aufgedruckten Siegpunkte und sind

stets belastete Plättchen. (Siehe auch „Plättchentypen“ auf S. 5.)

Katastrophe: In jedem Stapel befindet sich ein besonderes Plättchen, das – sollte es gewählt werden – für keine Aktion eingesetzt werden kann, stattdessen aber die Mitspieler bestraft: Überschwemmung (1. Generation), Großbrand (2. Generation) und Gewaltwelle (3. Generation). (Siehe auch „Plättchentypen“ und „Katastrophe abhandeln“ auf S. 5.)

L-Coin: Die Währung dieses Spiels heißt L-Coin. L-Coins werden für gewöhnlich von Wirtschaftsgebäuden generiert und zum Bezahlen von Plättchen, fehlenden Waren und Katastrophen benutzt. Bei Spielende erhaltet ihr für euer übriges Geld 1 SP je 2 £. Ihr könnt eure L-Coin-Münzen jederzeit mit dem allgemeinen Vorrat wechseln.

Luxusgüter stellen die dritte Warenstufe dar und werden nur von Industriegebäuden der 3. Generation produziert. Beim Kauf von Mitspielern betragen die Grundkosten 10 £. Bei Spielende ist jede Luxusgutmarke 10 SP wert. Die drei Luxusgüter sind: Elektronik, Schmuck und Sportwagen.

Öffentliche Gebäude haben rechts oben eine orangefarbene Ecke mit dem Symbol . Sie weisen vergleichsweise viele Siegpunkte auf und haben unterschiedliche nützliche Effekte. (Siehe auch „Plättchentypen“ auf S. 5.)

Polizeischutz: siehe Geschützt sowie Ungeschützt

Rohstoffe stellen die erste Warenstufe dar und werden immer von Abbaugebieten produziert (einschließlich des Ursprungs). Beim Kauf von Mitspielern betragen die Grundkosten 2 £. Bei Spielende ist jede Rohstoffmarke 1 SP wert. Die sechs Rohstoffe sind: Erdgas, Erz, Holz, Kohle, Öl und Stein.

Runde: Eine Runde besteht daraus, dass alle Spieler gleichzeitig (bzw. zu zweit nacheinander) ein Plättchen aus ihrer Hand auswählen und damit eine Aktion durchführen (ausgenommen bei Katastrophen). Jede Generation umfasst sieben Runden.

Schlusseinkommen: siehe Einkommen

Schutz: siehe Geschützt sowie Ungeschützt

Siegpunkte (SP) werden in mehreren Kategorien vergeben (oder auch abgezogen). Wohn- und Öffentliche Gebäude haben aufgedruckte Siegpunkte, dargestellt durch das Symbol  und einer Zahl in der rechten oberen Ecke des Plättchens. Ein Fragezeichen (statt einer Zahl) besagt, dass das Plättchen einen variablen Siegpunktwert hat, der sich aus den Angaben in der rechten unteren Ecke ergibt. (Siehe auch „Spielende und Wertung“ auf S. 6.)

Stapel: Die Plättchen, die zu einer bestimmten Generation gehören, werden kollektiv als Stapel bezeichnet. Folglich gibt es drei Stapel, die aus jeweils 8 Generationsplättchen pro Spieler bestehen (24 bei 3 Spielern, 32 bei 4 Spielern und 40 bei 5 Spielern).

Straßen: Mit Ausnahme der Katastrophen weisen alle Plättchen eine bis vier Straßenverbindungen auf. Jedes neu gebaute Plättchen muss über Straßen mit dem Ursprung verbunden sein (ggf. über andere Plättchen). Straßen sind auch für die Errichtung von Handelsrouten bedeutsam. Straßen dürfen als Sackgassen an anderen Plättchen oder am Stadtrand enden.

Strom wird von Plättchen erzeugt, die in der rechten oberen Ecke das Symbol  zeigen. Städte, die bei Spielende keinen Strom erzeugen, verlieren 5 SP.

Überschwemmung heißt die Katastrophe der 1. Generation. Wer sie wählt, verursacht, dass die anderen Spieler entweder 1 £ pro ungeschütztes Wohn-, Wirtschafts-, Industrie- und Öffentliches Gebäude verlieren oder ein beliebiges dieser Plättchen aus ihrer Stadt entfernen müssen. Ihr könnt eure Plättchen nicht vor der Überschwemmung schützen.

Umliegend: Plättchen und Felder, die waagrecht, senkrecht oder diagonal zueinander benachbart sind, gelten als „umliegend“. Folglich hat jedes Feld des Stadtplans bis zu 8 umliegende Felder.

Umweltbelastung: siehe Belastete Plättchen

Ungeschützt: Ein Plättchen ist vor dem Großbrand ungeschützt, wenn es als Wohn-, Wirtschafts-, Industrie- oder Öffentliches Gebäude nicht umliegend zu einem Plättchen mit Brandschutz liegt. Ein Plättchen ist vor der Gewaltwelle ungeschützt, wenn es als Wohn-, Wirtschafts- oder Industriegebäude nicht umliegend zu einem Plättchen mit Polizeischutz liegt.

Ursprung: Der Ursprung ist das Feld in der Mitte des 5x5 Felder großen Stadtplanrasters. Er zeigt einen der sechs Rohstoffe als eure „Startware“. Der Ursprung gilt als Abbaugebiet und kann durch jedes Plättchen ersetzt werden. Da es kein richtiges Plättchen ist, kann es auch nicht in Folge einer Katastrophe entfernt werden. Jedes Plättchen, das ihr in euren Stadtplan legt, muss über Straßen mit dem Ursprung verbunden sein (bzw. seinem Ersatzplättchen, wenn ihr den Ursprung ersetzt habt).

Verbunden: Plättchen gelten als verbunden, wenn sich über Straßen ein Weg zueinander ergibt (ggf. über andere Plättchen).

Ware: Es gibt 17 verschiedene Waren, bestehend aus 6 Rohstoffen, 8 Handelsgütern und 3 Luxusgütern. Waren werden durch Industriegebäude und Abbaugebiete produziert und durch Warenmarken oberhalb eures Stadtplans dargestellt. (Siehe auch „Warenmarken“ auf S. 5.)

Wirtschaftsgebäude haben rechts oben eine blaue Ecke mit dem Symbol . Sie geben einen sofortigen finanziellen Schub und/oder Einkommen am Ende einer jeden Generation. Wirtschaftsgebäude haben keine aufgedruckten Siegpunkte. (Siehe auch „Plättchentypen“ auf S. 5.)

Wohngebäude haben rechts oben eine grüne Ecke mit dem Symbol . Ihr solltet damit Gruppen bilden, um für Wohngebiete Bonuspunkte zu bekommen, und sie gleichzeitig fern von belasteten Plättchen halten. (Siehe auch „Plättchentypen“ auf S. 5.)

Wohngebiet: siehe Gebiet

Teil II: Häufig verwendete Symbole

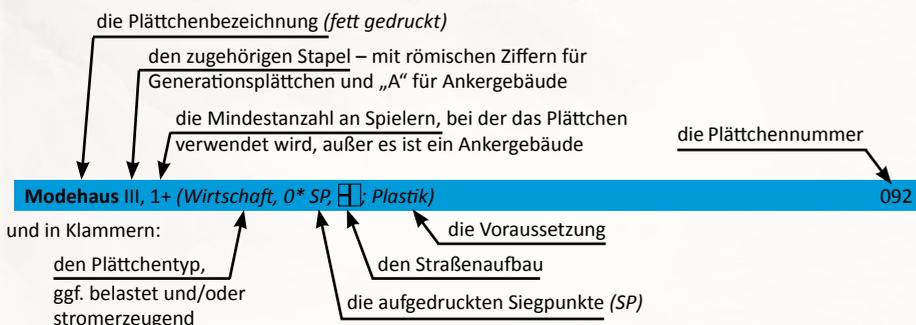
Dieser Abschnitt erklärt die häufigsten Symbole auf den Plättchen.

-  Der schwarze Blitz zeigt an, dass ihr einmalig L-Coins erhaltet.
Beispiel: Der SUPERMARKT bringt euch sofort 3 £, wenn er gebaut wird.
-  Die beiden gebogenen Pfeile auf einem Silbertablett zeigen an, dass ihr am Ende einer jeden Generation Einkommen erhaltet.
Beispiel: Der SUPERMARKT sorgt jede Generation für ein Einkommen von 1 £.
-  Ein Schrägstrich bedeutet, dass ihr euch für eine von mehreren Optionen entscheiden müsst. Insoweit bedeutet er „oder“.
Beispiel: Die BRENNSTOFFANLAGE setzt den Besitz von Kohle oder Öl voraus.
-  Kommata grenzen verschiedene, eigenständige Optionen voneinander ab; davon müsst ihr so viele wie möglich wählen. Insoweit bedeuten sie „und“.
Beispiel: Bei der ÜBERSCHWEMMUNG müsst ihr für Wohn-, Wirtschafts-, Industrie- und Öffentliche Gebäude zahlen. Ihr könnt hier nicht nur eine der Optionen wählen.
-  Ein Malzeichen bedeutet „pro“.
Beispiel: Bei der ÜBERSCHWEMMUNG müsst ihr für jedes Plättchen der genannten Typen jeweils 1 £ bezahlen.
-  Ein durchgekreuztes Plättchen bedeutet, dass ihr ein Plättchen aus eurer Stadt entfernen müsst. Ist das dargestellte Plättchen leer (weiß), dürft ihr ein beliebiges Plättchen entfernen. Folgt auf das leere Plättchen eine Einschränkung, dann müsst ihr entsprechende Plättchen entfernen (falls möglich). Ist das dargestellte Plättchen von einem bestimmten Typ, müsst ihr ein solches entfernen (falls möglich).
Beispiel: Die ÜBERSCHWEMMUNG schreibt vor, welches Plättchen ihr entfernen könnt: ein beliebiges Wohn-, Wirtschafts-, Industrie- oder Öffentliches Gebäude.
-  Ein von acht Pfeilen umgebenes Schild zeigt an, dass das Plättchen vor einer bestimmten Katastrophe schützt, die rechts vom Symbol angegeben ist.
Beispiel: Eine Feuerwehr bietet Brandschutz, schützt also vorm Großbrand.
-  Ein Plättchen mit einem nach unten zeigenden Pfeil heißt „immer wenn ein Plättchen gebaut wird“. Ein leeres (weißes) Plättchen bedeutet „beliebiges Plättchen“. Zeigt das abgebildete Plättchen einen bestimmten Typ, gilt der Effekt nur für diesen Plättchentyp.
-  Ein Doppelpunkt steht für das Eintreten eines Effekts. Links vom Doppelpunkt ist angegeben, wann der Effekt eintritt, rechts davon, welcher Effekt eintritt.
Beispiel: Der Effekt der POST greift immer, wenn ihr ein Plättchen (egal welchen Typs) baut, und bewirkt, dass ihr einen Rohstoff weniger braucht, um das Plättchen zu bauen.
-  In Verbindung mit den oberen beiden Symbolen bedeutet dies, dass sich die Voraussetzung, das Plättchen bauen zu dürfen, um die entsprechende Ware verringert (in diesem Fall um einen Rohstoff eurer Wahl).
-  Ein von acht Pfeilen umgebenes Plättchen bedeutet „umliegend zu diesem Plättchen“, außer es ist ein bestimmter Typ abgebildet, was dann „umliegend zu diesem Typ“ bedeutet. Das, was umliegend vorhanden sein soll, ist rechts vom Symbol dargestellt.
Beispiel: Der PARK bringt euch 2 SP für jedes umliegende belastete Plättchen.
-  Ein Wohngebäude, das schwarz umrandet ist, steht für ein Wohngebiet. Das Gebiet muss genau die angezeigte Größe aufweisen; eine Ellipse (...) weist auf eine Mindestgröße hin.
Beispiel: Das BÜRGERHAUS bringt euch 4 SP pro Wohngebiet (egal welcher Größe).
-  Sets aus Plättchen werden durch ein Pluszeichen dargestellt.
Beispiel: Das RATHAUS verlangt Sets bestehend aus Wohn-, Wirtschafts- und Industriegebäuden.

Teil III: Plättchenindex

Dieser Abschnitt erläutert sämtliche 150 Plättchen in alphabetischer Reihenfolge. Die Informationen zu jedem Plättchen sind wie folgt strukturiert:

Die Titelleiste ist entsprechend des Plättchentyps farblich unterlegt und enthält:



Der Effekt wird unterhalb der Titelleiste erklärt.

Hinweis zu Wohngebäuden: Die meisten Wohngebäude bedürfen keiner Erklärung und werden hier nur der Vollständigkeit halber gelistet. Beachtet, dass Wohngebäude viel mehr wert sind als das, was auf ihnen aufgedruckt ist:

- Das erste Wohngebäude, das ihr in eurer Stadt baut, ist zusätzliche 7 SP wert, nämlich 1 SP für ein 1er-Wohngebiet plus 6 SP für die Verringerung der Geisterstadt-Strafe von -10 auf -4 SP.
- Das zweite Wohngebäude ist weitere 5 bis 6 SP wert, nämlich 1 bis 2 SP für den Wohngebiet-Bonus plus 4 SP für die Vermeidung der gesamten Geisterstadt-Strafe.

Antiquitätenladen I, 1+ (Wirtschaft, 0* SP, ; Gold)	009
Bringt einmalig 4 £ und ein Einkommen von 2 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 10 £, was 5 SP entspricht.)	
Apartements II, 1+ (Wohnen, 3 SP, ; 2 £)	043
Apotheke I, 5+ (Wirtschaft, 0* SP, ; keine)	036
Bringt einmalig 3 £ und ein Einkommen von 1, 2 oder 3 £ am Ende der 1., 2. bzw. 3. Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 9 £, was 4,5 SP entspricht.)	
Aufgelassener Steinbruch II, 1+ (Abbaugebiet, 0* SP, ; keine)	062
Produziert Stein und Holz. (*Stein und Holz sind bei der Wertung je 1 SP wert.)	
Autofabrik III, 1+ (Industrie — belastet, 0* SP, ; Glas, Plastik, Stahl)	096
Autofabrik III, 4+ (Industrie — belastet, 0* SP, ; Glas, Plastik, Stahl)	108
Produziert Sportwagen. (*Sportwagen sind bei der Wertung 10 SP wert.)	
Autohändler III, 1+ (Wirtschaft, 0* SP, ; Sportwagen)	088
Autohändler III, 5+ (Wirtschaft, 0* SP, ; Sportwagen)	115
Bringt einmalig 12 £ und ein Einkommen von 12 £ am Ende der Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 24 £, was 12 SP entspricht.)	
Backsteinhäuser III, 1+ (Wohnen, 4 SP, ; Beton)	082
Bank II, 5+ (Wirtschaft, 0* SP, ; Gold)	075
Bringt einmalig 1 £ und ein Einkommen von 6 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 13 £, was 6,5 SP entspricht.)	
Bauamt I, 4+ (Öffentlich, 2 SP, ; keine)	031
Wenn du dieses Plättchen baust, kannst du sofort (und nur dieses eine Mal) beliebig viele deiner noch nicht gebauten Ankergebäude abwerfen und stattdessen eine gleiche Zahl von Ankergebäuden aus dem Abwurfstapel (nicht aus der Spielschachtel) nehmen. Du darfst dabei nur aus den (4 bis 6) Plättchen wählen, die in der Vorbereitungsphase abgeworfen wurden.	
Bergwerk II, 1+ (Abbaugebiet, 0* SP, ; keine)	061
Produziert Kohle und Erz. (*Kohle und Erz sind bei der Wertung jeweils 1 SP wert.)	
Beteiligungsgesellschaft A (Öffentlich, 0* SP, ; 5 £)	141
Immer wenn du fortan ein Plättchen auswählst, erhältst du sofort, noch bevor du eine Aktion damit durchführst, 1 £ aus dem allgemeinen Vorrat. Du kannst das Geld sogleich zum Bezahlen des gewählten Plättchens nutzen. Für das Auswählen der Beteiligungsgesellschaft selbst erhältst du noch kein Geld. (*Dieses Plättchen kann insgesamt bis zu 20 £ einbringen, was 10 SP entspricht.)	
Betonhäuser II, 5+ (Wohnen, 3 SP, ; 2 £, Beton)	074
Betonwerk I, 1+ (Industrie — belastet, 0* SP, ; Stein)	012
Produziert Beton. (*Beton ist bei der Wertung 2 SP wert.)	
Blockhäuser II, 5+ (Wohnen, 3 SP, ; Bauholz)	073
Blockheizkraftwerk II, 1+ (Öffentlich — belastet — Strom, 7* SP, ; Erdgas)	058
Blockheizkraftwerk II, 5+ (Öffentlich — belastet — Strom, 7* SP, ; 2 £, Erdgas)	079
Erzeugt Strom. (*Dein erstes stromerzeugendes Plättchen ist effektiv 5 SP zusätzlich wert, da es die Strafe für das Fehlen von Strom verhindert.)	
Blockhütten II, 1+ (Wohnen, 4 SP, ; Bauholz)	041
Börse III, 1+ (Wirtschaft, 0* SP, ; siehe unten)	094
Um dieses Plättchen bauen zu können, musst du bereits 3 oder mehr Wirtschaftsgebäude in deiner Stadt haben. Die geforderten Wirtschaftsgebäude brauchen nicht miteinander verbunden zu sein. Die Börse bringt einmalig 1 £ und ein Einkommen von 9 £ am Ende der Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 15 £, was 7,5 SP entspricht.)	
Brennstoffanlage I, 1+ (Öffentlich — belastet — Strom, 4* SP, ; Kohle oder Öl)	016
Erzeugt Strom. (*Dein erstes stromerzeugendes Plättchen ist effektiv 5 SP zusätzlich wert, da es die Strafe für das Fehlen von Strom verhindert.)	
Bungalows II, 1+ (Wohnen, 2 SP, ; keine)	044
Bürgerhaus A (Öffentlich, siehe unten, ; keine)	124
Bringt für jedes Wohngebiet in deiner Stadt 4 SP, ungeachtet der jeweiligen Größe.	

Busbahnhof A (Öffentlich, siehe unten, ; keine) 142

Bringt bei der Wertung für jedes Industriegebäude in deiner Stadt, das sich bis zu zwei Felder weit von einem Wohngebäude entfernt befindet, 3 SP. Entfernungen werden waagrecht und senkrecht gemessen, d. h., das Industriegebäude muss sich umliegend zu einem Wohngebäude befinden oder maximal zwei Felder in gerader Linie davon entfernt sein.



Beispiel: Alle Industriegebäude außer dem rechts unten sind maximal zwei Felder von dem Wohngebäude entfernt; damit trägt jedes 3 SP zum Wert des BUSBAHNHOFS bei.

Casino A (Wirtschaft, 0 SP, ; keine) 121

Bringt einmalig 1 £ und ein Einkommen am Ende jeder Generation, das der Anzahl an Wohngebäuden in deiner Stadt entspricht.

Computerhandel III, 1+ (Wirtschaft, 0* SP, ; Elektronik) 090

Computerhandel III, 5+ (Wirtschaft, 0* SP, ; Elektronik) 117

Bringt ein Einkommen von 24 £ am Ende der Generation. (*Das Geld entspricht 12 SP.)

Dachdeckerei III, 1+ (Wirtschaft, 0* SP, ; Kupfer) 093

Bringt einmalig 5 £ und ein Einkommen von 10 £ am Ende der Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 15 £, was 7,5 SP entspricht.)

Dampfturbinenanlage III, 5+ (Öffentlich — belastet — Strom, 8* SP, ; Kohle, Öl) 120

Erzeugt Strom. (*Dein erstes stromerzeugendes Plättchen ist effektiv 5 SP zusätzlich wert, da es die Strafe für das Fehlen von Strom verhindert.)

Diamantenfabrik I, 1+ (Industrie — belastet, 0* SP, ; Kohle) 014

Diamantenfabrik I, 4+ (Industrie — belastet, 0* SP, ; 1 £, Kohle) 030

Produziert Diamanten. (*Diamanten sind bei der Wertung 2 SP wert.)

Druckgießerei II, 5+ (Industrie — belastet, 0* SP, ; 2 £, Kohle, Erz) 078

Produziert Diamanten und Stahl. (*Diamanten und Stahl sind bei der Wertung jeweils 2 SP wert.)

Effizienzbehörde A (Öffentlich, siehe unten, ; keine) 144

Bringt 2 SP für jedes Industriegebäude innerhalb des größten Industriegebiets (d.h. Gebiets aus Industriegebäuden) in deiner Stadt.

Eigentumswohnungen II, 4+ (Wohnen, 2 SP, ; 2 £) 066

Einkaufsmeile II, 5+ (Wirtschaft, 0* SP, ; keine) 076

Bringt einmalig 5 £ und ein Einkommen von 2 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 9 £, was 4,5 SP entspricht.)

Elektronikfabrik III, 1+ (Industrie — belastet, 0* SP, ; Kupfer, Diamanten, Stahl) 098

Elektronikfabrik III, 4+ (Industrie — belastet, 0* SP, ; Kupfer, Diamanten, Stahl) 110

Produziert Elektronik. (*Elektronik ist bei der Wertung 10 SP wert.)

Erdgasfeld I, 1+ (Abbaugbiet, 0* SP, ; keine) 023

Produziert Erdgas. (*Erdgas ist bei der Wertung 1 SP wert.)

Erzader I, 1+ (Abbaugbiet, 0* SP, ; keine) 022

Produziert Erz. (*Erz ist bei der Wertung 1 SP wert.)

Erzgrube II, 4+ (Abbaugbiet, 0* SP, ; keine) 072

Produziert Erz und Stein. (*Erz und Stein sind bei der Wertung jeweils 1 SP wert.)

Fertighäuser II, 1+ (Wohnen, 2 SP, ; Beton) 045

Feuerwehr I, 1+ (Öffentlich, 3 SP, ; keine) 017

Feuerwehr I, 5+ (Öffentlich, 4 SP, ; 1 £) 038

Feuerwehr II, 1+ (Öffentlich, 5 SP, ; 1 £) 056

Feuerwehr II, 4+ (Öffentlich, 4 SP, ; keine) 070

Schützt sich selbst und die umliegenden Plättchen vor dem Großbrand.

Fremdenverkehrsamt A (Öffentlich, 0 SP, ; keine) 150

Immer wenn du ein Plättchen neben ein zuvor gebautes Wirtschaftsgebäude in deiner Stadt baust und die beiden Plättchen dabei direkt miteinander verbunden werden, erhältst du 2 £ pro solche Verbindung, die du neu geschaffen hast. Dieses Geld kannst du aber nicht zum Bezahlen des soeben gebauten Plättchens verwenden.

Gaskraftwerk I, 1+ (Öffentlich — belastet — Strom, 4* SP, ; Erdgas) 015

Erzeugt Strom. (*Dein erstes stromerzeugendes Plättchen ist effektiv 5 SP zusätzlich wert, da es die Strafe für das Fehlen von Strom verhindert.)

Gefängnis A (Öffentlich, siehe unten, ; 2 £) 130

Bringt bei der Wertung 2 SP pro Wohngebäude in deiner Stadt, das einen aufgedruckten Wert von 0, 1 oder 2 SP besitzt.

Genossenschaft A (Öffentlich, siehe unten, ; keine) 145

Bringt bei der Wertung 2 SP pro Abbaugbiet in deiner Stadt (einschließlich Ursprung, sofern nicht ersetzt) und 1 SP pro Rohstoffmarke oberhalb deines Stadtplans.

Gewaltwelle III, 1+ (Katastrophe) 104

Siehe „Katastrophe abhandeln“ auf S. 5

Gewerbeamt A (Öffentlich, siehe unten, ; keine) 146

Wenn du dieses Plättchen baust, erhältst du 2 £ für jedes Paar von waagrecht oder senkrecht zueinander liegenden Plättchen in deiner Stadt, wovon eines ein Wirtschafts- und das andere ein Industriegebäude ist. Die Plättchen eines Paares brauchen nicht miteinander verbunden zu sein. Ein Plättchen kann bis zu vier Paaren angehören.



Beispiel: Hier sind drei solche Paare.

WOHNEN & GEWERBE (WG) gehört zwei dieser Paare an.

Glashütte II, 1+ (Industrie — belastet, 0* SP, ; Stein) 054

Produziert Glas. (*Glas ist bei der Wertung 2 SP wert.)

Goldschmelze I, 1+ (Industrie — belastet, 0* SP, ; Erz) 013

Goldschmelze I, 4+ (Industrie — belastet, 0* SP, ; 1 £, Erz) 029

Produziert Gold. (*Gold ist bei der Wertung 2 SP wert.)

Großbrand II, 1+ (Katastrophe) 064

Siehe „Katastrophe abhandeln“ auf S. 5

Handelskammer A (Öffentlich, siehe unten, ; keine) 127

Bringt bei der Wertung für jedes Wohngebäude in deiner Stadt, das sich umliegend zu zwei oder mehr Wirtschaftsgebäuden befindet, 2 SP. Die Wirtschaftsgebäude müssen dabei nicht wie aufgedruckt angeordnet sein.

Handelsverband A (Öffentlich, siehe unten, ; 1 £) 132

Immer wenn du ein Wirtschaftsgebäude baust, erhältst du danach 1 £ aus dem allgemeinen Vorrat. Folglich kannst du das Geld nicht nutzen, um das Wirtschaftsgebäude zu bezahlen, das du gerade baust. Der Handelsverband bringt bei der Wertung 1 SP pro Wirtschaftsgebäude in deiner Stadt.

Hochhäuser III, 1+ (Wohnen, 4 SP, ; 2 £) 085

Hotel II, 1+ (Wirtschaft, 0* SP, ; keine) 048

Bringt einmalig 1 £ und ein Einkommen von 5 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 11 £, was 5,5 SP entspricht.)

Imbissmeile II, 1+ (Wirtschaft, 0* SP, ; Plastik) 050

Bringt einmalig 4 £ und ein Einkommen von 5 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 14 £, was 7 SP entspricht.)

Inkassobüro III, 1+ (Wirtschaft, 0* SP, ; keine) 095

Bringt einmalig 13 £. (*Das Geld entspricht 6,5 SP.)

Juwelier III, 1+ (Wirtschaft, 0* SP, ; Schmuck) 089

Juwelier III, 5+ (Wirtschaft, 0* SP, ; Schmuck) 116

Bringt einmalig 6 £ und ein Einkommen von 18 £ am Ende der Generation (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 24 £, was 12 SP entspricht.)

Kalksteinbruch I, 1+ (Abbaugbiet, 0* SP, ; keine) 019

Produziert Stein. (*Stein ist bei der Wertung 1 SP wert.)

Kämmerei A (Öffentlich, siehe unten, ; keine) 149

Bringt bei der Wertung 1 SP für je 5 £ an Einkommen, das du am Ende der 3. Generation erhältst. (Dein bereits vorhandenes Geld im persönlichen Vorrat zählt hierbei nicht.)

Kaufhaus II, 1+ (Wirtschaft, 0* SP, ; Diamanten) 047

Bringt einmalig 6 £ und ein Einkommen von 4 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 14 £, was 7 SP entspricht.)

Kernkraftwerk III, 1+ (Öffentlich — Strom, 10* SP, ; 8 £) 101

Erzeugt Strom. (*Dein erstes stromerzeugendes Plättchen ist effektiv 5 SP zusätzlich wert, da es die Strafe für das Fehlen von Strom verhindert.)

Klempnerei III, 4+ (Wirtschaft, 0* SP, ; Kupfer) 107

Bringt einmalig 4 £ und ein Einkommen von 12 £ am Ende der Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 16 £, was 8 SP entspricht.)

Klinik III, 5+ (Öffentlich, siehe unten, ; Holz) 118

Bringt bei der Wertung je 2 SP für jedes umliegende Wohngebäude und je 1 SP für jedes weitere Wohngebäude in deiner Stadt.

Kohleflöz I, 5+ (Abbaugbiet, 0* SP, ; keine) 040

Produziert Kohle und Stein. (*Kohle und Stein sind bei der Wertung jeweils 1 SP wert.)

Kohlenzeche I, 1+ (Abbaugbiet, 0* SP, ; keine) 021

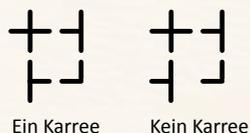
Produziert Kohle. (*Kohle ist bei der Wertung 1 SP wert.)

Kolonialhäuser I, 1+ (Wohnen, 1 SP, ; 1 £) 002

Kontor A (Wirtschaft, 0 SP, ; keine) 122

Bringt einmalig 4 £ und ein Einkommen am Ende jeder Generation, das der Anzahl an Industriegebäuden in deiner Stadt entspricht.

Kreditbüro II, 1+ (Wirtschaft, 0* SP,  ; Gold)	046
Bringt einmalig 8 £ und ein Einkommen von 2 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 12 £, was 6 SP entspricht.)	
Kunststoffwerk II, 1+ (Industrie — belastet, 0* SP,  ; Erdgas, Öl)	052
Kunststoffwerk II, 5+ (Industrie — belastet, 0* SP,  ; 2 £, Erdgas oder Öl)	077
Produziert Plastik. (*Plastik ist bei der Wertung 2 SP wert.)	
Kupferhütte II, 1+ (Industrie — belastet, 0* SP,  ; Erz)	053
Produziert Kupfer. (*Kupfer ist bei der Wertung 2 SP wert.)	
Lagerhaus III, 1+ (Öffentlich, siehe unten,  ; Beton)	103
Bringt bei der Wertung 1 SP pro Warenmarke, die oberhalb deines Stadtplans liegt. (Somit kann das Lagerhaus maximal 17 SP bringen.)	
Landhäuser I, 4+ (Wohnen, 1 SP,  ; keine)	025
Lokal I, 4+ (Wirtschaft, 0* SP,  ; keine)	027
Bringt einmalig 2 £ und ein Einkommen von 2 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 8 £, was 4 SP entspricht.)	
Luxusdomizile III, 5+ (Wohnen, 5 SP,  ; 5 £)	114
Luxuswohnungen III, 4+ (Wohnen, 10 SP,  ; Beton, Glas, Bauholz, Stahl)	105
Metallschmelze II, 4+ (Industrie — belastet, 0* SP,  ; 2 £, Erz)	069
Produziert Kupfer und Gold. (*Kupfer und Gold sind bei der Wertung jeweils 2 SP wert.)	
Mietshäuser I, 1+ (Wohnen, 1 SP,  ; 1 £)	001
Mini-Häuser I, 4+ (Wohnen, 3 SP,  ; 3 £)	026
Modehaus III, 1+ (Wirtschaft, 0* SP,  ; Plastik)	092
Bringt einmalig 3 £ und ein Einkommen von 13 £ am Ende der Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 16 £, was 8 SP entspricht.)	
Moderne Fabrik III, 1+ (Industrie — belastet, 0* SP,  ; siehe unten)	099
Produziert Diamanten, Bauholz, Plastik und Stahl. Um dieses Plättchen bauen zu können, musst du bereits 3 oder mehr Industriegebäude in deiner Stadt haben. Die geforderten Industriegebäude brauchen dabei nicht miteinander verbunden zu sein. (*Diamanten, Bauholz, Plastik und Stahl sind bei der Wertung jeweils 2 SP wert.)	
Moderne Gießerei III, 1+ (Industrie — belastet, 0* SP,  ; 2 £, Erz, Stein)	100
Produziert Beton, Kupfer, Glas und Gold. (*Beton, Kupfer, Glas und Gold sind bei der Wertung jeweils 2 SP wert.)	
Modulare Fabrik A (Industrie — belastet, 0* SP,  ; keine)	137
Produziert ein Handelsgut deiner Wahl. (Du kannst zwar eine Ware wählen, die du schon hast, erhältst aber keine zweite Warenmarke dieser Sorte.) Bringt außerdem ein Einkommen von 2 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt bis zu 6 £, was 3 SP entspricht. Das Handelsgut ist bei der Wertung 2 SP wert.)	
Motel I, 5+ (Wirtschaft, 0* SP,  ; 2 £)	035
Bringt ein Einkommen von 4 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 12 £, was 6 SP entspricht.)	
Nachtclub II, 1+ (Wirtschaft, 0* SP,  ; 4 £)	049
Bringt ein Einkommen von 8 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 16 £, was 8 SP entspricht.)	
Ölfelder II, 1+ (Abbaugelände, 0* SP,  ; keine)	063
Produziert Erdgas und Öl. (*Erdgas und Öl sind bei der Wertung jeweils 1 SP wert.)	
Ölquelle I, 1+ (Abbaugelände, 0* SP,  ; keine)	018
Produziert Öl. (*Öl ist bei der Wertung 1 SP wert.)	
Ordnungsamt A (Öffentlich, 3 SP,  ; keine)	139
Schützt sich selbst und die umliegenden Plättchen vor dem Großbrand und der Gewaltwelle.	
Park A (Öffentlich, siehe unten,  ; keine)	126
Bringt bei der Wertung 2 SP für jedes umliegende belastete Plättchen. (Somit kann der Park bis zu 16 SP bringen.)	
Parkplatzverwaltung A (Öffentlich, siehe unten,  ; keine)	131
Bringt bei der Wertung 2 SP für jedes aus Straßen gebildete Karree in deiner Stadt. Ein Karree besteht aus vier Plättchen in einer Anordnung von 2x2 Feldern, bei dem die Straßen untereinander verbunden sind. (Größere Karrees, etwa 3x3, zählen nicht.) Ein Plättchen kann dabei Teil mehrerer Karrees sein (z. B. könnte die PARKPLATZVERWALTUNG selbst Teil von bis zu vier Karrees sein). Die anderen Straßen brauchen nicht so auszusehen wie abgebildet.	



Penthauswohnungen A (Wohnen, siehe unten,  ; 6 £)	135
Bringt bei der Wertung 6 SP plus 1 SP pro umliegendes Wirtschaftsgebäude. (Somit kann das Plättchen 6 bis 14 SP bringen.)	
Pfandleihhaus I, 1+ (Wirtschaft, 0* SP,  ; keine)	007
Bringt einmalig 5 £. (*Das Geld entspricht 2,5 SP.)	
Planungsbehörde A (Öffentlich, siehe unten,  ; keine)	143
Bringt bei der Wertung 1/2 SP pro Plättchen in deiner Stadt, das an ein anderes Plättchen gleichen Typs grenzt (Abbaugelände, Wohn-, Wirtschafts-, Industrie- oder Öffentliches Gebäude). Das Ergebnis wird abgerundet. Die Plättchen brauchen nicht miteinander verbunden zu sein.	
	Beispiel: Hier sind 7 solcher Plättchen: die 2 Wirtschaftsgebäude oben, die 3 Öffentlichen Gebäude unten und rechts, Wohnen & Gewerbe (WG) sowie das reine Wohngebäude links (dank WG). Das würde 3 SP bringen.
Polizeirevier II, 1+ (Öffentlich, 4 SP,  ; 1 £)	057
Polizeirevier II, 4+ (Öffentlich, 3 SP,  ; keine)	071
Polizeirevier III, 1+ (Öffentlich, 6 SP,  ; 1 £)	102
Polizeirevier III, 5+ (Öffentlich, 5 SP,  ; keine)	119
Schützt sich und die umliegenden Plättchen vor der Gewaltwelle.	
Post II, 1+ (Öffentlich, 0* SP,  ; keine)	059
Immer wenn du ein Plättchen baust, fungiert die POST als ein beliebiger (virtueller) Rohstoff. Das heißt, die Voraussetzung des Plättchens, das du bauen möchtest, wird um genau einen Rohstoff deiner Wahl reduziert. Du musst nicht immer den gleichen Rohstoff wählen. Auf Plättchen, die keine Voraussetzung in Form eines Rohstoffes aufweisen, hat die POST keinen Einfluss. Außerdem bringt sie ein Einkommen von 2 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 4 £, was 2 SP entspricht.)	
Ranch I, 1+ (Wohnen, 1 SP,  ; Bauholz)	005
Rastplatz I, 4+ (Wirtschaft, 0* SP,  ; keine)	028
Bringt einmalig 1 £ und ein Einkommen von 3 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 10 £, was 5 SP entspricht.)	
Rathaus A (Öffentlich, siehe unten,  ; keine)	125
Bringt bei der Wertung für jedes Set aus Wohn-, Wirtschafts- und Industriegebäude in deiner Stadt 3 SP. Die Plättchen eines Sets müssen dabei nicht verbunden sein. Jedes Plättchen kann nur Teil eines Sets sein. (Anders ausgedrückt: bestimme jeweils die Anzahl deiner Wohn-, Wirtschafts- und Industriegebäude und multipliziere die kleinste dieser Zahlen mit 3.)	
Regenwald I, 1+ (Abbaugelände, 0* SP,  ; keine)	020
Produziert Holz. (*Holz ist bei der Wertung 1 SP wert.)	
Reihenhäuser I, 5+ (Wohnen, 1 SP,  ; keine)	033
Reihensiedlung I, 5+ (Wohnen, 2 SP,  ; 1 £)	034
Reisebüro A (Wirtschaft, 0 SP,  ; keine)	136
Bringt einmalig 2 £ und ein Einkommen am Ende jeder Generation, das der Anzahl an Abbaugeländen in deiner Stadt entspricht (einschließlich Ursprung, sofern nicht ersetzt).	
Restaurant II, 4+ (Wirtschaft, 0* SP,  ; Erdgas)	067
Bringt einmalig 3 £ und ein Einkommen von 4 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt 11 £, was 5,5 SP entspricht.)	
Sägewerk I, 1+ (Industrie — belastet, 0* SP,  ; Holz)	011
Sägewerk I, 5+ (Industrie — belastet, 0* SP,  ; 1 £, Holz)	037
Sägewerk II, 1+ (Industrie — belastet, 0* SP,  ; Holz)	055
Produziert Bauholz. (*Bauholz ist bei der Wertung 1 SP wert.)	
Schatzamt II, 1+ (Öffentlich, siehe unten,  ; Stahl oder 5 £)	060
Bringt bei der Wertung 1 SP für je 5 £ im persönlichen Vorrat, wobei das Einkommen am Ende der 3. Generation nicht mitzählt . (Werte dieses Plättchen entweder vor Auszahlung des Schlusseinkommens oder rechne das Schlusseinkommen aus deinem Geldbestand heraus, wenn du das Plättchen wertest.)	
Hinweis: Dieses Plättchen verlangt Stahl. Falls du keinen Stahl produzierst, kannst du ihn wie üblich von einem Mitspieler kaufen oder stattdessen 5 £ in den allgemeinen Vorrat bezahlen.	
Schloss III, 5+ (Wohnen, 6 SP,  ; Beton, Bauholz)	113
Schmuckfabrik III, 1+ (Industrie — belastet, 0* SP,  ; Diamanten, Glas, Gold)	097
Schmuckfabrik III, 4+ (Industrie — belastet, 0* SP,  ; Diamanten, Glas, Gold)	109
Produziert Schmuck. (*Schmuck ist bei der Wertung 10 SP wert.)	
Seniorenheim III, 1+ (Wohnen, 4 SP,  ; siehe unten)	083
Um dieses Plättchen bauen zu können, musst du bereits 3 oder mehr Wohngebäude in deiner Stadt haben. Die geforderten Wohngebäude brauchen nicht miteinander verbunden zu sein.	

Shoppingcenter A (Wirtschaft, 0 SP, ; keine)	123
Bringt ein Einkommen am Ende jeder Generation, das der Anzahl an Wirtschaftsgebäuden in deiner Stadt entspricht.	
Slums I, 1+ (Wohnen, 0 SP, ; keine)	003
Spielwarengeschäft III, 4+ (Wirtschaft, 0* SP, ; Plastik)	106
Bringt einmalig 2 £ und ein Einkommen von 15 £ am Ende der Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 17 £, was 8,5 SP entspricht.)	
Stadion III, 4+ (Öffentlich, 25 SP, ; 25 £)	112
Dieses Plättchen hat keinen Effekt; es ist einfach nur viele Siegpunkte wert.	
Stadthäuser I, 1+ (Wohnen 2 SP, ; 2 £)	004
Stadtrat A (Öffentlich, siehe unten, ; keine)	148
Bringt bei der Wertung 3 SP für jedes 1er-Wohngebiet, 6 SP für jedes 2er-Wohngebiet und 9 SP für jedes noch größere Wohngebiet in deiner Stadt.	
Stadtverwaltung A (Öffentlich, siehe unten, ; 8 £)	129
Bringt bei der Wertung 2 SP für jedes Öffentliche Gebäude in deiner Stadt – auch für sich selbst.	
Stahlgießerei II, 1+ (Industrie – belastet, 0* SP, ; Kohle, Erz)	051
Produziert Stahl. (*Stahl ist bei der Wertung 2 SP wert.)	
Steinbrecher II, 4+ (Industrie – belastet, 0* SP, ; 2 £, Stein)	068
Produziert Beton und Glas. (*Beton und Glas sind bei der Wertung jeweils 2 SP wert.)	
Sumpf I, 5+ (Abbaugbiet, 0* SP, ; keine)	039
Produziert Erdgas und Holz. (*Erdgas und Holz sind bei der Wertung jeweils 2 SP wert.)	
Supermarkt I, 1+ (Wirtschaft, 0* SP, ; keine)	006
Bringt einmalig 3 £ und ein Einkommen von 1 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 6 £, was 3 SP entspricht.)	
Tankstelle I, 1+ (Wirtschaft, 0* SP, ; Öl)	010
Bringt einmalig 3 £ und ein Einkommen von 3 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 12 £, was 6 SP entspricht.)	
Torfmoor II, 5+ (Abbaugbiet, 0* SP, ; keine)	080
Produziert Kohle und Erdgas. (*Kohle und Erdgas sind bei der Wertung jeweils 1 SP wert.)	
Triplex II, 4+ (Wohnen, 3 SP, ; 3 £)	065
U-Bahn A (Öffentlich, siehe unten, ; keine)	134
Bringt bei der Wertung 3 SP für jedes Wohn-, Wirtschafts-, Industrie- und Öffentliche Gebäude auf den vier Eckfeldern deiner Stadt (somit maximal 12 SP). Die Plättchen müssen weder alle vom gleichen Typ noch von unterschiedlichen Typen sein.	
Überschwemmung I, 1+ (Katastrophe)	024
Siehe „Katastrophe abhandeln“ auf S. 5	
Uhrengeschäft III, 1+ (Wirtschaft, 0* SP, ; Gold)	091
Bringt einmalig 12 £ und ein Einkommen von 2 £ am Ende der Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 14 £, was 7 SP entspricht.)	
Umspannwerk A (Öffentlich, siehe unten, ; keine)	147
Bringt bei der Wertung 4 SP für jedes stromerzeugende Plättchen in deiner Stadt.	
Umweltamt A (Öffentlich, siehe unten, ; keine)	138
Bringt bei der Wertung 2 SP für jedes Industriegebäude auf einem Randfeld deiner Stadt, einschließlich der Eckfelder. (Es gibt 16 solcher Felder.)	
Universität A (Öffentlich, siehe unten, ; 1 £)	128
Bringt bei der Wertung je 1 SP pro Wohn- und Industriegebäude in deiner Stadt.	
Versicherung A (Öffentlich, siehe unten, ; keine)	133
Bringt einmalig 2 £. Immer wenn du von einer Katastrophe betroffen bist und die Geldstrafe wählst (anstatt Plättchen abzuwerfen), brauchst du nur die (abgerundete) Hälfte der Geldstrafe zu bezahlen. Falls du die Hälfte nicht zahlen kannst oder willst, musst du wie üblich Plättchen abwerfen.	
Villenviertel III, 1+ (Wohnen, 4 SP, ; Bauholz)	081
Vorstadtsiedlung II, 1+ (Wohnen, 3 SP, ; 1 £)	042
Waschsalon I, 1+ (Wirtschaft, 0* SP, ; keine)	008
Bringt ein Einkommen von 3 £ am Ende jeder Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 9 £, was 4,5 SP entspricht.)	
Wasserkraftwerk A (Öffentlich – Strom, siehe unten, ; 1 £)	140
Erzeugt Strom. Bringt bei der Wertung 11 SP minus 1 SP pro umliegendes Wohn-, Wirtschafts-, Industrie- und Öffentliches Gebäude. (Somit bringt dieses Plättchen 3 bis 11 SP. Dein erstes stromerzeugendes Plättchen ist effektiv 5 SP zusätzlich wert, da es die Strafe für das Fehlen von Strom verhindert.)	

Windräder I, 4+ (Abbaugbiet – Strom, 0* SP, ; keine)	032
Erzeugt Strom. (*Dein erstes stromerzeugendes Plättchen ist effektiv 5 SP zusätzlich wert, da es die Strafe für das Fehlen von Strom verhindert.)	
Wohnen & Gastronomie III, 1+ (Wohnen—Wirtschaft, 3* SP, ; Beton, Glas)	086
Ist Wohn- und Wirtschaftsgebäude zugleich. Bringt einmalig 3 £ und ein Einkommen von 3 £ am Ende der Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 6 £, was 3 SP entspricht.)	
Wohnen & Gewerbe III, 1+ (Wohnen – Wirtschaft, 2* SP, ; Bauholz, Stahl)	087
Ist Wohn- und Wirtschaftsgebäude zugleich. Bringt einmalig 4 £ und ein Einkommen von 4 £ am Ende der Generation. (*Dieses Plättchen bringt insgesamt 8 £, was 4 SP entspricht.)	
Wohnkomplex III, 1+ (Wohnen, 3 SP, ; keine)	084
Zollbehörde III, 4+ (Öffentlich, 2 SP, ; keine)	111

Immer wenn du ein Plättchen baust, fungiert die Zollbehörde als ein beliebiger (virtueller) Rohstoff oder ein beliebiges (virtuelles) Handelsgut. Das heißt, die Voraussetzung des Plättchens, das du bauen möchtest, wird um genau einen Rohstoff bzw. ein Handelsgut deiner Wahl reduziert. Du musst nicht immer die gleiche Ware wählen. Auf Plättchen, die keine Voraussetzung in Form eines Rohstoffes oder Handelsgutes aufweisen, hat die ZOLLBEHÖRDE keinen Einfluss.

Teil IV: Warenabhängigkeiten

Es gibt drei Warenstufen: Rohstoffe, Handelsgüter und Luxusgüter. Industriegebäude, die Handels- und Luxusgüter produzieren, fordern in ihren Voraussetzungen immer bestimmte Rohstoffe bzw. Handelsgüter, die ihr selbst in eurer Stadt produzieren oder von euren Mitspielern kaufen müsst. Nachstehende Tabelle zeigt, welche Waren einer niedrigeren Stufe für die einer höheren Stufe benötigt werden.



Teil V: Strategische Tipps

- Verfolgt einen Plan! Hier einige typische Strategien, die oftmals Erfolg versprechen:
 - Versucht, ein möglichst großes Wohngebiet (aus 8 oder mehr Wohngebäuden) entstehen zu lassen, das vorzugsweise auf Beton und Bauholz setzt. Achtet aber darauf, dass ihr genügend Kleingeld bei Katastrophen habt ...
 - Setzt auf Industriegebäude, welche die für Luxusgüter benötigten Handelsgüter produzieren. Baut dabei nur ein oder zwei Wohngebäude fernab von euren belasteten Plättchen.
 - Sammelt so viel Geld wie möglich im Spiel. Seht zu, dass ihr spätestens in der 2. Generation an Stahl kommt, um das SCHATZAMT zu bauen.
- Plättchen werden immer nach links weitergereicht. Insofern solltet ihr davon absehen, dieselbe Strategie zu verfolgen wie euer rechter Sitznachbar.
- Manchmal ist es auf lange Sicht sinnvoller, bei Katastrophen Plättchen (wie das PFANDEIHAUS) zu entfernen, anstatt immer Geld zu bezahlen. Passt nur auf, dass ihr dabei keine Plättchen vom Ursprung abschneidet.
- Euer Rohstoff zu Spielbeginn gibt bereits Anhaltspunkte für eine Strategie: Stein oder Holz passen gut zu Strategien mit Wohngebäuden und Kohle oder Erz zu Strategien mit Industriegebäuden.
- Vermeidet alle Abzüge bei der Wertung, indem ihr mindestens zwei Wohngebäude und ein stromerzeugendes Plättchen baut. Haltet eure Wohngebäude zudem weit weg von belasteten Plättchen.
- Wirtschaftsgebäude, die ein Handelsgut (etwa Gold) voraussetzen, sind sehr stark, selbst wenn sie eure Strategie nicht unmittelbar fördern. Sie sind generell viel Geld wert, und Geld gibt euch allerhand Freiheiten und sichert euch gegen Katastrophen ab.

Danksagungen

Autor und Verlag möchten allen Testspielern für das wertvolle Engagement danken. Besonderer Dank geht an: David Novati, Mark Sottosanti, Aaron Vanderbeek, Heather Jones, Jason Cohen, Davin Pavlas, Andy Korzik, Brooks Bouchard, Jane Jeffers, Kacee Granke, und die vielen anderen, die den Online-Prototypen getestet haben.