

CITY TYCOON

Ein Städtebauspiel für 2-5 Spieler ab 10 Jahren
von Hubert Bartos und Lukasz S. Kowal



Pegasus Spiele

Willkommen in eurer Stadt!

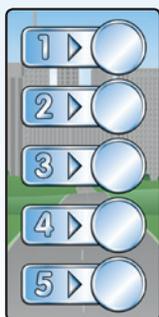
Ihr habt es in euren Händen, welches Aussehen sie erhält und ob ihr die Forderungen eurer Bürger zufriedenstellend erfüllt. Je besser euch das gelingt, umso größer sind eure Chancen, am Ende des Spiels Bürgermeister dieser Stadt zu werden.

In jeder der 4 Spielrunden wählt ihr schrittweise 6 Stadtplättchen aus, mit denen ihr eure Stadt ausbauen könnt.

Vergesst dabei nicht, auch Kraftwerke zu bauen, denn ohne diese werdet ihr die Wünsche eurer Bürger nicht befriedigen. Nur zufriedene Bürger liefern euch ausreichende Geldeinnahmen, um eure Baupläne weiter verfolgen zu können. Und noch viel mehr: Nur zufriedene Bürger bringen euch die nötigen Siegpunkte, um bei Spielende das Amt des Bürgermeisters zu erlangen.



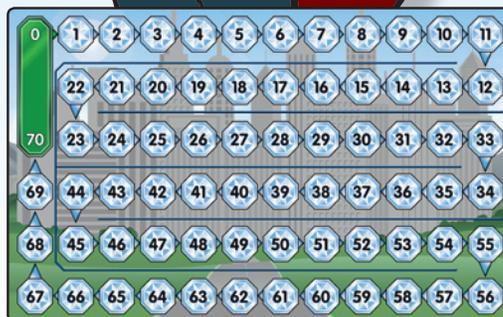
Spielmaterial



1 Tafel für die Spielerreihenfolge



1 großes Startplättchen



1 Tafel für Siegpunkte

164 Plättchen



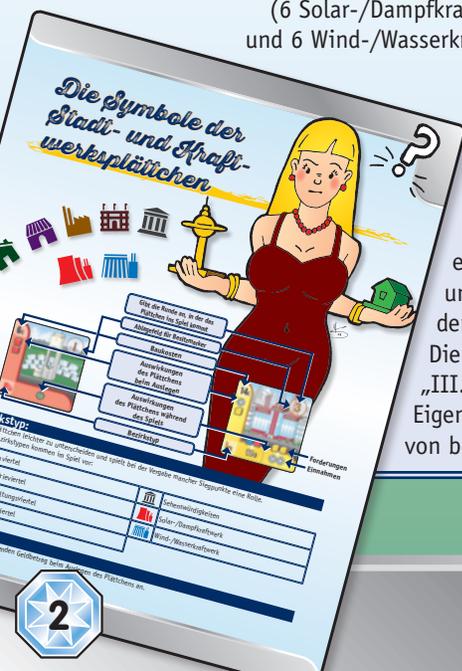
12 doppelseitige Kraftwerkplättchen
(6 Solar-/Dampfkraftwerke und 6 Wind-/Wasserkraftwerke)



36 doppelseitige Landschaftsplättchen
(auf der einen Seite Land, auf der anderen Wasser)



120 Stadtplättchen
(mit einer Stadtabbildung auf der Vorderseite und einer Ziffer (1, 2, 3 oder 4) auf der Rückseite)



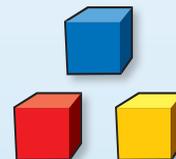
Nehmt beim Lesen der Regel das Beiblatt zur Hand. Auf diesem werden die einzelnen Symbole der Stadt- und Kraftwerkplättchen und deren Verwendung erläutert. Die Symbole sind in den Phasen „III. Stadt ausbauen“ und „IV. Eigene Stadtplättchen versorgen“ von besonderer Bedeutung.



130 runde Besitzmarker in den 5 Spielerfarben
(26 pro Spieler)



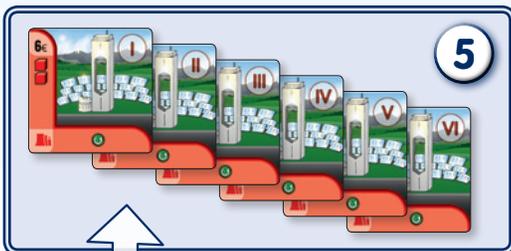
105 Geldmünzen
(54 x 1€, 30 x 5€, 21 x 10€)



80 Rohstoffwürfel
(30 rote, 25 blaue und 25 gelbe)

Spielvorbereitung

- 1 Legt die Tafeln für die Siegpunkte und die Spielerreihenfolge an einer Seite des Tisches aus.
- 2 Wählt jeder eine Farbe und nimmt auch die 26 runden Besitzmarker dieser Farbe. (Legt Besitzmarker nicht verwendeter Farben in die Schachtel zurück.) Legt jeweils einen Marker auf das Feld 0 der Tafel für Siegpunkte.
- 3 Ein zweiter Marker wird für die Anzeige der Spielerreihenfolge benötigt. Platziert zu Spielbeginn die Marker zufällig auf der Tafel für die Spielerreihenfolge.
- 4 Der Spieler auf Position 1 der Spielerreihenfolge erhält Geld im Wert von 20 €, die nachfolgenden Spieler jeweils 2 € mehr (der Zweite 22 €, der Dritte 24 € etc.). Das Geld der Spieler ist immer für alle sichtbar zu halten. Legt das restliche Geld und alle Rohstoffwürfel als allgemeinen Vorrat neben die Tafeln.
- 5 Bildet 2 Stapel mit den Kraftwerksplättchen: einen mit den roten Plättchen, einen mit den blauen Plättchen. Innerhalb der Stapel müssen die Plättchen jeweils von der I (zuoberst) bis zur VI (zuunterst) sortiert sein, Vorder- und Rückseite müssen zunächst nicht weiter beachtet werden.
- 6 Legt die beiden Stapel mit den Kraftwerksplättchen und die Landschaftsplättchen (verwendet während des Spiels jeweils die Seite, die ihr benötigt) neben die Tafel für die Siegpunkte.
- 7 Trennt die Stadtplättchen gemäß den Ziffern auf deren Rückseite. Mischt sie und bildet jeweils einen Stapel mit der Ziffer nach oben. Legt auch diese 4 Stapel neben die Tafel für die Siegpunkte.
- 8 Legt das große Startplättchen in die Tischmitte. Dieses Plättchen ist der Ausgangspunkt für eure Stadt. Platziert entsprechend der Spielerzahl Rohstoffwürfel auf den beiden Kraftwerken des großen Startplättchens: pro Spieler jeweils 1 roten Würfel auf das Solarkraftwerk und 1 blauen auf das Windkraftwerk (bei 3 Spielern somit 3 rote Würfel auf das Solarkraftwerk und 3 blaue auf das Windkraftwerk).
- 9 Im Spiel zu zweit und zu dritt muss noch folgende Anpassung vorgenommen werden: Im Spiel zu zweit können Plättchen nur an 2 Seiten des großen Startplättchens angelegt werden, im Spiel zu dritt an 3 Seiten.



Spielablauf

Empfehlung: Am besten lernt ihr City Tycoon in Partien mit 3 oder 4 Spielern kennen!

Das Spiel verläuft über 4 Runden. Jede Runde besteht aus 5 Phasen:

- I Spielerreihenfolge festlegen**
(nur in den Runden 2-4)
Passt die Spielerreihenfolge dieser Runde anhand des Geldes der Spieler an.
- II Neue Stadtplättchen wählen**
Wählt nach und nach Stadtplättchen aus, bis jeder 6 Plättchen vor sich liegen hat.
- III Stadt ausbauen**
Legt reihum Stadt- oder Kraftwerksplättchen aus oder verkauft Stadtplättchen.

- IV Eigene Stadtplättchen versorgen**
Transportiert reihum Rohstoffwürfel zu euren Stadtplättchen.
- V Aufräumen**
(nur in den Runden 1-3)
Legt transportierte Rohstoffwürfel in den allgemeinen Vorrat zurück und füllt Kraftwerksplättchen mit -Symbol mit Rohstoffwürfeln auf.

I Spielerreihenfolge festlegen

Überspringt in der ersten Runde diese Phase, da die Spielerreihenfolge bereits in der Spielvorbereitung festgelegt wurde.

Legt ab der 2. Runde die Spielerreihenfolge in Abhängigkeit von eurem Geld fest.

Startspieler der Runde wird derjenige von euch, der augenblicklich das wenigste Geld besitzt; der Spieler mit dem nächsthöheren Betrag wird Zweiter der Spielerreihenfolge usw. Der Spieler mit dem meisten Geld kommt in dieser Runde als letzter Spieler an die Reihe. Haben 2 oder mehr Spieler gleich viel Geld, bleibt die Reihenfolge zwischen diesen beiden Spielern unverändert. Passt die neue Reihenfolge auf der Tafel für die Spielerreihenfolge an.

II Neue Stadtplättchen wählen

Nehmt den Stapel Stadtplättchen der aktuellen Runde (1. Runde: Stapel 1, 2. Runde: Stapel 2 usw.) und teilt jedem Spieler 6 Stadtplättchen aus. Nicht benötigte Stadtplättchen kommen aus dem Spiel.

Seht euch eure 6 Stadtplättchen an, wählt 1 aus und legt dieses verdeckt vor euch ab. Die restlichen 5 Stadtplättchen gebt ihr an euren linken Nachbarn weiter. Ihr erhaltet 5 Stadtplättchen von eurem rechten Nachbarn. Aus diesen wählt ihr wieder 1 aus, gebt die verbliebenen 4 an euren linken Nachbarn weiter und erhält 4 von eurem rechten Nachbarn. Dieser Ablauf erfolgt so lange, bis jeder von euch 6 Stadtplättchen vor sich liegen hat.

Spielerreihenfolge Runde 1	Geld nach Runde 1	Spielerreihenfolge Runde 2
1 > 	18€	1 > 
2 > 	17€	2 > 
3 > 	22€	3 > 
4 > 	22€	4 > 
5 > 	14€	5 > 

Beispiel: Zu Beginn der 2. Runde besitzt Spieler weiß 18 €, Spieler blau 17 €, Spieler orange 22 €, Spieler türkis 22 € und Spieler schwarz 14 €. Da Spieler schwarz das wenigste Geld besitzt, wird dieser Startspieler. Spieler blau und Spieler weiß folgen. Spieler orange und Spieler türkis besitzen gleich viel Geld, somit kommt Spieler orange als Vierter und Spieler türkis als Letzter an die Reihe.

Ihr dürft euch eure Plättchen jederzeit anschauen, solltet sie aber vor euren Mitspielern geheim halten.

III Stadt ausbauen

Entsprechend der Spielerreihenfolge wählt ihr nacheinander **eines** eurer Stadtplättchen aus und führt **eine** der **3 möglichen Aktionen** durch:

- ein Stadtplättchen auslegen
- ein Kraftwerksplättchen auslegen
- ein Stadtplättchen verkaufen

Nachdem jeder von euch eine Aktion durchgeführt hat, wählt gemäß Spielerreihenfolge ein 2. Stadtplättchen, um eine 2. Aktion auszuführen. Bei jedem Stadtplättchen dürft ihr euch neu entscheiden, welche der 3 Aktionen ihr nutzen wollt. Dieser Ablauf wird so lange fortgesetzt, bis ihr alle Stadtplättchen ausgespielt habt und jeder 6 Aktionen durchgeführt hat.

Ein Stadtplättchen auslegen

Wähle 1 deiner Stadtplättchen aus. Dann:

- Lege das Stadtplättchen **zumindest mit einer Kante angrenzend** an ein bereits ausliegendes Plättchen deiner Wahl an.
- Bezahle die Baukosten. Der Geldbetrag ist in der linken oberen Ecke des Plättchens angegeben. Das Geld kommt in den allgemeinen Vorrat.
- Bei manchen Stadtplättchen erhältst du sofort beim Auslegen Siegpunkte, gelbe Rohstoffwürfel oder Landschaftsplättchen (s. Details auf Beiblatt).
- Platziere abschließend einen deiner Besitzmarker auf diesem Plättchen. Damit zeigst du an, dass dieses Stadtplättchen dir gehört und ausschließlich von dir versorgt werden kann (siehe „IV. Eigene Bezirke versorgen“).

Tip: Platziert zur besseren Übersicht eure Besitzmarker immer auf dem Kreis in der rechten oberen Ecke des Plättchens.

Ein Kraftwerksplättchen auslegen

Wähle 1 deiner Stadtplättchen aus. Dann:

- Wirf das Stadtplättchen ab, um ein Kraftwerksplättchen auszu- legen. Das abgeworfene Stadtplättchen kommt aus dem Spiel.
- Wähle das oberste Kraftwerksplättchen eines der beiden Stapel.
- Lege das Kraftwerksplättchen entweder mit der Vorder- oder mit der Rückseite **zumindest mit einer Kante angrenzend** an ein bereits ausliegendes Plättchen deiner Wahl an.
- Bezahle die Baukosten. Der Geldbetrag ist in der linken oberen Ecke des Plättchens angegeben. Das Geld kommt in den allgemeinen Vorrat.
- Platziere abschließend einen deiner Besitzmarker und die angegebene Anzahl an Rohstoffwürfeln auf dem Plättchen (s. Details auf Beiblatt).

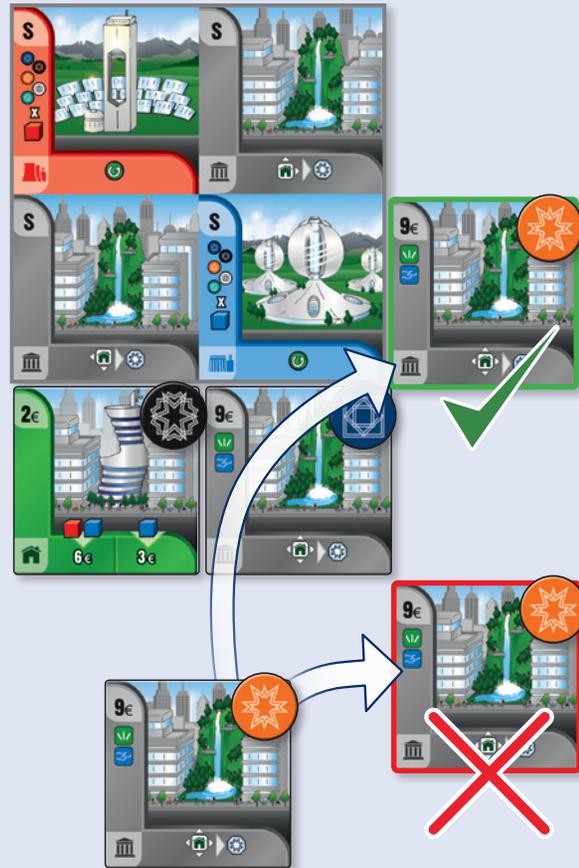
Tip: Platziert für eine bessere Übersicht die Rohstoffwürfel immer am linken Rand des Kraftwerksplättchens.

Ein Stadtplättchen verkaufen

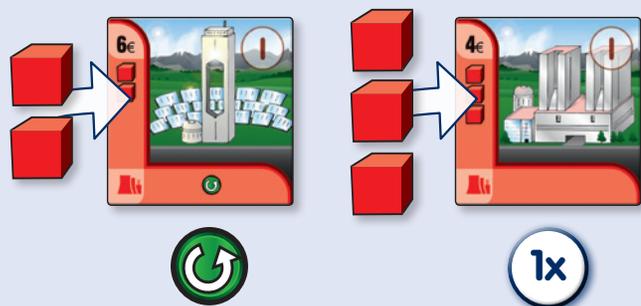
Wähle 1 deiner Stadtplättchen aus. Dann:

- Wirf das Stadtplättchen ab, es kommt aus dem Spiel.
- Nimm dir dafür 5 € aus dem allgemeinen Vorrat.

Stadtplättchen oder Kraftwerksplättchen auslegen



Welche Unterschiede weisen die beiden Seiten eines Kraftwerksplättchens auf?



Die Seite des Plättchens mit dem -Symbol kostet mehr Geld und es kommen weniger Rohstoffwürfel sofort ins Spiel. (Ausnahme: das blaue Kraftwerksplättchen II. Hier kommen auf beiden Seiten gleich viele Rohstoffwürfel ins Spiel!) Dafür werden in der Phase „V. Aufräumen“ die Rohstoffwürfel auf dieser Plättchenseite wieder auf den Ausgangswert aufgefüllt. Über die andere Seite des Plättchens gelangen sofort für weniger Geld mehr Rohstoffwürfel – aber nur einmalig – ins Spiel.

IV Eigene Stadtplättchen versorgen

Entsprechend der Spielerreihenfolge versorgt ihr nacheinander **eines** eurer Stadtplättchen gemäß dessen Forderung. Wer kein Stadtplättchen versorgen kann oder will, passt und darf in dieser Runde keine weiteren Stadtplättchen versorgen. Diesen Ablauf setzt ihr so lange fort, bis kein Spieler ein weiteres Stadtplättchen versorgen kann oder will. (Ihr könnt in dieser Phase unterschiedlich häufig an die Reihe kommen!)

Um ein Stadtplättchen zu versorgen musst du:

- ein Stadtplättchen auswählen, das du versorgen willst und in dieser Runde noch nicht versorgt hast;
- entscheiden, welche Forderung du erfüllen willst, falls das Plättchen mehr als 1 Forderung anbietet (s. Details auf Beiblatt);
- entsprechend der Forderung Rohstoffwürfel zu diesem Stadtplättchen transportieren und dabei eventuell anfallende Kosten bezahlen;
- dir abschließend die angegebenen Einnahmen nehmen (s. Details auf Beiblatt).

Versorgung eines Stadtplättchens mit roten/blauen Rohstoffwürfeln

Transport: _____

- Wähle zunächst 1 oder mehrere Kraftwerksplättchen aus, von denen die benötigten Rohstoffwürfel zum eigenen Stadtplättchen transportiert werden sollen.
- Überlege, wie der jeweilige Rohstoffwürfel vom Kraftwerksplättchen zu deinem Stadtplättchen transportiert werden soll. Ein Rohstoffwürfel kann nur mittels waagrechter und senkrechter Schritte vom Ausgangsplättchen zum Zielplättchen bewegt werden.
- **Beachte:** Du darfst keine Rohstoffwürfel über Landschaftsplättchen *Wasser* transportieren!

Kosten: _____

- Jeder Rohstoffwürfel von einem Kraftwerk eines Mitspielers kostet 2 €. Rohstoffwürfel von eigenen Kraftwerksplättchen verursachen keine Kosten.
- Jeder Schritt **auf** ein Stadtplättchen, Kraftwerksplättchen oder Landschaftsplättchen *Land* eines Mitspielers kostet 2 € **pro** Rohstoffwürfel. Schritte auf eigene Plättchen verursachen keine Kosten.
- Bezahle das Geld an den jeweiligen Besitzer des Plättchens.
- Der Transport von Rohstoffwürfeln von Kraftwerken des großen Startplättchens und der Transport von Rohstoffwürfeln durch dieses Startplättchen kostet immer genau 2 € pro Rohstoffwürfel. (Betrachtet das Startplättchen in diesem Zusammenhang als 1 Plättchen!) Dieses Geld kommt zurück in den allgemeinen Vorrat.



Versorgung eines Stadtplättchens mit gelben Rohstoffwürfeln

Transport: _____

- Gelbe Rohstoffwürfel werden nicht transportiert. Nimm einen deiner gelben Rohstoffwürfel und lege ihn direkt auf das Stadtplättchen.

Kosten: _____

- Es fallen bei der Versorgung eines Stadtplättchens mit gelben Rohstoffwürfeln keine Transportkosten an.

Einnahmen eines Stadtplättchens erhalten

Nachdem ihr die geforderten Rohstoffwürfel auf das Stadtplättchen transportiert und angefallene Kosten bezahlt habt, erhaltet ihr die unter der Forderung abgebildeten Einnahmen des Stadtplättchens. Legt Geld und gelbe Rohstoffwürfel offen vor euch ab; erhaltet ihr Siegpunkte, bewegt euren Marker auf der Tafel für Siegpunkte entsprechend weiter.

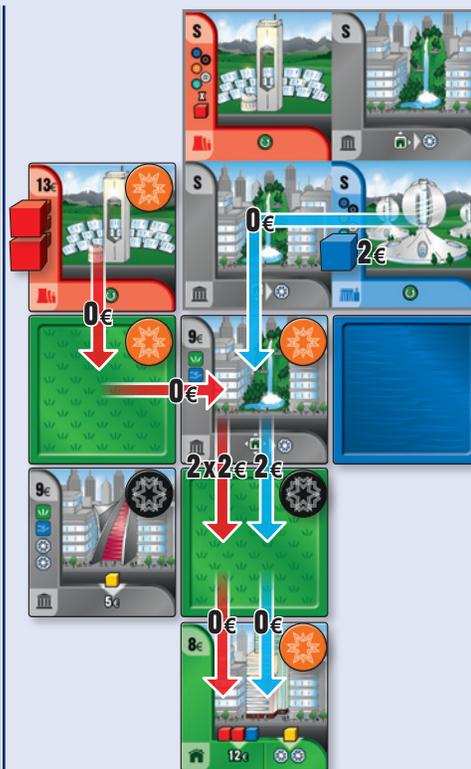
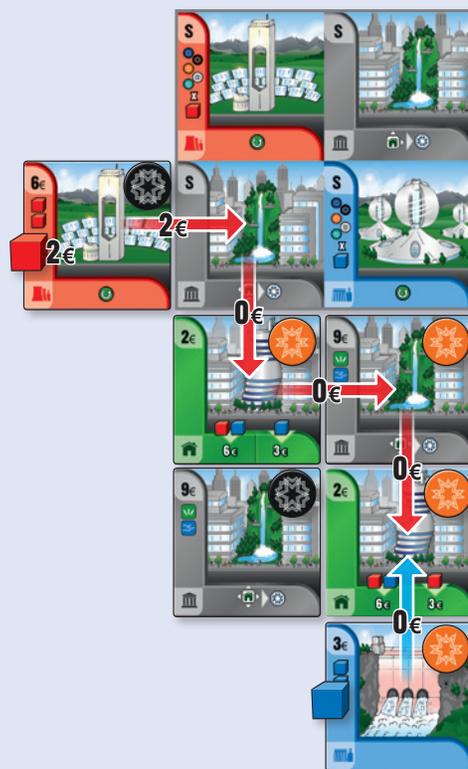
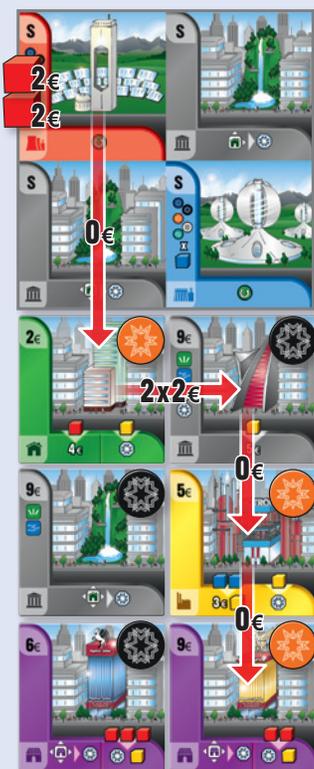
Ihr müsst die geforderten Rohstoffwürfel zu diesem Plättchen transportiert und alle anfallenden Transportkosten bezahlt haben, bevor ihr die entsprechenden Einnahmen erhaltet.

Legt die verwendeten Rohstoffwürfel jeweils auf dem Zielplättchen ab. Sie bleiben bis zur Phase „V. Aufräumen“ dort liegen und zeigen an, dass ihr dieses Stadtplättchen in der aktuellen Runde bereits versorgt habt.

Tip: Platziert für eine bessere Übersicht die Rohstoffwürfel immer am unteren Rand des Stadtplättchens, so dass die Einnahmen verdeckt werden.

Eigene Stadtplättchen versorgen

In diesen 3 Beispielen soll der Ablauf der Phase „Eigene Stadtplättchen versorgen“ verdeutlicht werden. Spieler orange ist am Zug:



Du transportierst 2 rote Würfel vom Solarwerkzeug des großen Startplättchens zu deinem violetten Stadtplättchen (Einkaufsviertel). Da die Würfel vom großen Startplättchen kommen, musst du jeweils 2 € (kommen in den allgemeinen Vorrat) bezahlen. Der weitere Transportweg führt über ein Stadtplättchen von Spieler schwarz. Für diesen Schritt musst du pro Würfel 2 € Spieler schwarz geben. In der Summe belaufen sich die Transportkosten somit auf 8 €. Danach erhältst du folgende Einnahmen: 1 Siegpunkt und 1 gelben Würfel, da du die Forderung nach 2 roten Würfeln erfüllt hast. Gemäß der Vorgabe des direkt angrenzenden linken Stadtplättchens von Spieler schwarz (1 Siegpunkt für Spieler, die ihr orthogonal angrenzendes Einkaufsviertel versorgen) bekommst du zusätzlich 1 Siegpunkt. Spieler schwarz erhält dafür nichts.

Du transportierst 1 roten Würfel vom Solarwerkzeug des Spielers schwarz und 1 blauen Würfel von deinem eigenen Wasserkraftwerk zu deinem grünen Stadtplättchen. Du musst Spieler schwarz 2 € für den roten Würfel bezahlen. Für den Transport fallen 2 € an (kommen in den allgemeinen Vorrat), da du den roten Würfel über das große Startplättchen transportierst. Deine Einnahmen belaufen sich auf 6 €, sodass du 2 € Gewinn machst. (Du hast aber auch deinen Mitspielern 2 Würfel entzogen.)

Du transportierst 2 rote Würfel von deinem eigenen Solarwerkzeug und 1 blauen Würfel vom Windkraftwerk des großen Startplättchens zu deinem grünen Stadtplättchen. Zunächst musst du 2 € für den blauen Würfel des Windkraftwerks des großen Startplättchens bezahlen (in den allgemeinen Vorrat). Für den Transport fallen für den Schritt über das Landschaftsplättchen von Spieler schwarz 4 € für die beiden roten Würfel und 2 € für den blauen Würfel an, sodass du 6 € an Spieler schwarz zahlen musst. Du erhältst im Gegenzug Einnahmen in der Höhe von 12 €.

Stattdessen hättest du ohne jegliche Transportkosten einen gelben Würfel zu deinem Stadtplättchen liefern und dafür 2 Siegpunkte erhalten können.

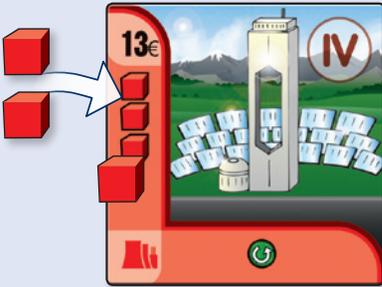


V Aufräumen

Legt alle Rohstoffwürfel, die in dieser Runde zur Versorgung von Stadtplättchen verwendet wurden, zurück in den allgemeinen Vorrat. Rote und blaue Rohstoffwürfel, die auf Kraftwerksplättchen liegen, verbleiben auf dem jeweiligen Kraftwerksplättchen.

Füllt alle Kraftwerksplättchen mit einem -Symbol mit Rohstoffwürfeln auf ihre ursprüngliche Menge (Kraftwerke des großen Startplättchens abhängig von der Spielerzahl, andere Kraftwerksplättchen gemäß Symbolen) wieder auf.

In Runde 4 entfällt diese Phase.



Dieses Kraftwerksplättchen ist mit 3 roten Rohstoffwürfeln ins Spiel gekommen. Am Ende der Runde liegt noch 1 Rohstoffwürfel darauf. Da dieses Kraftwerksplättchen das -Symbol zeigt, legt nun 2 weitere rote Würfel dazu, sodass für die nächste Runde wieder 3 zur Verfügung stehen.

Spielende

Nach der 4. Runde ist das Spiel zu Ende und der Gewinner wird ermittelt. Zählt 1 Siegpunkt für jeweils 10 € zu euren während des Spiels erhaltenen Siegpunkten hinzu. Legt das dafür eingesetzte Geld zurück in den allgemeinen Vorrat.

Für nicht verbrauchte Güter und auf eigenen Kraftwerksplättchen liegende Rohstoffwürfel gibt es keine Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel und wird neuer Bürgermeister.

Bei einem Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Geld übrig hat. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

Impressum

Autoren: Hubert Bartos & Lukasz S. Kowal
Illustrationen: Hans-Georg Schneider
Grafikdesign: Hans-Georg Schneider
Deutsche Bearbeitung: Klaus Ottmaier

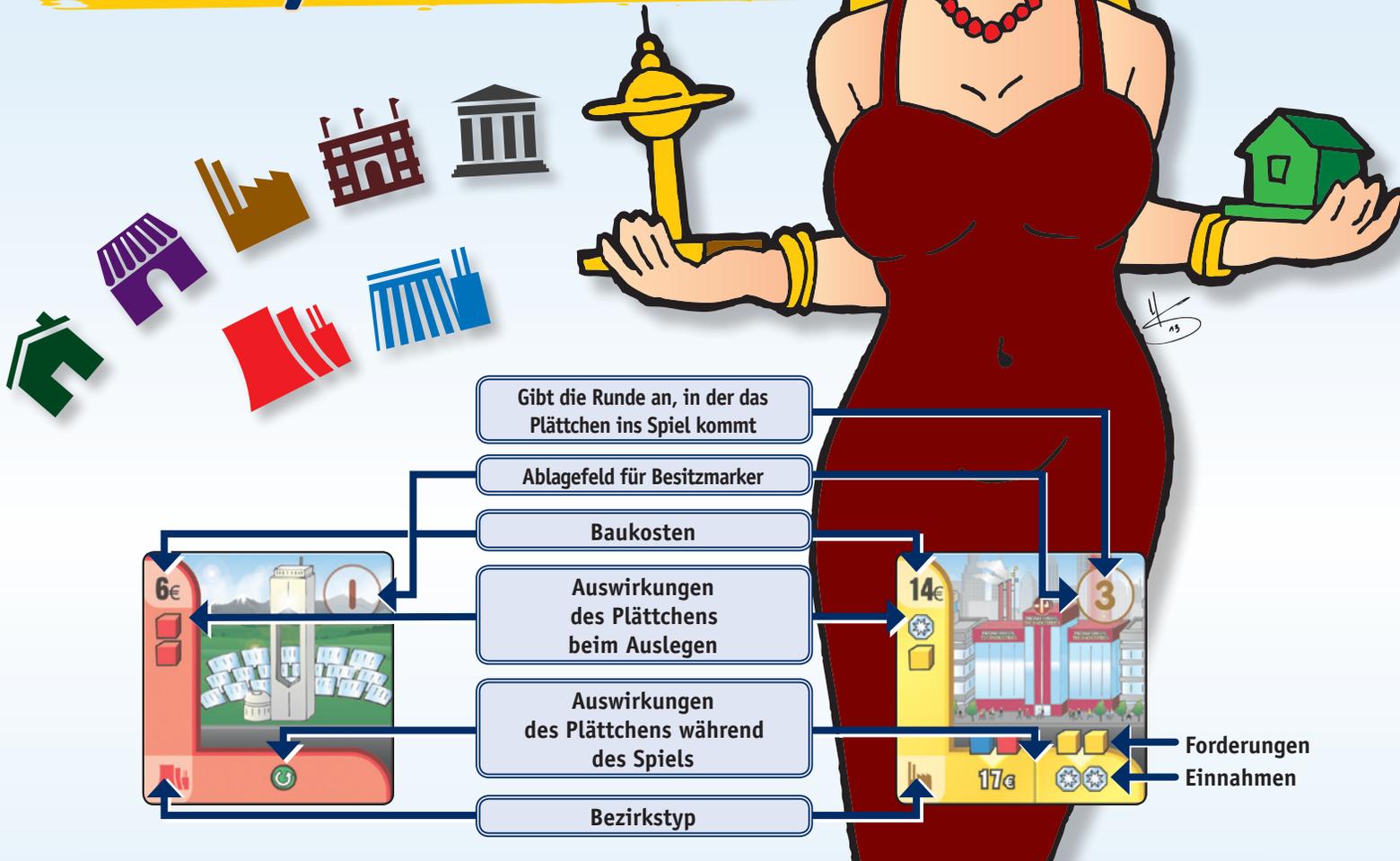
 **REBEL.PL**
Centrum gier



Pegasus Spiele

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Rebel Centrum Gier S.C.
 Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. www.pegasus.de

Die Symbole der Stadt- und Kraftwerksplättchen



Bezirkstyp:

Hilft die Plättchen leichter zu unterscheiden und spielt bei der Vergabe mancher Siegpunkte eine Rolle. Folgende Bezirkstypen kommen im Spiel vor:

	Wohnviertel		Sehenswürdigkeiten
	Industrieviertel		Solar-/Dampfkraftwerk
	Unterhaltungsviertel		Wind-/Wasserkraftwerk
	Einkaufsviertel		

Baukosten:

Geben den zu bezahlenden Geldbetrag beim Auslegen des Plättchens an.

Auswirkungen des Plättchens beim Auslegen:

Zeigen an, was du beim Auslegen des Plättchens tun musst bzw. erhältst.



Diese Symbole stehen für ein Landschaftsplättchen *Land* (grün) bzw. *Wasser* (blau). Nimm das/ die abgebildete/n Landschaftsplättchen und lege es/sie zumindest mit einer Kante angrenzend an dein soeben gelegtes Stadtplättchen an. Lege Landschaftsplättchen, die du nicht anlegen kannst, zurück zu den Landschaftsplättchen neben den Tafeln. Platziere abschließend auf jedes soeben ausgelegte Landschaftsplättchen *Land* einen deiner Besitzmarker.

Beachte: Auf Landschaftsplättchen *Wasser* wird nie ein Besitzmarker gelegt und über diese dürfen keine Rohstoffwürfel transportiert werden.



Die gelben Rohstoffwürfel stehen für wertvolle Güter. Nimm dir für jeden abgebildeten Würfel einen gelben Rohstoffwürfel aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn für alle sichtbar vor dir ab.



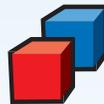
Dies ist das Symbol für Siegpunkte. Bewege deinen Marker auf der Tafel für Siegpunkte um die entsprechende Zahl Felder vorwärts.



Du erhältst in Abhängigkeit von der Summe, die du bezahlst, die entsprechenden Siegpunkte. (Dieser Kauf von Siegpunkten ist nur bei 2 Stadtplättchen der 3. Runde möglich.)



Du erhältst sofort entsprechend Siegpunkte für jedes mit deinem Marker gekennzeichnete Plättchen dieses Typs: 3 für eigene blaue oder rote Kraftwerksplättchen, jeweils 1 Siegpunkt für eigene gelbe, graue oder violette Stadtplättchen. (Diese Siegpunkte gibt es nur bei 5 Stadtplättchen der 4. Runde.)



Nur auf Kraftwerksplättchen: Die roten und blauen Rohstoffwürfel stehen für den Rohstoff Energie. Nimm die entsprechende Anzahl an Rohstoffwürfeln der angegebenen Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und platziere sie auf dem Kraftwerksplättchen.

Tipp: Platziert für eine bessere Übersicht die Rohstoffwürfel immer am linken Rand des Kraftwerksplättchens.

Auswirkungen des Plättchens während des Spiels

Zeigen an, welche Einnahmen ein Stadtplättchen im Spiel einbringt, wenn du die geforderten Rohstoffwürfel dorthin transportierst bzw. ob ein Kraftwerksplättchen am Ende einer Runde neue Rohstoffwürfel erhält.

Was wird gefordert:



Transportiere die geforderten Rohstoffwürfel auf das Stadtplättchen, um die darunter abgebildeten Einnahmen zu erhalten.



10€

Bei 2 Stadtplättchen der 4. Runde musst du zusätzlich zu Rohstoffwürfeln 10 € abgeben, um Einnahmen zu erhalten.



Die neben diesem Symbol angegebenen Einnahmen erhält derjenige, der ein waagrecht oder senkrecht direkt angrenzendes, eigenes Stadtplättchen des angegebenen Bezirkstyps versorgt. Wessen Besitzmarker auf dem Stadtplättchen mit diesem Symbol liegt, hat keine Bedeutung, da dieser Spieler für das Stadtplättchen selbst keine Einnahmen erhält (s. Beispiel S. 7 der Regel).

Diese Einnahmen sind zusätzlich zu denen, die der Spieler für das Versorgen des eigenen Stadtplättchens erhält.

Welche Einnahmen kannst du erhalten?

10€

Nimm dir die entsprechende Menge Geld aus dem allgemeinen Vorrat und lege es für alle sichtbar vor dir ab.



Bewege deinen Marker auf der Tafel für Siegpunkte um die entsprechende Zahl Felder vorwärts.



Nimm dir für jeden abgebildeten Würfel einen gelben Rohstoffwürfel aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn für alle sichtbar vor dir ab.



Nur auf Kraftwerksplättchen: Füllt in der Phase „V. Aufräumen“ der Runden 1-3 den Vorrat an Rohstoffwürfeln dieses Kraftwerksplättchens auf die ursprüngliche Menge auf.