

DAS 20. JAHRHUNDERT

VLADIMÍR SUCHÝ

Im zwanzigsten Jahrhundert will jedes Land seine Entwicklung und seinen Wohlstand auf seine Weise vorantreiben. Einige werden zu führenden Finanzmächten, andere werden sich auf Bildung konzentrieren. Sowohl Forschung als auch Kommerz dienen dazu, den Nationen den Weg in die Zukunft zu ebnet – doch in was für eine Zukunft? Wachstum erzeugt Müll und der größte Fortschritt geht mit ebenso großen Umweltbelastungen einher. Wie will man der scheinbar unausweichlichen ökologischen Katastrophe entgehen?

Ihr Ziel ist es, die Lebensqualität zu erhöhen – und einen Platz zu schaffen, in dem Umwelt und Wirtschaft gleichermaßen gesund sind.

Erst dann können Sie von wirklichem Fortschritt sprechen.

SPIELMATERIAL

Das Spiel geht über sechs Runden, in denen Sie die Besiedelung Ihrer Region steuern. Einige Landstriche erzeugen Einkünfte, einige bieten wissenschaftliche Forschung, andere verbessern die Lebensqualität. Forschung erlaubt es, neue Technologien zu entdecken, welche die Entwicklungsmöglichkeiten Ihrer Region beeinflussen. Wissenschaft kann dabei helfen, Umweltschäden zu verhindern. Am Ende einer jeden Runde liefert Ihre Region die für die nächste Runde dringend benötigten Geldmittel und Forschungsergebnisse.

In jeder Runde sammeln Sie Punkte, die abhängig von der Lebensqualität in Ihrer Region sind. Am Ende der Runden zwei und vier erhalten Sie außerdem Bonuspunkte für bestimmte Aspekte, die vom Entwicklungsstand Ihrer Region abhängen. Am Ende von Runde sechs schließlich erhalten Sie Bonuspunkte für das Einkommen Ihrer Region, deren Forschung und deren Umweltgüte. Wer die meisten Punkte hat, besitzt die Region mit dem besten Lebensstandard und ist daher der Gewinner.

- **45 Landplättchen**
- **30 Technologieplättchen**
- **1 Spielplan**
- **5 Spielertafeln**
- **1 doppelseitiges Technologiekosten-Plättchen**
- **1 Spielfigur** in jeder der 5 Spielerfarben
- **20 Bürgerchips** pro Spielerfarbe
- **1 Wertungsmarker** pro Spielerfarbe
- **95 Müll** (-Würfelchen)
- **4 Brücken**
- **1 Technologiemarkers**
- **1 Rundenzähler**
- **6 Wertungskarten:** 3 für Runde II und 3 für Runde IV
- **9 Umweltschadenkarten:** 3 für Runde I und II, 3 für Runde III und IV, und 3 für Runde V
- **94 Münzen- und Forschungspunktkarten**

VORBEREITUNG

GEMEINSAME VORBEREITUNG

Der Spielplan kommt in die Mitte der Spielfläche und das doppelseitige Technologiekosten-Plättchen kommt daneben. Sie werden es später im Spiel benötigen. Ziehen Sie verdeckt je eine der Wertungskarten für Runde II und Runde IV. Sie kommen offen auf die entsprechenden Felder des Spielplans. Die übrigen Wertungskarten kommen zurück in die Spielschachtel – sie werden für diese Partie nicht benötigt.

Hinweis: Wenn Mitspieler dabei sind, die das Spiel noch nicht kennen, sollte man diese Wertungskarten besser weglassen.



LAND- UND TECHNOLOGIEPLÄTTCHEN

Sortieren Sie die Landplättchen gemäß ihrer Rückseiten in 4 Stapel. Sie erhalten einen Stapel Startplättchen, einen Stapel für Runde I und II, einen für Runde III und IV und einen für Runde V. Jeden Stapel mischen Sie separat und legen alle neben den Spielplan.

Verfahren Sie ähnlich mit den Technologieplättchen. Legen Sie zu diesen Stapeln noch die vier Brücken-Hölzchen.



UMWELTSCHADENKARTEN

Ziehen Sie verdeckt Umweltschadenkarten: zwei mit der Rückseite I-II, zwei mit der Rückseite III-IV, eine mit der Rückseite V. Stellen Sie daraus einen Stapel zusammen: V unten, III-IV darauf und ganz oben I-II. Die übrigen Umweltschadenkarten kommen unbesehen zurück in die Spielschachtel – sie werden für diese Partie nicht benötigt.



SPIELER-VORBEREITUNG

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und nimmt sich Bürgerchips, Figur und Wertungsmarker dieser Farbe. Der Spieler, der am zwanghaftesten Müll trennt, stellt seinen Spielstein auf das links liegende, kleine Feld oberhalb der Felder für die Landplättchen. Die übrigen Spieler stellen ihre Figuren auf das größere Feld rechts daneben. Der Wertungsmarker jedes Spielers kommt auf Feld 0 der Wohlstandspunkteleiste.

START-LANDPLÄTTCHEN



Jeder Spieler nimmt sich eines der fünf Start-Landplättchen (graue Rückseite) und legt 1 Müll (= ein graues Würfelchen) und zwei Bürgerchips darauf. Der Müll kann überall auf dem Plättchen liegen, doch die beiden Bürgerchips des Spielers müssen auf den beiden Städten liegen, die Münzen und Forschungspunkte erzeugen. Unbenutzte Startplättchen kommen in die Schachtel zurück.

Eine Stadt erzeugt 1 Münze und 1 Forschungspunkt. Die andere erzeugt 2 Münzen und 1 Forschungspunkt. Gesamtzeugung ist also 3 Münzen und 2 Forschungspunkte.



SPIELERTAFEL



Jeder Spieler nimmt sich eine Spielertafel. Auf der Spielertafel befinden sich Skalen für Ertrag und Schadstoffbelastung. Sie benutzen Bürgerchips, um die Werte auf diesen Skalen anzuzeigen.

Ein Chip kommt auf Münzfeld 3, um anzuzeigen, dass Ihre Region 3 Münzen in jeder Runde erzeugt. Ein weiterer Chip kommt auf Forschungsfeld 2, um anzuzeigen, dass Ihre Region pro Zug so viel Forschung hervorbringt. Die Region erzeugt noch keine Wohlstandspunkte, daher kommt ein dritter Chip auf das Wohlstandspunktsymbol, um einen Wohlstandspunktertrag von Null anzuzeigen. Zum Schluss kommt noch ein Chip auf Feld 0 der Schadstoffbelastung.

MÜNZEN- UND FORSCHUNGSPUNKTKARTEN



Jeder Spieler beginnt mit 10 Münzen und 10 Forschungspunkten, die er in Form entsprechender Karten erhält. Halten Sie die Karten während des Spiels vor den anderen Spielern geheim. Die übrigen Karten bilden den Vorrat. Spieler dürfen jederzeit Karten mit dem Vorrat wechseln (fünf Einer gegen einen Fünfer tauschen etc.).



Müllberg-Vorrat



Technologieplättchen



Brücken



Landplättchen



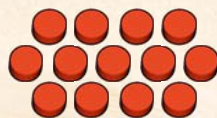
Stapel der Münzen- und Forschungspunkt-karten



doppelseitiges Technologiekosten-Plättchen



Stapel der Umweltschaden-karten



Bürgerchips



Startplättchen



Anfängliche Forschungspunkt-karten



Anfängliche Münzen-karten

SPIELABLAUF

Das Spiel erstreckt sich über fünf volle Runden und eine verkürzte Schlussrunde. Jede volle, ungerade Runde hat fünf Phasen:

- **Aufbau**
- **Landauktion** (und Technologiekauf)
- **Umweltschäden eindämmen**
- **Administration** (und Technologieeinsatz)
- **Ertrag** (und Recycling)

Jede Runde mit gerader Zahl hat außerdem eine sechste Phase:

- **Bonuswertung**

Runde VI ist verkürzt. Sie besteht lediglich aus den Phasen Administration, Ertrag und der abschließenden Bonuswertung.

Legen Sie jetzt offen neue Landplättchen vom entsprechenden Stapel aus (die Plättchen liegen in drei Stapeln, einer für die Runden I und II, einer für die Runden III und IV und einer für die Runde V). Das gleiche machen Sie mit den Technologieplättchen.

Entsprechende Symbole auf dem Spielplan geben an, dass bestimmte Auslagefelder nur bei bestimmten Spielerzahlen genutzt werden. Im Spiel zu fünft legen Sie also 8 Landplättchen und 6 Technologieplättchen aus, zu viert 6 Länder und 5 Technologien, bei drei Spielern 5 Länder und 4 Technologien.

Im Verlauf der Runde werden keine weiteren Länder oder Technologien ausgelegt werden, es bleibt bei den ursprünglich gelegten Plättchen. Zu Beginn der nächsten Runde werden nicht gekaufte Plättchen aus dem Spiel genommen.

Decken Sie die oberste Umweltschadenkarte vom Stapel auf und legen Sie diese offen auf den Spielplan.

Die Preise steigen 2x während des Spiels. Zu Beginn von Runde III decken Sie die Technologiekostenleiste mit dem Technologiekosten-Plättchen ab, so dass dessen Seite mit 3 Münzen sichtbar ist. Zu Beginn von Runde V drehen Sie das Technologiekosten-Plättchen um, so dass dessen Rückseite mit 4 Münzen sichtbar ist. Diese Münzen geben jeweils die Minimalkosten für ein Landplättchen an.

Die Position des Technologiemarkers gibt die Technologiekosten an. Legen Sie ihn auf das entsprechende Feld der Technologiekostenleiste (in den Runden I und II benutzt man die auf den Spielplan gedruckte Technologiekostenleiste, in späteren Runden wird das Technologiekosten-Plättchen benutzt). Bei vier oder fünf Spielern kommt der Marker ganz nach links, bei drei Spielern beginnt er die Runde auf dem zweiten Feld von links. Technologien werden während der Landauktion billiger, wie gleich erklärt wird.

PHASE I: AUFBAU

Setzen Sie den Rundenmarker um eine Position weiter, um die aktuelle Runde anzuzeigen. Die Spielfiguren sollten sich bereits auf dem Feld oberhalb des Landauktions-Bereichs des Spielplans befinden. In Runde I wird der Startspieler nach den Vorbereitungsregeln auf Seite 2 bestimmt. In späteren Runden ist der Startspieler derjenige, welcher in der Vorrunde den größten Umweltschaden erhalten hatte.



Sollten sich aus der vorhergehenden Runde noch Landplättchen, Technologieplättchen oder Umweltschadenkarten auf dem Spielplan befinden, legen Sie diese in die Schachtel zurück. Sie werden in dieser Partie nicht mehr gebraucht.



PHASE 2: LANDAUKTION (UND TECHNOLOGIEKAUF)

Land wird an den Höchstbieter vergeben. In dieser Phase können die Spieler ein oder mehrere Landplättchen erwerben. Außerdem erhält jeder Spieler die Gelegenheit, eine Technologie zu erwerben, wenn er aus der Landauktion aussteigt.

AUF LANDPLÄTTCHEN BIETEN

Der Startspieler (dessen Figur links von den anderen steht) sucht sich das erste Land für die Auktion aus und schiebt es auf das Auktionsfeld (das Feld unterhalb der Technologiekostenleiste). Er muss das Startgebot abgeben. Das niedrigste erlaubte Startgebot steht neben der Technologiekostenleiste (2 Münzen in Runde I und II, 3 Münzen in Runde III und IV, 4 Münzen in Runde V), der Startspieler darf aber auch sofort ein höheres Gebot abgeben.

Alle Spieler in der Auktion dürfen nacheinander Gebote abgeben, beginnend beim Spieler links vom Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn.

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

1. **Eine höhere Zahl Münzen bieten.**
2. **Beim gerade ausliegenden Landplättchen passen.**
3. **Aus der Landauktion komplett aussteigen** (und eventuell eine Technologie erwerben).

Dieses Bieten geht reihum weiter, sodass jeder Spieler (auch der Startspieler) das Gebot mehrfach erhöhen kann.

Wenn Sie passen, dürfen Sie auf das ausliegende Landplättchen nicht mehr bieten, können aber beim nächsten Landplättchen wieder mitbieten. Steigen Sie aus, können Sie in dieser Runde auf kein weiteres Landplättchen mehr bieten. Wenn Sie nicht mehr genug Münzen besitzen, um das vorherige Gebot zu überbieten, müssen Sie entweder passen oder aussteigen; Sie dürfen nie mehr Münzen bieten, als Sie tatsächlich besitzen.

Sobald alle Spieler gepasst haben oder ausgestiegen sind, muss der Spieler, der das Höchstgebot abgegeben hatte, folgendes machen:

- **Er bezahlt sein Gebot in Münzen** in den Vorrat.
- **Er legt das ersteigerte Landplättchen** neben seine bisher erworbenen Landplättchen.
- **Er versetzt den Technologiemark** um ein Feld nach rechts (es sei denn, er ist bereits ganz rechts).
- **Er legt einen seiner Bürgerchips** auf das erworbene Landplättchen.
- **Er legt einen oder mehrere Müll-Würfelchen** auf das erworbene Landplättchen.
- **Er wird neuer Startspieler** für die nächste Auktion dieser Runde.

Sie legen 1 Müll auf das erste in dieser Runde erworbene Landplättchen, 2 auf das zweite, 3 auf das dritte und so weiter. Die Anzahl ist nur abhängig von Ihren in der aktuellen Runde erworbenen Plättchen, nicht von der Gesamtzahl an erworbenen Plättchen.

Beachten Sie, dass Sie jetzt noch nicht entscheiden müssen, wo Sie das Land anlegen möchten und wohin Sie die Bürgerchips legen sollen. Dies müssen Sie erst in der Administrationsphase entscheiden.

Der neue Startspieler wählt das nächste Landplättchen, das zur Auktion steht und gibt ein Startgebot ab. Spieler, die aus der Landauktion ausgestiegen sind, können nicht mitbieten, aber solche, die beim letz-

ten Landplättchen gepasst haben, haben erneut die Wahl zwischen mitbieten, passen oder aussteigen. Der Gewinner dieser Auktion wird Startspieler für die nächste Auktion usw., bis alle Spieler ausgestiegen sind.

Der Startspieler darf auch aussteigen, anstatt das nächste Landplättchen für die Auktion auszusuchen. Hat der Startspieler nicht mehr genug Münzen für das Minimalgebot, MUSS er aussteigen und wählt kein neues Plättchen. Wenn er aussteigt und kein neues Plättchen wählt, wird der nächste im Uhrzeigersinn zu ihm sitzende Spieler Startspieler, der noch nicht ausgestiegen ist. Nun hat dieser neue Startspieler die Möglichkeit, ein Plättchen zu wählen und ein Gebot abzugeben oder auszusteigen usw.

Sind alle bis auf einen Spieler ausgestiegen, hat dieser die Möglichkeit, so viele Landplättchen zum Minimalgebot zu erwerben, wie er bezahlen kann. Er sollte jedoch nicht vergessen, dass zusätzliches Land auch immer zusätzlichen Müll bedeutet.

AUSSTEIGEN UND EIN TECHNOLOGIE- PLÄTTCHEN ERWERBEN

Wenn Sie aus einer Landauktion aussteigen, haben Sie die Gelegenheit, ein Technologieplättchen zu erwerben. Es gibt zwei Situationen, in denen Sie aussteigen können:

- **Wenn Sie an der Reihe sind, auf das aktuelle Plättchen ein Gebot abzugeben,**
- **oder wenn Sie Startspieler sind und Sie das nächste Plättchen zur Auktion wählen sollen.**

Wenn Sie bei einem Landplättchen lediglich passen, haben Sie erst wieder die Gelegenheit zum Aussteigen, wenn Sie ein Gebot auf das nächste Landplättchen abgeben dürfen (oder ein neues für die nächste Auktion auswählen dürfen).

Wenn Sie aussteigen, setzen Sie ihre Figur auf eins der beiden Felder unterhalb der Technologiekostenleiste (der letzte Spieler, der aussteigt, besetzt das kleine Startspielerfeld, die übrigen Figuren kommen auf das große Feld). Sie können jede der verfügbaren Technologien erwerben, indem Sie die Anzahl der Forschungspunkte bezahlen, die beim Technologiemark angegeben ist. Das ist die einzige Möglichkeit, Technologien in dieser Runde zu erwerben.

Die Reihenfolge ist hierbei wichtig. Der erste Spieler, der aussteigt, hat die Auswahl aus allen ausliegenden Technologien. Beachten Sie, dass der Technologiemark erst nach rechts weiter wandert, wenn ein Landplättchen in einer Auktion ersteigert wird; alle, die in derselben Landauktion aussteigen, bezahlen also denselben Preis für eine neue Technologie. Spieler, die später aussteigen, werden einen geringeren Preis bezahlen. Schließlich wird natürlich jeder aus der Landauktion aussteigen (mangels Geld, mangels Land oder mangels Interesse), daher hat jeder Spieler die Gelegenheit, in jeder Runde eine Technologie zu erwerben. Der letzte Spieler, der aussteigt, stellt seine Figur auf das besonders hervorgehobene Feld.

Wenn Sie ein neues Technologieplättchen kaufen, bezahlen Sie die geforderte Anzahl an Forschungspunkten in den Vorrat und nehmen sich das Plättchen. Die meisten Technologien haben eine sofortige ökologische Auswirkung, was durch die Symbolik in ihrer oberen linken Ecke angegeben ist:



Nehmen Sie die angegebene Zahl an Müll und legen Sie diesen vor sich hin (diesen Müll legen Sie erst in der Administrationsphase auf Ihr Land).





Bewegen Sie Ihren Schadstoffmarker auf Ihrer Spielertafel um ein Feld nach links.



Bewegen sie Ihren Schadstoffmarker auf Ihrer Spielertafel um ein Feld nach rechts.

Die ökologische Auswirkung einer Technologie kommt im Spiel nur ein einziges Mal zum Tragen: sofort, nachdem Sie das Plättchen erworben haben.

Es gibt Grenzen, wie gut oder wie schlecht die Umweltgüte werden kann. Würde ein  oder  Ihren Marker über das Ende der Skala hinaus bewegen, lassen Sie den Marker einfach auf dem letzten Feld liegen.

Einige Technologien (solche mit Gebäuden oder Bahnstrecken) sind Einrichtungen, die in der Administrationsphase an Ihr Gebiet angeschlossen werden. Einige liefern eine Einmal-Fähigkeit, einige eine Fähigkeit, die Sie in jeder Runde anwenden können. Umfassende Informationen zu den Technologien stehen im Technologie-Kapitel.

Beispiel:

Spieler Blau beginnt die Auktion in Runde eins. Er zieht ein Landplättchen auf das Auktionsfeld und bietet 2 Münzen. Grün bietet 3. Gelb passt. Blau entscheidet sich jetzt, auch zu passen und Spielerin Grün gewinnt die Auktion. Sie bewegt den Technologiemarker um ein Feld nach rechts. Sie zahlt 3 Münzen, nimmt das Land und legt einen grünen Chip und 1 Müll darauf.

Grün sucht das nächste Land zur Auktion aus. Diesmal gewinnt Gelb die Auktion mit einem Gebot von 5 Münzen. Gelb wird Startspieler und bewegt den Technologiemarker um ein Feld nach rechts. Gelb bezahlt 5 Münzen, nimmt das Land und legt einen gelben Chip und 1 Müll darauf.

Gelb wählt das nächste Land aus und eröffnet mit einem Gebot von 5 (alles, was er noch hat). Blau bietet 6. Grün bietet 7. Gelb kann nicht mehr erhöhen. Anstatt zu passen, entscheidet er sich, auszusteigen. Er stellt seine Figur auf das große Feld unterhalb der Technologieplättchen und kauft eines davon für 1 Forschungspunkt. Blau passt beim Landplättchen, daher bekommt Grün es für die gebotenen 7 Münzen. Grün wird erneut Startspieler und bewegt den Technologiemarker um ein Feld nach rechts. Grün bezahlt 7 Münzen, nimmt sich das Land und legt 1 grünen Chip und 2 Müll darauf.

Grün hat keine weiteren Münzen mehr, daher muss sie aus der Auktion aussteigen. Sie stellt ihre Figur zu der von Gelb und wählt eine Technologie (die sie gratis bekommt). Startspieler wird jetzt Blau, welcher der einzig verbliebene Spieler in der Auktion ist.

Blau kann beide übrigen Länder zum Minimalgebot kaufen: für je 2 Münzen. Die Reihenfolge ist wichtig, denn sein erstes Landplättchen bekommt 1 Müll, sein zweites 2 Müll. Sobald alle Länder versteigert sind, kann Blau nur noch aussteigen. Der Technologiemarker liegt bereits am rechten Ende der Kostenskala, daher kann Blau sich ein beliebiges der ausliegenden Technologieplättchen gratis nehmen. Dann setzt er seine Figur auf das Startspielerfeld unterhalb der Technologieplättchen. Blau wird als erster auf die Umweltschäden bieten.



AUSGLEICHSZAHLUNG





Manchmal kommt es vor, dass ein Spieler keine der Auktionen einer Runde gewinnt, und daher kein Land bekommt. Um dieses Pech abzumildern, erhält der Spieler Geld aus dem Vorrat: 4, 5 oder 6 Münzen, je nach Runde (Minimalgebot für ein Landplättchen plus 2).

Beachten Sie, dass ein Spieler ohne Münzen immer noch die Gelegenheit hat, ein Technologieplättchen zu erwerben, wenn er aus der Auktion aussteigt.

PHASE 3: UMWELTSCHÄDEN EINDÄMMEN

Am Ende der Landauktions-Phase stehen alle Figuren unterhalb der Technologiekostenleiste und neben der Umweltschadenkarte. Jetzt ist es Zeit, sich um diese Umweltschäden zu kümmern.

Im Spiel zu fünf gelten alle fünf Spalten der Umweltschadenkarte. Im Spiel zu vier ignoriert man die Spalte, die für fünf Spieler gekennzeichnet ist . Im Spiel zu dritt ignoriert man diese Spalte ebenfalls, sowie die für vier Spieler gekennzeichnete . Damit das deutlich wird, kann man Chips der unbenutzten Spielerfarben nehmen, um diese Spalten auf der Karte abzudecken.

In den meisten Spalten stehen Müll-  oder Schadstoff-  Symbole – oder beides! Jedes  Symbol steht für 1 Müll, den der „Gewinner“ dieses Umweltschadens nehmen muss. Jedes  Symbol zwingt den „Gewinner“, seinen Schadstoffmarker um ein Feld nach links zu verschieben. Das bedeutet also, dass die erste Spalte der Umweltschadenkarte mit der ganzen Macht der Katastrophe zuschlägt, die letzte Spalte (die leer ist) dagegen die Bemühungen darstellt, die Katastrophe vollständig abzuwenden.

Der Spieler, der als letzter aus der Auktion ausgestiegen ist (seine Figur stand auf dem kleinen Feld rechts unterhalb der Technologiekostenleiste), ist Startspieler. Dieser Spieler gibt das erste Gebot auf einen Umweltschaden ab, indem er eine Spalte auswählt und eine bestimmte Anzahl an Forschungspunkten dafür bietet.

Im Uhrzeigersinn kann nun jeder weitere Spieler ein weiteres Gebot abgeben. Um ein Gebot zu markieren, stellen Sie Ihre Figur auf die entsprechende Zahl der Spalte. Minimalgebot ist 0, Höchstgebot ist 25. Sie dürfen nie mehr Forschungspunkte bieten, als Sie tatsächlich besitzen. Wenn Sie ein Gebot für eine Spalte abgeben, auf der bereits eine Figur steht, müssen Sie ein höheres Gebot als diese abgeben.



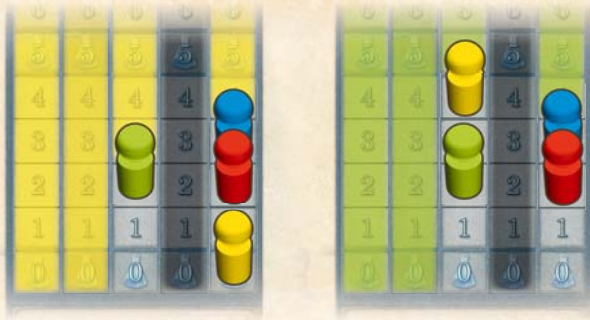
Gelb ist Startspieler und wählt die ganz rechte Spalte. Rot wählt dieselbe Spalte und überbietet Gelb. Grün wählt eine neue Spalte. Schließlich wählt auch Blau die Spalte von Rot und Gelb und überbietet beide.

Nachdem jeder Spieler seine Figur auf die Gebotsleiste gestellt hat, geht das Bieten im Uhrzeigersinn weiter, bis in jeder verfügbaren Spalte nur noch eine Figur steht. Sind Sie an der Reihe, haben Sie folgende Möglichkeiten:

1. Ihre Figur steht auf dem derzeit höchsten Gebot dieser Spalte. In diesem Fall geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Sie können die Spalte nicht mehr wechseln, es sei denn, Sie werden überboten.

Im vorigen Beispiel müssten Blau oder Grün passen, wenn sie an der Reihe wären.

2. Ihre Figur steht unterhalb einer Figur oder mehrerer Figuren in dieser Spalte. In diesem Fall müssen Sie ein neues Gebot abgeben. Sie dürfen auf jede Spalte bieten (auch die, in der Sie gerade stehen), solange Sie das aktuell höchste Gebot dort abgeben.



Gelb kann ein beliebiges der hervorgehobenen Felder wählen (die abgedunkelte Spalte gilt nur beim Spiel zu fünf). *Jetzt ist Grün an der Reihe. Sie darf jedes der hervorgehobenen Felder wählen.*

Wenn nur noch exakt eine Figur in jeder verfügbaren Spalte steht, endet das Bieten. Alle Spieler bezahlen ihre jeweils gebotenen Forschungspunkte in den Vorrat und müssen die Folgen des von ihnen erworbenen Umweltschadens hinnehmen:

- Pro Symbol nehmen Sie 1 Müll und legen ihn vor sich hin.
 - Pro Symbol bewegen Sie Ihren Schadstoffmarker um ein Feld nach links (es sei denn, er steht bereits am linken Ende der Skala).
- Die Spalte ganz links stellt den größtmöglichen Umweltschaden dar. Der Spieler, der diese Sauerei „gewinnt“, wird neuer Startspieler.

PHASE 4: ADMINISTRATION (UND TECHNOLOGIEEINSATZ)

Um den Ablauf zu beschleunigen, können die Spieler die Administrationsphase gleichzeitig abwickeln. Will jedoch ein Spieler seine Entscheidungen von denen der anderen abhängig machen, müssen Sie die Administrationsphase nacheinander durchführen, beginnend beim Spieler in der Spalte ganz links und dann im Uhrzeigersinn.

NEUEN MÜLL EINSETZEN

Zuerst müssen Sie sämtlichen Müll platzieren, den Sie in dieser Runde bekommen haben (durch den Erwerb neuer Technologien und durch den Umweltschaden). Müll kommt immer auf Landplättchen, nie auf Einrichtungsplättchen. Der Müll, den Sie diese Runde bekommen haben, muss vollständig auf die Landplättchen gelegt werden, die Sie in dieser Runde erworben haben, aber Sie können sich aussuchen, wie viel Müll Sie auf jedes Plättchen legen. Haben Sie keinerlei Land in dieser Runde erworben, müssen Sie den neuen Müll auf die bisher in der eigenen Region angelegten Landplättchen legen.

Der genaue Ort des Mülls auf einem Landplättchen ist egal, allerdings sollten Sie damit keine Städte, Bahnstrecken oder Ertragssymbole abdecken. Anders als ein Bürgerchip gehört Müll zum gesamten Landplättchen, nicht nur zu einer bestimmten Stadt darauf.

Beachten Sie, dass nur der Müll, den Sie durch Technologien oder Umweltschäden bekommen haben, jetzt platziert wird - der Müll, den Sie beim Kauf auf den Landplättchen platziert haben, bleibt dort liegen (jedenfalls fürs Erste).

NEUES LAND ANLEGEN UND NEUE EINRICHTUNGEN

Jetzt legen Sie die neu erworbenen Landplättchen (und Einrichtungen) in Ihrer Region an. Plättchen werden in einem Raster ausgelegt, jedes hat vier mögliche Ausrichtungen, von denen Sie jede beliebige wählen dürfen. Jedes neue Plättchen muss Ecke an Ecke oder Kante an Kante an ein bereits ausliegendes Plättchen anliegen. Die Reihenfolge der Auslage ist egal. Bahnstrecken, die an einer Kante aus einem Plättchen herauslaufen, müssen nicht zwingend auf dem anliegenden Plättchen fortgeführt werden.

Wenn Sie eine neue Einrichtung erworben haben (ein Technologieplättchen mit Gebäuden und Bahnstrecken), legen Sie diese wie ein Landplättchen an Ihr eigenes Gebiet an.

NEUE BÜRGER PLATZIEREN

Beim Anlegen der neuen Landplättchen müssen Sie entscheiden, wo die neuen Bürger arbeiten sollen. Auf jedem Landplättchen liegt ein Bürgerchip, doch haben viele Länderplättchen zwei Städte. Bürger können aber nur in einer davon arbeiten. Wählen Sie die Stadt sorgsam, denn ein nachträgliches Verschieben der Bürgerchips ist nicht einfach.

Die Symbole geben an, was eine Stadt erzeugt, wenn auf ihr ein Bürgerchip platziert ist. In keiner Stadt darf mehr als ein Bürgerchip liegen, einige Städte werden gar keine Bürgerchips haben. Städte können Münzen, Forschungspunkte und Wohlstandspunkte erzeugen. Einige Städte haben Recyclinganlagen, die in der Ertragsphase benutzt werden können. Städte ohne Bürgerchip erzeugen nichts, ihre Recyclinganlagen arbeiten nicht.

Beachten Sie, dass neu erworbene Bürger nicht in einer beliebigen Stadt der Region arbeiten dürfen, sondern nur in einer Stadt auf dem Plättchen, mit dem sie ins Spiel gekommen sind (das können Sie erst später ändern).

TECHNOLOGIEN EINSETZEN

Sobald Sie alle Ihren neuen Müll den Landplättchen zugeordnet haben, Ihre neuen Bürger in Städten platziert haben und alle neuen Land- und Einrichtungsplättchen in Ihrer Region angelegt haben, können Sie sämtliche Technologien nutzen, die Sie besitzen. Haben Sie z.B. eine Lokomotive, können Sie jetzt mit ihr einen Bürgerchip transportieren. Mehr dazu im Kapitel Technologie.

ERTRAGSSKALEN AKTUALISIEREN

Am Schluss müssen Sie Ihre Ertragsskalen aktualisieren, um Ihre aktuellen Erträge an Münzen, Forschungspunkten und Wohlstandspunkten festzuhalten. Es gibt keine Grenzen des Wachstums: Wenn Sie mehr als 10 von irgendeiner Sache erzeugen, zeigen Sie das mit mehreren Chips an.

Beispiel: Um ein Einkommen von 23 Münzen anzuzeigen, legen Sie 2 Chips auf das Feld 10 und einen Chip auf das Feld 3.



Zu jeder Zeit während des Spiels können Sie natürlich durch Zählen der Ertragssymbole Ihrer mit Bürgern besetzten Städte sehen, ob die eingestellten Werte stimmen. Sie sollten die Skalen trotzdem immer aktuell halten, um durch häufiges Nachzählen keine Zeit zu verlieren.

PHASE 5: ERTRAG (UND RECYCLING)

In dieser Phase erzeugen Ihre mit Bürgern besetzten Städte die auf ihnen angezeigte Zahl an Münzen, Forschungs- und Wohlstandspunkten. Da Sie ja soeben diese Werte gezählt und auf Ihren Skalen eingestellt haben, sehen Sie anhand ihrer Spielertafel, wie viel Sie jeweils bekommen. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, jetzt Ihre einsatzfähigen Recyclinganlagen in Betrieb zu nehmen.

KARTEN UND PUNKTE ERHALTEN

Aus dem Vorrat nehmen Sie sich Münzenkarten im Wert Ihrer erzeugten Münzen. Das gleiche machen Sie mit den Forschungspunktkarten (nochmals: Sie können jederzeit mit dem Vorrat wechseln). Danach bewegen Sie Ihren Wertungsmarker pro erzeugtem Wohlstandspunkt um ein Feld weiter.

Beispiel:

Nach der Administrationsphase sehen die Ertragsskalen von Rot so aus:

	1	3	4	5	6	7	8	9					
	1	2	3	4	5	6		8	9	10			
	1	2	3	4	5	6	7		9	10			
	-28	-21	-15	-10	-6	-3	0	4	8	13	19	26	34
	2			3			4						

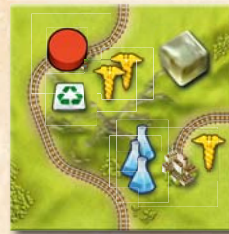
Rot erhält Karten im Wert von 12 Münzen und 7 Forschungspunkten aus dem Vorrat. Sie schiebt ihren Wertungsmarker um 8 Felder auf der Wohlstandspunkteleiste weiter.



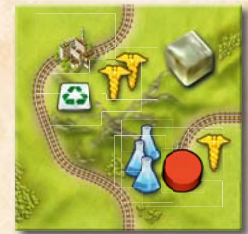
RECYCLING

Die Ertragsphase bietet auch die Möglichkeit, Ihre einsatzfähigen Recyclinganlagen in Betrieb zu nehmen. Nur Recyclinganlagen in mit Bürgern besetzten Städten sind einsatzfähig. Jede einsatzfähige Recyclinganlage kann 1 Müll entfernen. Der Müll muss dabei folgende Voraussetzungen erfüllen:

- entweder muss der Müll auf demselben Landplättchen wie die Recyclinganlage liegen;
- oder der Müll muss auf einem zur Recyclinganlage angrenzenden Landplättchen liegen und eine Bahnstrecke muss die Anlage und das Plättchen des Mülls ohne Umweg (über andere Plättchen) verbinden.



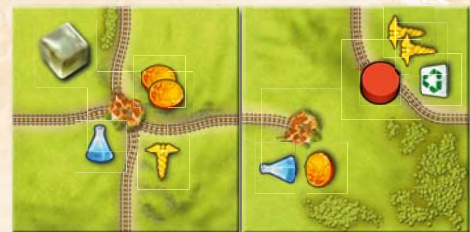
Die Recyclinganlage kann diesen Müll entfernen.



Auf der Recyclinganlage ist kein Bürgerchip, um sie einsatzfähig zu machen. Sie kann keinen Müll entfernen.



Die Recyclinganlage kann diesen Müll entfernen.



Eine Bahnstrecke verbindet zwar das Plättchen mit dem Müll mit dem anderen Plättchen, aber nicht bis zu dessen Recyclinganlage. Sie kann keinen Müll entfernen.



Die unteren beiden Plättchen sind zwar angrenzend, aber die Bahnstrecke zwischen den beiden macht einen Umweg. Der Müll kann nicht entfernt werden.

Das obere rechte Plättchen liegt zwar mit einer Ecke an der Recyclinganlage an. Das allein reicht jedoch nicht. Der Müll kann nicht entfernt werden.

Sobald Sie sich um Ihre Erträge und das Recycling gekümmert haben, stellen Sie Ihre Figur zum Landauktions-Bereich des Spielplans zurück, um anzuzeigen, dass Sie für die nächste Runde bereit sind. Der Spieler, der den größten Umweltschaden erhalten hatte (Spalte am weitesten links), setzt seine Figur auf das Startspieler-Feld, alle anderen kommen auf das größere Feld.

PHASE 6: BONUSWERTUNG

Wohlstandspunkte, die durch Ihre Städte erzeugt werden, werden in jeder Runde in der Ertragsphase gewertet. Am Ende von Runde II, IV und VI erhalten Sie aber außerdem Bonuspunkte.

Die Wertungskarten wurden bei Spielbeginn zufällig gewählt. Sie sollten offen auf dem Spielplan liegen, damit sich die Spieler von Anfang an auf die geforderten Bonus-Kriterien einstellen können.

Hinweis: In einer Einstiegs-Partie sollten Sie auf die Wertungskarten für Runde II und IV ja verzichten. In einem derart vereinfachten Spiel erhalten Sie wie immer in der jeweiligen Ertragsphase Wohlstandspunkte, bekommen aber nur in der allerletzten Runde Bonuspunkte.

WERTUNGSKARTEN DER RUNDE ZWEI



Sie erhalten einen Wohlstandspunkt pro Münze und pro Forschungspunkt, den Ihre Städte in dieser Runde erzeugen (wie anhand der Skalen abzulesen).



Sie erhalten einen Wohlstandspunkt pro Wohlstandspunkt, den Sie in den ersten beiden Runden erhalten haben (Sie verdoppeln also den Wert, den Ihr Marker auf der Wohlstandspunkteleiste anzeigt).



Sie erhalten 6 Wohlstandspunkte pro Landplättchen, auf dem sich kein Müll befindet (Einrichtungsplättchen gelten nicht als Landplättchen).

WERTUNGSKARTEN DER RUNDE VIER



Sie erhalten 2 Wohlstandspunkte pro einsatzfähiger Recyclinganlage.

Sie erhalten einen Wohlstandspunkt pro Münze, die Ihre Städte in dieser Runde erzeugen.



Wenn Ihr Schadstoffmarker auf einem Feld mit Symbol liegt, erhalten Sie die dort angegebene Anzahl Punkte. Ist das nicht der Fall, erhalten sie keine Punkte, allerdings auch keine Punktabzüge.

In jedem Fall erhalten Sie außerdem einen Wohlstandspunkt pro Wohlstandspunkt, den Ihre Städte in dieser Runde erzeugen.



Jedes Landplättchen (kein Einrichtungsplättchen!) ohne Müll liefert Ihnen 2, 3 oder 4 Wohlstandspunkte, was von der Position Ihres Schadstoffmarkers abhängig ist (die Schadstoffbelastung ist in drei Abschnitte eingeteilt). Pro Müll in Ihrem Land schieben Sie Ihren Wertungsmarker um ein Feld zurück.

Sie erhalten einen Wohlstandspunkt pro Forschungspunkt, den Ihre Städte in dieser Runde erzeugen.

BONUSWERTUNG IN RUNDE SECHS



Die Bonuswertung am Ende von Runde VI ist immer gleich, selbst in der allerersten Partie.

- **Jedes Landplättchen ohne Müll** bringt Ihnen 2, 3 oder 4 Wohlstandspunkte, wie das bei Ihrem Schadstoffmarker ablesbar ist (keine der drei Arten von Einrichtungen zählen).
- **Jedes Landplättchen mit 1 Müll** ist neutral und bringt weder Bonus noch Strafe.
- **Jedes Landplättchen mit mehr als 1 Müll** kostet eine empfindliche Strafe:
 - 2 Müll kosten -5 Wohlstandspunkte
 - 3 Müll kosten -10 Wohlstandspunkte
 - 4 Müll kosten -15 Wohlstandspunkte
 - und so weiter
- **Sie erhalten Wohlstandspunkte für Umweltgüte** oder **Sie müssen Strafen für Schadstoffbelastung** **hinnehmen**, wie anhand der Zahl bei Ihrem Schadstoffmarker abzulesen.

Sie erhalten außerdem Punkte, **wenn Sie in den Bereichen Kommerz und Forschung besser abgeschlossen haben** als Ihre Mitspieler. Alle Spieler decken ihre Münzenkarten auf. Wer die meisten Münzen hat, bekommt 8 Punkte, der zweite bekommt 5 Punkte, der dritte 3 Punkte. Der vierte erhält 1 Punkt.

Der Spieler mit den wenigsten Münzen erhält jedoch immer 0 Punkte. Beim Spiel zu viert gibt es also nur 8, 5 und 3 Bonuspunkte. Im Spiel zu dritt gibt es nur die Boni 8 und 5. Wichtig: Wer gar keine Münzen hat, bekommt IMMER 0 Punkte.

Nach dem Werten der Münzen werten Sie auf die gleiche Weise die Forschungspunktkarten.

Im Fall eines Gleichstandes rechnen Sie die entsprechenden Bonuspunkte zusammen und teilen sie durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler (abrunden), wie im folgenden Beispiel erklärt.

Grün und Blau haben je 17 Münzen, Rot hat 12 und Gelb hat 7. Grün und Blau teilen sich die ersten beiden Plätze, also teilen sie 13 Punkte ($8 + 5 = 13$) durch zwei. Jeder bekommt also 6 Wohlstandspunkte (der übrig gebliebene Punkt verfällt). Rot erhält 3 Wohlstandspunkte für Kommerz. Gelb erhält null Punkte.

Gelb hat 12 Forschungspunkte, Rot, Blau und Grün haben je 9. Gelb erhält 8 Wohlstandspunkte, weil er die meisten Forschungspunkte hat. Die anderen drei Spieler müssen 8 Wohlstandspunkte unter sich aufteilen ($5 + 3 + 0 = 8$), daher erhalten sie je 2 (durch das Runden verfallen die übrigen 2 Punkte).

Beachten Sie, dass diese Bonuspunkte nur aufgrund der Handkarten der Spieler vergeben werden, mit den Ertragskassen haben sie nichts zu tun.

RUNDE SECHS

Runde VI läuft verkürzt ab. Sie überspringen die Landauktion und das Bieten auf Umweltschäden und beginnen direkt mit der Administrationsphase. Also hat Runde sechs drei Phasen:

- **Administration** (Technologieeinsatz)
- **Teilerzeugung** (und Recycling)
- **Bonuswertung**

Da Sie keine neuen Plättchen bekommen, können Sie in der Administrationsphase lediglich Ihre Technologien nutzen.

In Runde VI bekommen Sie während der Ertragsphase weder neue Münzen noch Forschungspunkte. Sie erzeugen jedoch Wohlstandspunkte wie üblich und haben eine letzte Gelegenheit zur Nutzung Ihrer Recyclinganlagen.

Die Bonuswertung am Ende der Runde VI wird gemäß der auf dem Spielplan gedruckten Wertungskarte ausgeführt. Der Ablauf ist im vorigen Abschnitt genau beschrieben.

SPIELENDE

Nachdem die Bonuspunkte von Runde VI vergeben wurden, ist das Spiel vorüber.

DAS SPIEL GEWINNEN

Gewinner ist der Spieler mit den meisten Wohlstandspunkten. Gleichstände werden über den wenigsten Müll entschieden (gibt es auch dann noch Gleichstand, hat man mehrere Gewinner).

TECHNOLOGIE

Es gibt drei Arten Technologie:

1. **Einrichtungen** (sie sehen aus wie Landplättchen mit Gebäuden und Bahnstrecken).
2. **Technologien mit Einmalnutzen** (auf ihnen ist eine hellweiß eingerahmte Abbildung zu sehen).
3. **Technologien mit Mehrfachnutzen** (auf ihnen ist eine grau eingerahmte Abbildung zu sehen).

Achtung: Es gibt eine Reihe kombinierter Technologieplättchen mit sowohl Einmal- als auch Mehrfachnutzen. Führen Sie beide Bedeutungen des Plättchens einfach so aus, als ob es zwei einzelne Plättchen wären.

EINRICHTUNGEN

Einrichtungen sind Minen (sie erhöhen den Münz-Ertrag), Labore (sie erhöhen den Forschungspunkt-Ertrag) oder Krankenhäuser (sie erhöhen den Wohlstandspunkt-Ertrag). Eine neu erworbene Einrichtung wird in der Administrationsphase an die eigene Region angelegt, und zwar gemäß der üblichen Legeregeln für Landplättchen. Bei der Wertung gelten die Einrichtungen jedoch nicht als Landplättchen. Auf einer Einrichtung liegen niemals Bürgerchips oder Müll. Mittels Bahnstrecken kann Müll niemals über ein Einrichtungsplättchen transportiert werden (Bürger können jedoch, wie unten erläutert, mittels Lokomotiven über diese Plättchen transportiert werden).

Einrichtungen erzeugen Münzen, Forschungs- oder Wohlstandspunkte nie direkt, sondern verbessern den Ertrag unmittelbar angrenzender Städte. Um diesen Ertragsbonus des Technologieplättchens zu erhalten, muss sich auf der Stadt ein Bürgerchip befinden. Eine Stadt erhält nie den Bonus für etwas, was sie nicht selbst erzeugen kann. Stadt und Einrichtung müssen auf aneinander angrenzenden, direkt über Bahnstrecken verbundenen Plättchen liegen (die Bahnstrecke darf nicht durch eine Stadt oder eine weitere Einrichtung unterbrochen sein). Sind zwei Städte über eine gegabelte Bahnstrecke mit einer angrenzenden Einrichtung verbunden, können beide den Bonus geltend machen.



Diese Region erzeugt 4 Münzen, 8 Forschungspunkte und 1 Wohlstandspunkt. Das Labor erhöht den Forschungspunkt-Ertrag in den Städten A und B. Beide erzeugen 3. Stadt C erzeugt nur 2, denn sie ist nicht mittels einer Bahnstrecke mit dem Labor verbunden. Stadt D ist verbunden, erzeugt selbst aber keine Forschungspunkte, daher bekommt sie keine Ertragserhöhung.



Diese Region erzeugt 3 Münzen, 4 Forschungspunkte und 0 Wohlstandspunkte. Stadt E erhält keine Erhöhung durch das Labor, denn die Bahnstreckenverbindung läuft zuvor durch eine andere Stadt. Stadt F bekommt die Erhöhung und erzeugt 2 Forschungspunkte.

EINMALNUTZEN-TECHNOLOGIEN

Diese Technologien legen Sie nicht an die Landplättchen Ihrer Region an, sondern Sie legen sie neben Ihrer Spielertafel ab. Die Technologien **Brücke**, **Arbeiter**, und **Mülltrennung** können nur einmal genutzt werden, die Technologie **Park** hat einen einmaligen ökologischen Effekt.



ARBEITER



Medizinischer Fortschritt sorgt für eine Vergrößerung der Bevölkerung. Sie legen einen Ihrer Bürgerchips auf dieses Technologieplättchen. In einer beliebigen Administrationsphase können Sie diesen Chip auf irgendeine freie Stadt in Ihrer Region legen. Diese Technologie hat nur einen Einmalnutzen; sie liefert Ihnen nur einmal einen Chip, nicht etwa einen pro Runde. Der Chip, den Sie bekommen, ist allerdings dauerhaft einsetzbar und gilt nach dem Einsetzen wie jeder andere Bürgerchip auf einer Stadt.

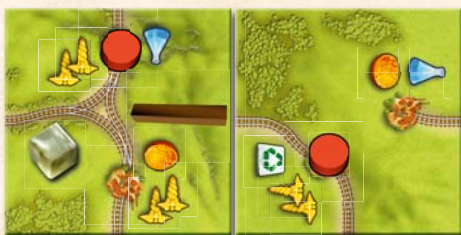


BRÜCKE

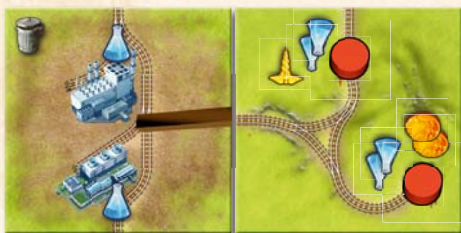
Ingenieure bauen eine Brücke. Sie nehmen sich eine Brücke aus dem Vorrat und legen sie auf dieses Technologieplättchen. In einer beliebigen Administrationsphase können Sie diese neue Brücke in Ihr Bahnstreckensystem integrieren, wie unten erklärt. Diese Technologie hat nur einen Einmalnutzen; sie liefert Ihnen nur einmal eine Brücke. Sobald die Brücke eingesetzt wurde, wird sie ein ständiges Element Ihrer Region und kann nicht mehr versetzt werden.

Eine Brücke funktioniert wie ein zusätzliches Stück Bahnstrecke. Wenn Sie eine einsetzen, müssen Sie folgende Regeln beachten:

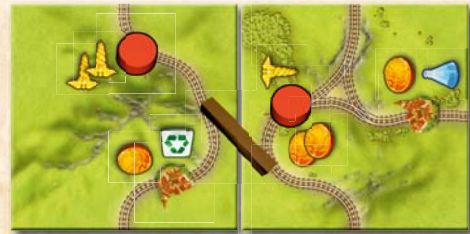
- 1. Die Brücke muss komplett auf einem einzelnen Plättchen liegen** (Land- oder Einrichtungsplättchen).
- 2. Die Brücke muss in gerader Linie zwischen zwei definierten Punkten eingesetzt werden** (ihre Länge ist völlig egal; sie darf aber nie auf der Ecke eines Plättchens beginnen oder enden).
- 3. Die Brücke darf nicht über Bahnstrecken oder Städten liegen** (darf aber an einer Bahnstrecke oder Stadt enden).



Diese Brücke macht es möglich, dass die Recyclinganlage auf dem rechten Landplättchen den Müll auf dem linken Landplättchen verschwinden lassen kann.



Die Brücke sorgt dafür, dass das Labor die Forschungspunkt-Erträge beider Städte um 1 erhöht.



Diese Brücke ist nicht erlaubt, denn sie liegt auf zwei Plättchen.



Beide Brücken wurden innerhalb einer einzelnen Administrationsphase gelegt. Jetzt kann der Spieler eine Lokomotive nutzen (siehe unten), um den Bürgerchip auf dem linken Landplättchen in die unbesetzte Stadt auf dem rechten Landplättchen zu transportieren (oder den anderen Chip von rechts nach links zu transportieren).



Ohne die Brücke würde das Krankenhaus nur einer Stadt zugute kommen. In beiden Beispielen sorgt eine Brücke dafür, dass zwei Städte von der Ertragserhöhung durch das Krankenhaus profitieren.




MÜLLTRENNUNG

PR-Fachleute haben eine Recyclingkampagne gestartet. In einer beliebigen Administrationsphase können Sie 1 Müll von einem beliebigen Landplättchen nehmen und in die gelbe Tonne werfen. Diese Technologie hat nur einen Einmalnutzen; der Müll signalisiert, dass die gelbe Tonne voll ist und in diesem Spiel nicht mehr genutzt werden kann.



PARK

Die bisher geschilderten Technologien haben einen Einmalnutzen, der in einer beliebigen Runde angewendet werden darf. Der Park dagegen funktioniert anders. Er hat keinerlei direkten Nutzen, aber ähnlich wie viele andere Technologien hat er einen sofortigen ökologischen Effekt (zu erkennen an  in der oberen linken Ecke).



MEHRFACHNUTZEN-TECHNOLOGIEN

Diese Technologien legen Sie nicht an die Landplättchen Ihrer Region an, sondern Sie legen sie neben Ihrer Spielertafel ab. Sie verleihen Ihnen eine spezielle Fähigkeit, die Sie einmal während jeder Administrationsphase nutzen können.



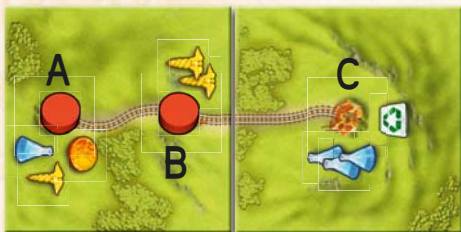
LOKOMOTIVE

Eine Passagierbahnlinie wurde geschaffen. Sie stellt die einzige Möglichkeit dar, einen Bürgerchip zu bewegen, nachdem er bereits auf einer Stadt platziert wurde. In jeder Administrationsphase können Sie mittels einer Lokomotive einen Bürgerchip von seiner bisherigen Stadt in eine unbesetzte Stadt bewegen. Beide Städte müssen durch Bahnstrecken (oder Brücken) verbunden sein, die durch keinerlei andere Städte führen. Die Verbindung darf aber durchaus durch Einrichtungsplättchen führen.

Hier ein paar Beispiele für erlaubte Ortswechsel durch die Lokomotive.



Mit mehreren Lokomotiven kann man auch mehrere Ortswechsel durchführen.



Es ist nicht erlaubt, den Bürgerchip von Stadt A nach Stadt C zu bewegen, denn die Bahnstrecke läuft durch Stadt B (selbst wenn Stadt B unbesetzt wäre, wäre es nicht erlaubt). Haben Sie jedoch 2 Lokomotiven, könnten Sie in derselben Runde den Chip von B nach C transportieren und dann den Chip von A nach B, um das gewünschte Resultat zu erzielen.



MÜLLABFUHR

Bahnen sind zwar schön, aber manchmal kommen Sie um Müllautos nicht herum. Diese Technologie erlaubt es Ihnen, 1 Müll von irgendeinem Landplättchen in ein anderes Ihrer Region zu verlegen – die Entfernung ist egal, ebenso ist egal, ob es eine verbindende Bahnstrecke dazwischen gibt. Sie können dies einmal pro Administrationsphase machen. Wichtig: Die Administrationsphase kommt vor der Ertrags- (und Recycling)phase, also kann der transportierte Müll später in dieser Runde recycelt werden.



RECYCLING

Wissenschaftler haben neue Recyclingtechnologien entwickelt. In jeder Administrationsphase können Sie die angegebenen Kosten bezahlen, um **1 Müll von irgendeinem Landplättchen zu entfernen** (die Technologie erlaubt dies nur einmal pro Runde, Sie dürfen also nicht etwa mehrfach bezahlen, um weiteren Müll zu entfernen). Diese Technologie können Sie auch dann nutzen, wenn Sie über keine Recyclinganlagen verfügen. Wichtig: Die Administrationsphase kommt vor der Ertragsphase, also muss man vorausschauend planen, um diese Technologie auch bezahlen zu können.



UMWELTSANIERUNG

Manchmal kann Technik tatsächlich unsere Probleme lösen. Diese Technologie erlaubt es Ihnen, die angegebenen Kosten zu bezahlen und Ihren Schadstoffmarker um ein Feld nach rechts zu verschieben. Sie kann jeweils einmal pro Administrationsphase eingesetzt werden, Sie dürfen also nicht etwa mehr bezahlen, um den Marker um weitere Felder zu verschieben. Wichtig: Die Administrationsphase kommt vor der Ertragsphase, also müssen Sie vorausschauend planen, um diese Technologie auch bezahlen zu können.



LEBENSQUALITÄT

Diese Technologie erlaubt es Ihnen, den Lebensstandard Ihrer Region zu erhöhen, hat aber ihren Preis. Einmal pro Administrationsphase können Sie die angegebenen Kosten bezahlen, um die angegebenen Wohlstandspunkte zu erhalten. Sie dürfen keine Teilzahlung leisten, um nur einen Teil der Punkte zu bekommen. Wichtig: Die Administrationsphase kommt vor der Ertragsphase, also müssen Sie vorausschauend planen, um diese Technologie auch bezahlen zu können.

HINWEIS ZU DEN TECHNOLOGIEN VON RUNDE FÜNF

Es mag Ihnen so erscheinen, als sei es in Runde fünf zu spät, noch in Mehrfachnutzen-Technologien zu investieren, allerdings sollten Sie bedenken, dass Sie in Runde fünf erworbene Technologien ja noch zweimal einsetzen können: einmal in Runde fünf, einmal in Runde sechs.

EIN SPIEL VON VLADIMÍR SUCHÝ

Illustrationen: Milan Vavroň
Grafik-Design: Filip Murmak
Übersetzung: Michael Kröhnert
Textsatz: Ivana Lososová
Lektorat: Ferdinand Köther

Dank an: Ehefrau Katka, Jirka Bauma, Petr Holub, Vodka, Roneth, Eliffe, Rumun, Markéta, Michal, Láda Smejkal, Petr Murmak, Filip Murmak, Vlaada Chvátíl, Miloš Procházka, dilli, Brettspielclub Paluba, Club Korunka, Club Bedna, Paul Grogan.

Besonderen Dank an: Roneth, für einen guten Tipp.

© Czech Games Edition, October 2010

www.CzechGames.com

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe: Heidelberger Spieleverlag
www.heidelbaer.de

