

SMALL CITY

Spieler : 2-4
Spieldauer : 30 Min/Spieler

Als Mitglied im Stadtrat bist du für die Verwaltung und Entwicklung eines Stadtbezirkes von *Small City* verantwortlich. Die Stadt ist für ihr fortschrittliches Wahlsystem bekannt, mit dem bei einer Wahl in acht aufeinanderfolgenden Wahlgängen Stimmen gesammelt werden. Auf diese Weise wird *Small City* ihrem Slogan "Stimmabgabe: am besten früh und oft!" mehr als nur gerecht. Entsprechend hast du genau 8 Spielrunden lang Zeit, dir genügend Stimmen zu sichern, um von den Bürgern der Stadt schließlich zum Bürgermeister gewählt zu werden. Damit dies gelingt, musst du nicht nur dafür sorgen, dass neue Bürger in den von dir verwalteten Stadtbezirk ziehen, sondern auch die Wohngebiete des Bezirkes vergrößern, um ihnen genug Wohnraum zu bieten, und nicht zuletzt die Geschäfts- und Industrieviertel ausbauen, damit sie dort Arbeit finden. Letzteres bringt jedoch ein weiteres Problem mit sich, um das du dich kümmern musst - zunehmende Umweltverschmutzung. Schaffst du jedoch eine vernünftige Infrastruktur, werden die Bürger deines Bezirkes dir mit Sicherheit ihre Stimme schenken. Lass dich jedoch nicht dazu hinreißen, ihnen falsche Versprechungen zu machen!

SPIELMATERIAL

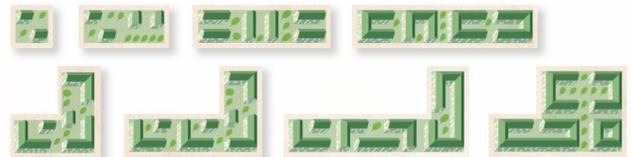
- 90 Wohngebiete (in den Entwicklungsstufen 1-5)
- 41 Geschäftsviertel (in den Entwicklungsstufen 1-4)
- 37 Fabriken (in den Entwicklungsstufen 1-3)
- 8 Industrieanlagen (4 Raffinerien, 4 Häfen)
- 12 Lagerhäuser
- 55 Parks (kleine, mittlere und große)
- 4 Polizeistationen (Größe: 2 Felder)
- 4 Feuerwachen (Größe: 3 Felder in L-Form)
- 24 Öffentliche Gebäude (je 4 Schulen [1 Feld], Bibliotheken [1x2 Felder], Museen [1x3 Felder], U-Bahn-Stationen [4 Felder in T-Form], Krankenhäuser [5 Felder in Kreuzform] und Universitäten [2x3 Felder])
- 4 Bezirksverwaltungen
- 4 Doppelseitige Stadtbezirks-Tableaus
- 1 Doppelseitiges Stadtrats-Tableau
- 8 Standard-Aktionskarten
- 4 Aktionskarten für die Fortgeschrittenen-Version (gekennzeichnet mit einem Stern)
- 4 Spieler-Sichtschirme
- 88 Bürger - Mini-Meeples von 13 mm Größe (22 rote, 22 blaue, 22 gelbe, 22 grüne)
- 30 Baumaterialien - achteckige Zylinder (16 weiße, 8 graue, 6 schwarze)
- 28 Holzscheiben (7 rote, 7 blaue, 7 gelbe, 7 grüne)
- 1 Rundenanzeiger
- 1 Bürgermeister-Figur
- 16 Karten "Wahlversprechen" (violetter Kartenrand)
- 16 Karten "Außergewöhnliche Wahlversprechen" (rosa Kartenrand)
- 48 Münzen (je 16 Münzen mit dem Wert \$1 [kleine Silbermünze], \$5 [kleine Goldmünze] und \$25 [große Silbermünze])
- 8 Plättchen "+50 Stimmen"
- 4 Zipbeutel

ZIEL DES SPIELS

Um *Small City* zu gewinnen, musst du nach 8 Runden die meisten Stimmen (Siegpunkte) gesammelt haben. Diese erhältst du, indem du während des Spiels Bürger in Wohngebiete setzt, öffentliche Gebäude baust, Geschäftsviertel in passender Umgebung errichtest und die Versprechen einlöst, die du den Bürgern deines Stadtbezirkes zu Beginn des Spieles gemacht hast. Zusätzlich jedoch solltest du ein Auge auf die Umweltverschmutzung in deinem Bezirk haben, da ein hoher Verschmutzungsgrad deinen Punktestand am Ende des Spiels negativ beeinflussen wird.

In der Fortgeschrittenen-Version gibt es darüber hinaus drei alternative Siegbedingungen. Zu Beginn einer solchen Partie müssen sich die Spieler für eine der vier Bedingungen entscheiden (siehe Seite 11).

Wohngebiete



Geschäftsviertel



Fabriken



Raffinerie, Hafen und Lagerhaus



Parks



Polizeistation und Feuerwache



Öffentliche Gebäude



Bezirksverwaltung

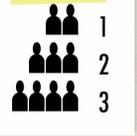


Lasst das Plättchen "Bürgermeister / Städteplaner" vorerst in der Schachtel - eine Funktion wird es erst in einer möglichen zukünftigen Erweiterung erhalten

SPIELAUFBAU

- Stellt den Rundenanzeiger auf das erste Feld der Rundenleiste auf dem Stadtrats-Tableau (1).
- Nehmt die 8 Standard-Aktionskarten und legt sie neben dem Stadtrats-Tableau bereit (2). Die vier mit dem Stern gekennzeichneten Aktionskarten könnt ihr in der Schachtel lassen - sie werden nur für die Fortgeschrittenen-Version (S. 11) benötigt.
- Sortiert die Karten "Wahlversprechen" (1-16, mit violetter Kartenrand und Helikopter auf der Kartenrückseite) entsprechend ihres Schwierigkeitsgrades in drei Stapel - je einen für einfache Versprechen (bringen 6 Stimmen), durchschnittliche Versprechen (bringen 12 Stimmen) und schwierige Versprechen (bringen 18 Stimmen). Mischt dann jeden Stapel und platziert ihn verdeckt neben dem Stadtrats-Tableau (3). Die Karten "Außergewöhnliche Wahlversprechen" (17-32, mit rosa Kartenrand und Roller auf der Kartenrückseite) könnt ihr in der Schachtel lassen - sie werden nur für die Fortgeschrittenen-Version (S. 11) benötigt.

- Legt von jedem der folgenden Gebäudeplättchen eines weniger neben dem Stadtrats-Tableau bereit, als Spieler bei dieser Partie mitspielen:
 - U-Bahn-Station
 - Krankenhaus
 - Universität
 - Polizeistation
 - Feuerwache
- Überzählige Gebäude werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

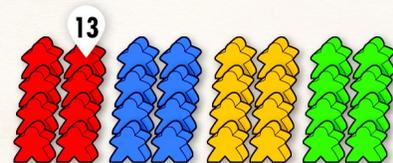
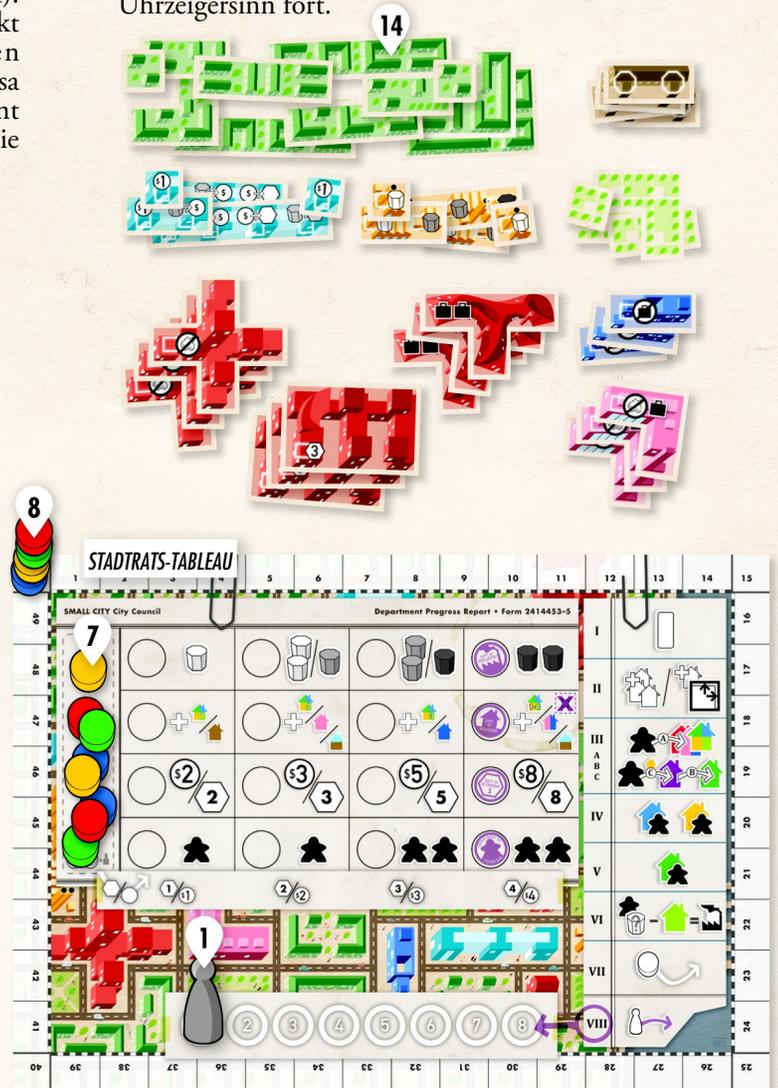


- Wählt dann mit einer beliebigen Methode einen Startspieler aus. Dieser erhält die Bürgermeister-Figur. Da der Bürgermeister seinen Stadtbezirk in dieser Runde besuchen wird, nennen wir diesen Spieler von nun an "Gastgeber". Die Spielreihenfolge beginnt in jeder Runde beim jeweiligen Gastgeber und setzt sich dann im Uhrzeigersinn fort.



WAHLVERSPRECHEN

- 1 Mindestens 4 Wohngebiete verschiedener Größe
- 2 Fabriken in allen drei Größen.
- 3 Geschäftsviertel in allen vier Größen
- 4 Das größtmögliche Baugebiet
- 5 Beide Holzscheiben im Stadtrat in der letzten Spalte.
- 6 Verschmutzungsgrad von maximal 15%.
- 7 Mindestens 3 Tote im Stadtbezirk
- 8 Baugebiet darf maximal 7x7 Felder groß sein.
- 9 Mindestens 3 Geschäftsviertel der Größe 4
- 10 Mindestens 3 separate Grünanlagen mit 4 oder mehr Feldern.
- 11 Alle 22 Bürger in Stadtbezirken (lebendig oder tot, 0 in Reserve).
- 12 Verschmutzungsgrad von mehr als 40%.
- 13 Mindestens 3 Fabriken der Größe 3.
- 14 Mehr als \$17 an Geld übrig.
- 15 Wohngebiete in allen 5 Größen.
- 16 Alle 6 öffentlichen Gebäude.
- 17 Die meisten mit Fabriken bebauten Felder.
- 18 Die meisten mit Wohngebieten bebauten Felder.
- 19 Die meisten mit Geschäftsvierteln bebauten Felder
- 20 Die wenigsten (bzw. gar keine) Toten im Stadtbezirk.
- 21 Die meisten ungenutzten Felder im Baugebiet
- 22 Die wenigsten mit Parks bebauten Felder
- 23 Die wenigsten mit Fabriken bebauten Felder.
- 24 Die meisten Toten im Stadtbezirk
- 25 Die wenigsten ungenutzten Felder im Baugebiet
- 26 Die wenigsten eigenen Bürger im Stadtbezirk
- 27 Den höchsten Verschmutzungsgrad
- 28 Die wenigsten mit Wohngebieten bebauten Felder.
- 29 Die wenigsten Stimmen insgesamt
- 30 Die meisten genutzten Felder im Baugebiet
- 31 Das meiste Geld übrig
- 32 Polizeistation und Feuerwache gebaut



- Jeder Spieler...

- erhält ein Stadtbezirks-Tableau, das er mit der Einsteiger- oder der Experten-Seite nach oben vor sich legt (jeder Spieler entscheidet selbst). Da die Einsteiger-Seite mehr Baufläche bietet, sollten insbesondere Anfänger diese Seite nutzen - erfahrene Mitspieler können natürlich die Experten-Seite verwenden.
- nimmt sich je eines der folgenden Plättchen und legt es neben seinem Stadtbezirks-Tableau bereit (4):
 - Bezirksverwaltung
 - Schule
 - Bibliothek
 - Museum
 - Raffinerie
 - Hafen

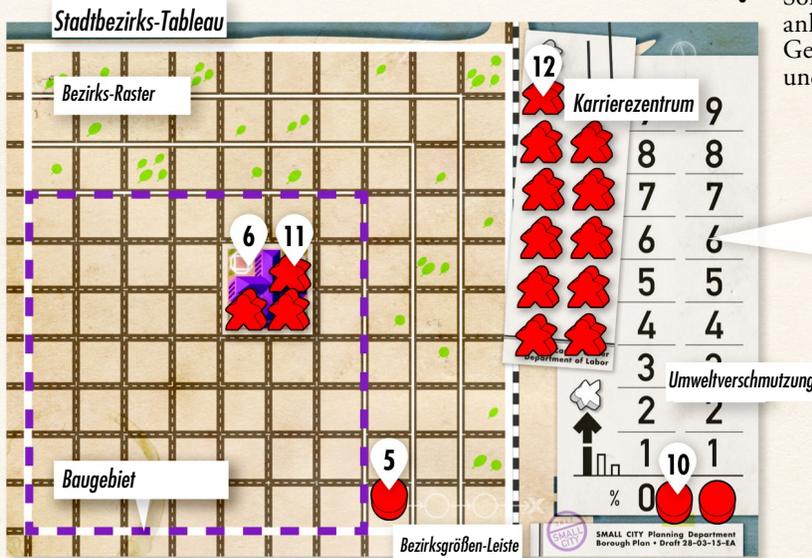


- Überzählige Gebäude werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.
- wählt eine der vier Spielerfarben (rot, grün, blau, gelb) und nimmt sich alle 22 Mini-Meeple sowie die 7 Holzscheiben seiner Farbe.
- legt eine seiner Holzscheiben auf das am weitesten links liegende Feld der Bezirksgrößen-Leiste (5). Sie dient als Markierung der Grenzlinie (links neben der Holzscheibe), die das verfügbare Baugebiet einfasst und so die derzeitige Maximalgröße des Stadtbezirkes definiert.
- platziert seine Bezirksverwaltung so in seinem Stadtbezirk, dass sie genau 4 Felder des Bezirks-Rasters innerhalb des verfügbaren Baugebietes bedeckt (6). Welche vier Felder er abdecken möchte, kann er jedoch frei entscheiden.
- legt 2 weitere Holzscheiben auf das große Feld links neben der ersten Spalte der Stadtrats-Tabelle (7).

- platziert eine vierte Holzscheibe auf das Feld 0 der Stimmen-Leiste, die das Stadtrats-Tableau am Rand umgibt (8).
- legt eine weitere Holzscheibe neben den Standard-Aktionskarten bereit (9). Diese Holzscheibe wird von nun an als Sonderaktions-Marker bezeichnet.
- platziert die letzten beiden Holzscheiben auf den beiden 0-Feldern der Umweltverschmutzungs-Anzeige - je eine für die Einer- und Zehnerstelle (10).
- stellt 3 seiner Bürger auf seine Bezirksverwaltung (11).
- platziert 11 weitere Bürger im Karrierezentrum seines Stadtbezirks-Tableaus. Sie bilden dort seinen persönlichen Vorrat (12).
- legt seine restlichen 8 Bürger in einen allgemeinen Vorrat in der Mitte des Tisches (13) - noch stehen sie ihm nicht zur Verfügung.
- zimmt sich sein Startguthaben aus dem allgemeinen Vorrat. Wie viel Geld er erhält, ist von seiner Position in der Spielreihenfolge abhängig. Beginnend beim Gastgeber des Bürgermeisters, und dann im Uhrzeigersinn weitergehend, erhält der ...
 - ... Gastgeber: \$4
 - ... 2. Spieler: \$5
 - ... 3. Spieler: \$5
 - ... 4. Spieler: \$6

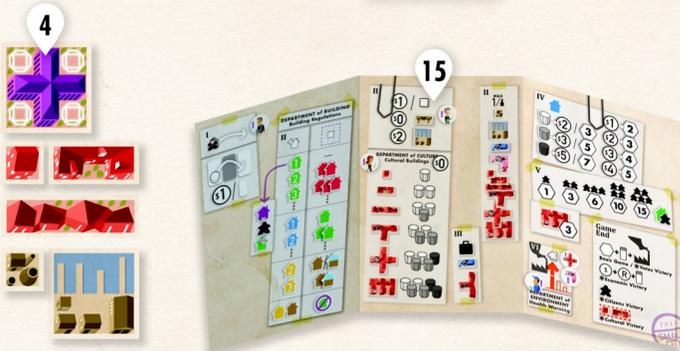
- zieht von jedem der drei Stapel mit "Wahlversprechen" (3) verdeckt eine Karte. Nachdem er sich alle drei angesehen hat, wählt er eine der Karten, um sie zu behalten. Die beiden anderen schiebt er verdeckt unter die zugehörigen Stapel. Das gewählte Wahlversprechen sollte jeder Spieler bis zum Ende des Spieles vor seinen Mitspielern geheim halten. Hat er dann die auf der Karte genannte Bedingung erfüllt, erhält er die dort angegebenen Stimmen zusätzlich.
- nimmt sich schließlich einen Sichtschirm (15), um seinen Stadtbezirk während Phase II: Stadtbezirk ausbauen vor den Blicken der Mitspieler verbergen zu können.

- Sortiert zuletzt die restlichen Gebäudeplättchen grob anhand ihrer Farben (grüne Wohnbezirke, blaue Geschäftsviertel, gelbe Fabriken, hellgrüne Parks etc.) und legt sie in der Mitte des Tisches bereit (14).



Dein Stadtbezirks-Tableau ist in vier Bereiche unterteilt:

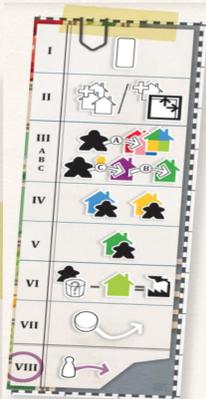
- Errichtest du im Spiel ein Gebäude, platzierst du das entsprechende Plättchen auf beliebigen Feldern des Bezirks-Rasters, die sich innerhalb des Baugebietes deines Stadtbezirkes befinden. Zu Beginn des Spieles steht dir nur das Baugebiet innerhalb der am weitesten innen gelegenen, weißen Begrenzungslinien zur Verfügung. Während des Spieles kannst du dein Baugebiet jedoch vergrößern.
- Die Holzscheibe auf der Bezirksgrößen-Leiste dient als Markierung der Grenzlinie (links daneben), welche das dir zur Verfügung stehende Baugebiet umgibt.
- Die Position der beiden Holzscheiben auf der Umweltverschmutzungs-Anzeige gibt den Verschmutzungsgrad deines Stadtbezirkes im Laufe des Spieles an (Startwert ist 00%).
- Im Karrierezentrum bewahrst du deinen persönlichen Vorrat an Bürgern auf.



SPIELABLAUF

Eine Partie *Small City* dauert genau 8 Spielrunden, und jede Runde ist in 8 Phasen gegliedert:

- I** Sonderaktion wählen
- II** Stadtbezirk ausbauen
- III** Bürger bewegen
- IV** Einkommen erhalten
- V** Stimmen zählen
- VI** Umweltverschmutzung messen
- VII** Stadtrat beeinflussen
- VIII** Nächster Besuch des Bürgermeisters



I SONDERAKTION WÄHLEN

Zu Beginn dieser Phase entscheiden alle Spieler, die vom Bürgermeister in dieser Runde **nicht** besucht werden, gemeinsam, an welcher Stelle auf dem Stadtbezirks-Tableau des Gastgebers sie die Bürgermeister-Figur platzieren wollen. Sie muss dabei auf eine **Straße** (eine Kante zwischen zwei un bebauten Feldern) im Baugebiet gesetzt werden. Dies hindert den Gastgeber daran, die beiden auf diese Weise blockierten Felder in dieser Runde zu nutzen. Können sich die Spieler nicht einigen, entscheidet der Gastgeber der vorangegangenen Runde über die Platzierung der Bürgermeister-Figur. Bleibt hingegen derselbe Spieler Gastgeber des Bürgermeisters, wird die Bürgermeister-Figur nicht versetzt, sondern bleibt an ihrem Platz.



Als nächstes werden die 8 Standard-Aktionskarten gemischt und verdeckt in einem Kreis ausgelegt. Erst, nachdem alle acht Karten ausliegen, werden sie aufgedeckt und bilden dann das Sonderaktions-Rondell. Alle Spieler müssen nun nacheinander je eine noch freie Aktionskarte auswählen und ihren Sonderaktions-Marker darauf legen. Zunächst ist der Gastgeber an der Reihe - er kann eine beliebige der acht Karten wählen, ohne etwas dafür zahlen zu müssen. Der in Spielreihenfolge nächste Spieler kann dann kostenlos eine der beiden Aktionskarten wählen, die neben der vom Gastgeber gewählten Karte liegen. Er kann jedoch unbesetzte Karten auch überspringen, um eine weiter entfernt liegende Aktionskarte zu nutzen. Es kostet **\$1**, um eine unbesetzte Karte zu überspringen, **\$2** für zwei und **\$3** für drei übersprungene, unbesetzte Karten (in diesem Fall hätte sich der Spieler für die Aktionskarte entschieden, die der vom Gastgeber gewählten Karte gegenüber liegt). Auch er platziert seinen Sonderaktions-Marker auf der Karte. Dann ist der dritte Spieler an der Reihe, wobei er nun jedoch von der Aktionskarte ausgeht, die der Spieler vor ihm gewählt hat. Dasselbe gilt auch für den vierten Spieler. Die Kosten für übersprungene Karten müssen sofort an den Vorrat bezahlt werden.

Achtung: Bereits mit Sonderaktions-Markern besetzte Aktionskarten können übersprungen werden, ohne dass man dafür etwas zahlen müsste. Besetzte Aktionskarten kann man nicht auswählen. Daher ist es auch nicht möglich, die gleiche Sonderaktion zu nutzen, die bereits von einem anderen Spieler gewählt wurde.

Beispiel: Blau ist in dieser Runde der Gastgeber und wählt die Unterstützerin (1). Der nächste Spieler (Rot) kann nun den Städteplaner oder den Bürgermeister wählen, ohne dafür etwas zahlen zu müssen. Für **\$1** kann er den Ingenieur oder den Makler nutzen, für **\$2** den Gegner oder das Ratsmitglied und für **\$3** kann er die Architektin wählen. Rot entscheidet sich, **\$1** zu zahlen und den Ingenieur zu nutzen (2). Nun ist Gelb an der Reihe und kann entweder den Städteplaner oder den Gegner (die Karte ohne Sonderaktion) umsonst nutzen, **\$1** für den Bürgermeister oder die Architektin zahlen, oder **\$2** für den Makler oder das Ratsmitglied. Nachdem er den Städteplaner gewählt hat (3), muss Grün als vierter Spieler eine Aktionskarte wählen. Gegner und Bürgermeister kosten ihn nichts, Makler und Architektin je **\$1**, und für **\$2** kann er das Ratsmitglied nutzen.

DIE AKTIONSKARTEN

A BÜRGERMEISTER Der diese Sonderaktion wählende Spieler wird in der nächsten Runde zum Gastgeber des Bürgermeisters (er wird Startspieler)



B ARCHITEKTIN Wählt ein Spieler diese Sonderaktion, darf er beim Bau **eines** öffentlichen Gebäudes in dieser Runde (in *Phase II: Stadtbezirk ausbauen*) ein Baumaterial weniger zahlen (auch 0).



C MAKLER Ein Spieler, der diese Sonderaktion wählt, darf für jedes Gebäude, das er in dieser Runde baut (in *Phase II: Stadtbezirk ausbauen*), **\$1** weniger zahlen, als er müsste (jedoch immer mindestens \$1).



D INGENIEUR Die Produktion von Baumaterialien in den Fabriken des Spielers, der diese Sonderaktion wählt, verursacht in dieser Runde keine Umweltverschmutzung (in *Phase VI: Umweltverschmutzung messen*).



E UNTERSTÜTZERIN Wählt ein Spieler diese Sonderaktion, erhält er sofort entweder **2 Stimmen** oder **\$1** aus dem Vorrat.



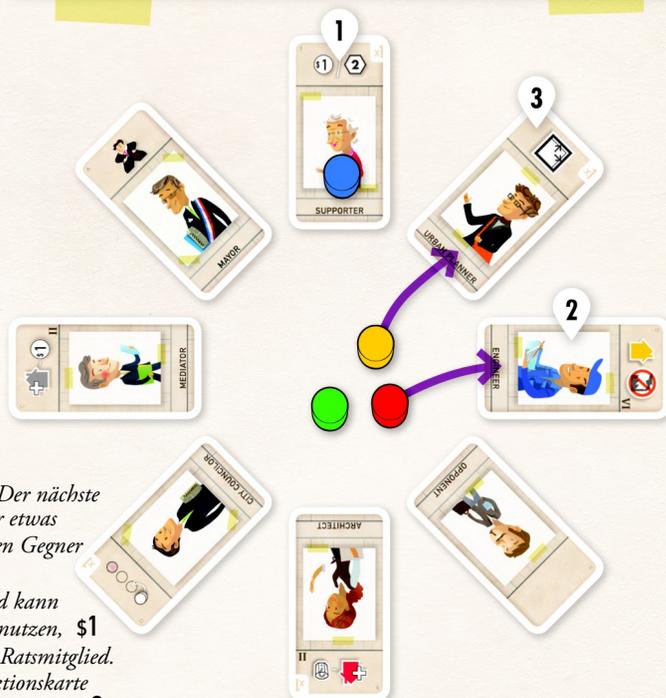
F STÄDTEPLANER Diese Sonderaktion erlaubt dem Spieler, der sie wählt, die Holzscheibe auf seiner Bezirksgrößen-Leiste sofort um ein Feld nach rechts zu verschieben. Das nun größere Baugebiet steht ihm ab sofort zur Verfügung.



G RATSMITGLIED Ein Spieler, der diese Sonderaktion wählt, darf sofort eine seiner beiden Holzscheiben im Stadtrat um ein Feld nach rechts oder auf ein Anfangsfeld einer beliebigen Zeile versetzen, muss aber den Preis für das Versetzen zahlen (siehe *Phase VII: Stadtrat beeinflussen*). Er muss dann den Effekt des gewählten Feldes sofort nutzen. Ein Gebäude, das auf diese Weise gebaut wird, darf in *Phase II: Stadtbezirk ausbauen* auch erweitert werden.



H GEGNER Diese Karte hat keine Funktion. Wird sie von einem Spieler gewählt, erhält er daher keinerlei Sonderaktion. Sich mit den eigenen Gegnern zu befassen, ist immer irgendwie Zeitverschwendung.



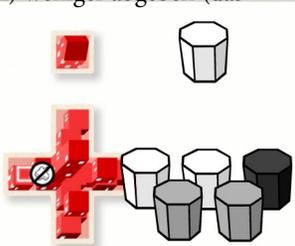
ALLGEMEINE REGELN



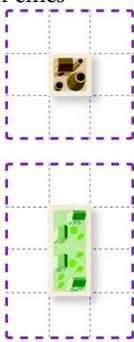
- Jeder Spieler stellt nun seinen Sichtschirm vor sein Stadtbezirks-Tableau, um seine Baumaßnahmen bis zum Ende der Phase vor den anderen Spielern geheim zu halten
- Phase II kann von allen Spielern **gleichzeitig** durchgeführt werden. Da die verfügbare Anzahl an Gebäudeplättchen allerdings begrenzt ist, kann es zu Interessenkonflikten kommen. Sollten mehr Spieler dasselbe Gebäude bauen wollen, als Plättchen vorhanden sind, muss in Spielreihenfolge gebaut werden.
- Jeder Spieler kann **bis zu 3 Gebäude** bauen, indem er die Baukosten zahlt und die gewählten Plättchen auf leere Felder des Baugebietes legt. Er kann sich jedoch auch entscheiden, stattdessen sein **Baugebiet zu vergrößern** (die Holzscheibe auf der Bezirksgrößen-Leiste um 1 Feld nach rechts zu versetzen), darf aber dann **zusätzlich höchstens 1 Gebäude** errichten.
- Generell kostet ein Gebäude **\$1** pro Feld, das es verdeckt. Lagerhäuser und öffentliche Gebäude bilden hiervon jedoch eine Ausnahme (siehe unten).
- Zwei Sonderaktionen können die Kosten eines bzw. aller gebauten Gebäude beeinflussen:
 - Ein Spieler, der den **Makler** gewählt hat, darf bei jedem Gebäude, das er errichtet, **\$1 weniger** an Baukosten zahlen (Minimum ist jedoch immer **\$1**). Dieser Effekt hat keinen Einfluss auf den Bau öffentlicher Gebäude.
 - Hat ein Spieler hingegen die **Architektin** gewählt, darf er bei **genau einem öffentlichen Gebäude** in dieser Runde 1 Baumaterial (seiner Wahl) weniger abgeben (das

Gebäude darf dann auch 0 kosten). Dieser Effekt hat keinen Einfluss auf die Baukosten anderer Gebäude.

Beispiel: Mit der Architektin kann der Spieler das Krankenhaus mit 2x Weiß + 2x Grau, 2x Weiß + 1x Grau + 1x Schwarz oder 1x Weiß + 2x Grau + 1x Schwarz bauen. Er kann stattdessen auch die Schule für 0x Weiß (umsonst!) bauen.



- Jedes Gebäudeplättchen besitzt einen **Einflussbereich**, der es wie ein Ring umgibt: alle sowohl orthogonal als auch diagonal an das Plättchen angrenzenden Felder bilden diesen Einflussbereich. Eine Raffinerie hat demnach einen Einflussbereich von 8 Feldern (da das Gebäudeplättchen selbst genau 1 Feld bedeckt), während der Einflussbereich eines Wohngebietes der Stufe 2 schon 10 Felder beinhaltet. Alles, was sich im Einflussbereich eines Gebäudeplättchens befindet, gilt als von diesem **beeinflusst**.
- **Beliebige Größe:** Beim Bau eines Wohngebietes, Geschäftsviertels oder einer Fabrik kann der Spieler ein Plättchen beliebiger Größe bzw. Entwicklungsstufe bauen (z.B. ein Wohngebiet Stufe 5, eine Fabrik Stufe 2 etc.), solange er sich an die Bauvorschriften hält und mindestens ein Feld des Gebäudes von allen notwendigen anderen Gebäuden beeinflusst wird. (siehe *Wohngebiete, Fabriken und Lagerhäuser* sowie *Geschäftsviertel*, weiter unten).
- Ein Spieler darf in *Phase II* auf den **Bau eines Gebäudes** verzichten, um stattdessen **eines** seiner Gebäude **abzureißen**. Er entfernt das Gebäudeplättchen, legt es in die Spielschachtel zurück (nicht in den allgemeinen Vorrat) und zahlt für jedes dadurch wieder frei gewordene Feld **\$1**. Zusätzlich nimmt sein Verschmutzungsgrad pro frei gewordenem Feld sofort um 1% zu (die Umweltverschmutzungs-Anzeige wird sofort angepasst). Dies ist unabhängig von der später in *Phase VI: Umweltverschmutzung messen* berechneten Umweltverschmutzung, und wird auch nicht hinzu addiert (der Spieler muss es sich also nicht merken). Befanden sich Pendler auf dem abgerissenen Gebäude, kehren sie in ihre Bezirksverwaltung zurück. Falls dort kein Platz ist, kommen sie stattdessen wieder ins Karrierezentrum. Bürger, die sich auf dem Plättchen befanden, werden hingegen in ein Wohngebiet oder einen Park umgesetzt. Und sollten sich Waren auf dem abgerissenen Gebäude befunden haben, müssen sie nun an anderer Stelle eingelagert werden oder verfallen, falls kein Platz für sie vorhanden ist.



GEBÄUDEENTWICKLUNG

- **Kostenlos und freiwillig:** Die Entwicklung eines Gebäudes ist eine freiwillige Aktion, auf die ein Spieler auch verzichten darf. Pro Runde darf man beliebig viele Gebäude entwickeln, sofern die Voraussetzungen dafür erfüllt sind - entwickelte Gebäude zählen **nicht** zu den 1-3 Bauten, die man in dieser Phase bauen darf. Das Entwickeln von Gebäuden ist zudem kostenlos. Allerdings muss sich das neue Gebäudeplättchen vollständig innerhalb der Grenzen des verfügbaren Baugebietes befinden.
- **Wohngebiete, Geschäftsviertel, Fabriken:** Es gibt zwei Arten von Gebäuden - solche, die entwickelt werden können (Wohngebiete, Geschäftsviertel und Fabriken) und solche, bei denen dies nicht möglich ist (alle übrigen Plättchen).
- **Gebäude müssen sich in den notwendigen Einflussbereichen befinden:** Um ein Gebäude entwickeln zu können (z.B. von Stufe 1 auf Stufe 2), müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein. Diese bedingen, dass sich mindestens ein Feld des Gebäudeplättchens, das entwickelt werden soll, im Einflussbereich bestimmter anderer Gebäude befinden muss. Im Gegensatz zum Bau eines Gebäudes dürfen diese Einflussbereiche sich jedoch auch auf mehrere verschiedene Felder des zu entwickelnden Gebäudes verteilen. Zudem gibt es einige Gebäude, die nicht so entwickelt werden dürfen, dass sie sich danach im Einflussbereich bestimmter anderer Gebäude befinden würden. Siehe *Wohngebiete, Fabriken und Lagerhäuser* sowie *Geschäftsviertel* für Details.
- **Plättchen werden größer, bewegen sich aber nicht:** Wird ein Gebäude entwickelt, ersetzt das größere Plättchen der neuen Stufe das alte Gebäudeplättchen. Es muss dabei alle Felder abdecken, die bereits vom alten Gebäudeplättchen abgedeckt wurden, und darf auch keine anderen Gebäudeplättchen überdecken! Bei der Entwicklung von Fabriken muss sich zudem das weiße Produktionsfeld wieder an derselben Stelle befinden wie zuvor. Es ist nicht erlaubt, Fabrikplättchen zu verschieben oder umzudrehen! Dasselbe gilt auch für Geschäftsviertel, deren spezifische Einkommensfelder sich nach der Entwicklung wieder an derselben Stelle befinden müssen wie zuvor. Falls sich auf den Feldern des alten Gebäudeplättchens Bürger oder Pendler befanden, müssen diese auch auf dem neuen Plättchen auf das entsprechende Feld gesetzt werden. Das alte Plättchen wird zuletzt in den allgemeinen Vorrat zurück gelegt.
- **Entwicklung direkt nach Bau ist nicht erlaubt:** Wird ein Gebäude in *Phase II: Stadtbezirk ausbauen* gebaut, darf das Plättchen in derselben Runde nicht entwickelt werden! Es ist jedoch erlaubt, Gebäude zu bauen, die ein anderes Gebäudeplättchen beeinflussen, und dann das so beeinflusste Gebäudeplättchen zu entwickeln. Sollte ein Gebäude bereits in *Phase I: Sonderaktion wählen* gebaut worden sein, kann es hingegen ganz normal entwickelt werden!
- **Kettenreaktionen sind erlaubt:** Nachdem ein Gebäude entwickelt wurde, kann es vorkommen, dass sich das nun größere Gebäudeplättchen in den Einflussbereichen weiterer Gebäude befindet, so dass die Voraussetzungen für eine weitere Entwicklung (von diesem oder anderen Gebäudeplättchen) erfüllt wären. Das ist vollkommen in Ordnung - Spieler können ihre Gebäude beliebig oft entwickeln, sofern für jede einzelne Entwicklungsstufe die Voraussetzungen erfüllt sind.

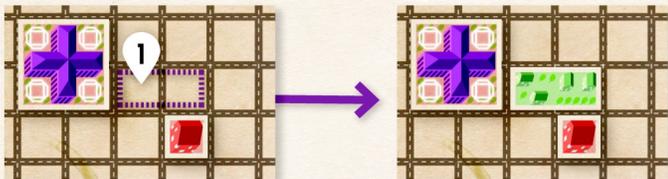
Hinweis:

Sobald sich auch nur ein Feld eines Gebäudeplättchens im Einflussbereich eines anderen befindet, gilt das gesamte Plättchen als entsprechend beeinflusst.

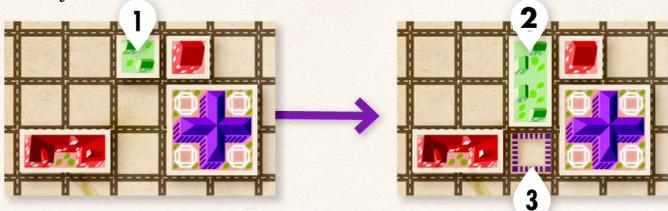
WOHNGEBIETE



- Die grünen Wohngebiets-Plättchen gibt es in den Stufen 1-5.
- Bauvorschriften:** Wohngebiete dürfen sich nie im Einflussbereich von Fabriken, Raffinerien, Häfen oder Lagerhäusern befinden. Einzelne Wohngebiete dürfen orthogonal aneinander angrenzen, bleiben jedoch separat und werden in Bezug auf Stimmen der anwesenden Bürger auch separat ausgewertet (siehe Phase V: Stimmen zählen).
- Beispiel:** Vier Wohngebiete der Stufe 1, die in einer Reihe liegen, decken vielleicht dieselbe Fläche ab wie ein Wohngebiet der Stufe 4, sind jedoch nicht dasselbe. In Phase V: Stimmen zählen können die vier Wohngebiete der Stufe 1 maximal 4 Stimmen generieren, während das große Wohngebiet bis zu 10 Stimmen generieren kann.
- Stufe 1:** keine besonderen Bedingungen, allerdings muss der Spieler sofort 1 Bürger von der Bezirksverwaltung auf das neu gebaute Plättchen bewegen, solange sich Bürger in der Bezirksverwaltung befinden.
- Stufe 2:** muss im Einflussbereich von mindestens 2 öffentlichen Gebäuden liegen.
- Stufe 3:** muss im Einflussbereich von mindestens 3 öffentlichen Gebäuden liegen.
- Stufe 4:** muss im Einflussbereich von mindestens 4 öffentlichen Gebäuden liegen.
- Stufe 5:** muss im Einflussbereich von mindestens 5 öffentlichen Gebäuden liegen.
- Auf gebaute oder entwickelte Gebäude der Stufen 2-5 werden nie Bürger aus der Bezirksverwaltung gesetzt

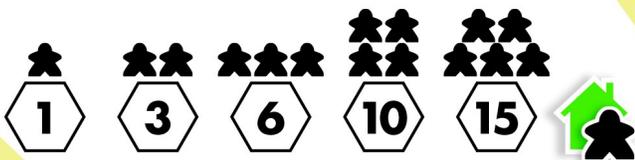


Beispiel 1: Im markierten Bereich kann ein Wohngebiet Stufe 2 für \$2 errichtet werden, da Feld (1) von 2 öffentlichen Gebäuden beeinflusst wird.



Beispiel 2: Das einzelne Feld (1) des Wohngebietes der Stufe 1 liegt im Einflussbereich von zwei öffentlichen Gebäuden (Schule und Bezirksverwaltung) und kann deshalb auf Stufe 2 entwickelt werden (2). So, wie es hier entwickelt wurde, wird das neue Wohngebiet Stufe 2 nun von einem dritten öffentlichen Gebäude beeinflusst (der Bibliothek). Es kann daher auch noch auf Stufe 3 entwickelt werden - zum Beispiel in das markierte Feld (3).

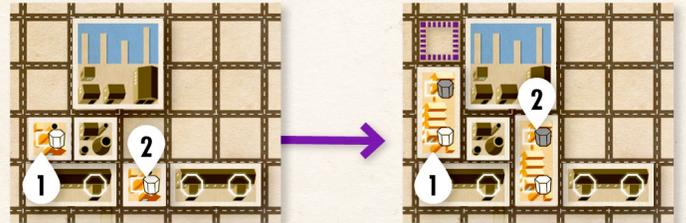
Besonderer Effekt: Bürger, die sich in Phase V: Stimmen zählen in Wohngebieten befinden, generieren dort Stimmen für den Spieler. Je nach Anzahl der Bürger in einem Wohngebiet sind dies:



FABRIKEN UND LAGERHAUSER



- Fabriken sind gelb, in den Stufen 1-3 vorhanden und produzieren Baumaterialien (siehe Phase IV: Einkommen). Die braunen Lagerhäuser gibt es nur in einer Größe.
- Bauvorschriften:**
 - Fabriken und Lagerhäuser dürfen sich nie im Einflussbereich von Wohngebieten befinden.
 - Stufe 1: keine besonderen Bedingungen, allerdings muss der Spieler (falls möglich) sofort ein Lagerhaus bauen, das mindestens mit einem Feld im Einflussbereich der Fabrik liegt (freie, kostenlose Aktion). Kann das Lagerhaus nicht im Einflussbereich der Fabrik gebaut werden, darf es überhaupt nicht gebaut werden.
 - Stufe 2: muss im Einflussbereich einer Raffinerie oder eines Hafens liegen
 - Stufe 3: muss im Einflussbereich einer Raffinerie und eines Hafens liegen
 - Lagerhäuser werden nie bei Fabriken der Stufen 2-3 gebaut und können auch nicht gesondert errichtet werden



Beispiel 1: Ein Spieler besitzt 2 Fabriken der Stufe 1 (gekennzeichnet mit (1) und (2)). Beide liegen im Einflussbereich einer Raffinerie und/oder eines Hafens und können daher auf Stufe 2 entwickelt werden. Danach befinden sich beide Fabriken im Einflussbereich von Raffinerie und Hafen, doch nur eine Fabrik (1) hat genug Platz (markiertes Feld), um auf Stufe 3 entwickelt zu werden..

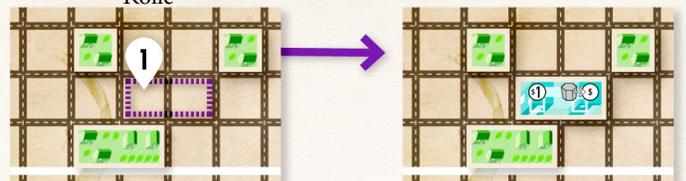


Beispiel 2: Es ist aufgrund des Wohngebietes nicht möglich, eine Fabrik zu errichten, die eines der mit X markierten Felder abdeckt. Es ist allerdings möglich, eine Fabrik der Stufe 1 auf einem beliebigen anderen Feld (für \$1) oder sogar eine Fabrik der Stufe 2 (für \$2) im markierten Bereich zu bauen, da ein Feld (1) von der Raffinerie beeinflusst wird.

GESCHAFTSVIERTEL



- Die blauen Geschäftsviertel gibt es in den Stufen 1-4.
- Bauvorschriften:**
 - Stufe 1: muss im Einflussbereich von mindestens 1 Wohngebiet liegen
 - Stufe 2: muss im Einflussbereich von mindestens 2 Wohngebieten liegen
 - Stufe 3: muss im Einflussbereich von mindestens 3 Wohngebieten liegen
 - Stufe 4: muss im Einflussbereich von mindestens 4 Wohngebieten liegen
 - Die Größe der einzelnen Wohngebiete spielt dabei keine Rolle



Beispiel: Im markierten Bereich kann ein Geschäftsviertel der Stufe 2 für \$2 errichtet werden, da das mit (1) gekennzeichnete Feld von 2 Wohngebieten beeinflusst wird. Da das Geschäftsviertel nach dem Bau von 3 Wohngebieten beeinflusst wird, kann es später auch entwickelt werden. Damit muss der Spieler jedoch bis zur nächsten Runde warten, da ein Gebäude nicht in derselben Runde gebaut und entwickelt werden darf.

- Besonderer Effekt:**
 - Bürger, die sich auf den Feldern eines Geschäftsviertels befinden, erwirtschaften dort in Phase IV: Einkommen Geld oder ermöglichen das Eintauschen von Baumaterialien gegen Geld oder Stimmen.

ÖFFENTLICHE GEBÄUDE



- Die sieben öffentlichen Gebäude unterscheiden sich alle in ihrer Form voneinander. Sechs der Gebäude (Schule, Bibliothek, Museum, U-Bahn-Station, Krankenhaus und Universität) sind rot, und das siebte (die Bezirksverwaltung) ist violett.
- Das Errichten von öffentlichen Gebäuden kostet kein Geld (\$0). Stattdessen benötigt man für die verschiedenen Gebäude unterschiedliche Baumaterialien (siehe unten). Diese müssen sich in den Lagerhäusern und/oder in der Bezirksverwaltung des Spielers befinden, um genutzt werden zu können.

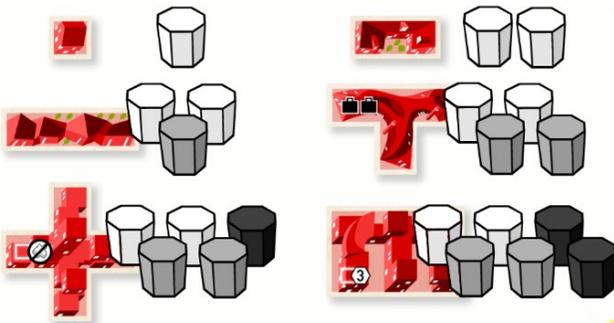
Beispiel: Um eine Schule zu errichten, braucht es 1 weißes Baumaterial, ein Museum benötigt hingegen 1 graues und 2 weiße Baumaterialien. Beide Gebäude kosten jedoch kein Geld.

Besondere Effekte:

- Sobald ein Spieler die **U-Bahn-Station** gebaut hat, dürfen sich in den Stadtbezirken anderer Spieler anstelle des üblichen 1 Pendlers (siehe Phase III: Bürger bewegen) nun je 2 seiner Pendler aufhalten. Der Effekt der U-Bahn-Station muss dafür nicht mit einem Bürger aktiviert werden, sondern wirkt automatisch. Um die Effekte des Krankenhauses oder der Universität zu aktivieren, muss ein Spieler einen seiner Bürger in Phase III: Bürger bewegen auf ein Feld des entsprechenden Gebäudes bewegen. In beiden Gebäuden darf sich nur je ein Bürger befinden, doch so lange dies der Fall ist, ist auch der Effekt des Gebäudes aktiv:
 - Krankenhaus:** im Stadtbezirk des Spielers stirbt in dieser Runde keiner seiner Bürger an den Auswirkungen von Umweltverschmutzung (selbst, wenn sie müssten). Pendler anderer Spieler im Stadtbezirk sowie eigene Pendler in fremden Stadtbezirken können jedoch immer noch an den Folgen hoher Umweltverschmutzung sterben.
 - Universität:** in Phase V: Stimmen zählen erhält der Spieler **3** zusätzliche Stimmen



Baukosten öffentlichen Gebäuden



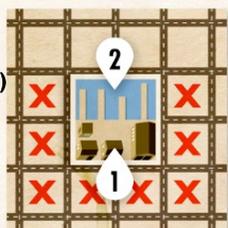
- Obwohl Schule, Bibliothek und Museum keine besonderen Effekte haben, können sich auch in diesen Gebäuden Bürger oder Pendler aufhalten, um dort ihren Freizeitinteressen nachzugehen.

INDUSTRIEANLAGEN



- Es gibt zwei Arten von Industrieanlagen - Raffinerien und Häfen.
- Bauvorschriften:**
 - Jeder Spieler kann nur **eine** Raffinerie und nur **einen** Hafen bauen
 - Industrieanlagen dürfen sich nie im Einflussbereich von Wohngebieten befinden
- Das Plättchen des **Hafens** besteht aus zwei bebauten Feldern und 2 Wasserfeldern. Nur die beiden bebauten Felder müssen beim Bau des Hafens bezahlt werden (er kostet also \$2), und auch nur diese beiden Felder erzeugen einen Einflussbereich.

Beispiel: Die beiden bebauten Felder des Hafens (1) verhindern, dass auf den mit X gekennzeichneten Feldern Wohngebiete errichtet werden können. Die Wasserfelder (2) hingegen erzeugen keinen Einflussbereich, daher können Wohngebiete auf den vier nicht gekennzeichneten Feldern errichtet werden, die an die Wasserfelder angrenzen.



POLIZEIATION UND FEUERWACHE

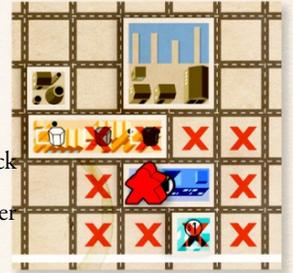


Bauvorschriften:

- Jeder Spieler kann nur **eine** Feuerwache und nur **eine** Polizeistation bauen.

Besondere Effekte: Um die Effekte der Polizeistation oder der Feuerwache zu aktivieren, darf ein Spieler einen seiner Bürger direkt nach dem Bau des Gebäudes von einem beliebigen Gebäudeplättchen in seinem Stadtbezirk (jedoch nicht von der Bezirksverwaltung) auf ein Feld des Gebäudes setzen. Alternativ kann er dies auch in einer späteren Phase III: Bürger bewegen tun. In beiden Gebäuden darf sich nur je ein Bürger befinden, doch so lange dies der Fall ist, ist auch der Effekt des Gebäudes aktiv:

- Polizeistation:** Sobald dieses Gebäude gebaut wurde, kann es sofort aktiviert werden, um jeden Pendler eines anderen Spielers, der sich im Einflussbereich der Polizeistation befindet, in die Bezirksverwaltung des Spielers zurück zu schicken. Ist dort allerdings kein Platz mehr, wird er stattdessen wieder ins Karrierezentrum des Spielers gestellt. Solange die Polizeistation aktiv ist, dürfen auch keine neuen Pendler auf Felder in ihrem Einflussbereich gesetzt werden.



Beispiel: Die aktivierte Polizeistation schützt die 10 mit X gekennzeichneten Felder vor Pendlern. Sollte sich vor dem Bau der Polizeistation ein Pendler auf einem dieser Felder befinden, wird er sofort nach ihrem Bau und der darauf folgenden Aktivierung gezwungen, zur Bezirksverwaltung seines Stadtbezirkes zurückzukehren (bzw. zum Karrierezentrum, falls in der Bezirksverwaltung kein Platz mehr ist).

- Feuerwache:** die Pendler eines Spielers mit aktivierter Feuerwache können in den Stadtbezirken anderer Spieler (in Phase IV: Umweltverschmutzung messen) nicht mehr an den Folgen von Umweltverschmutzung sterben.

PARKS



- Die hellgrünen Parks sind in drei Größen (1-3 Felder) verfügbar.
- Bauvorschriften:**
 - Parks dürfen sich jederzeit im Einflussbereich beliebiger anderer Gebäude befinden.
 - Es ist erlaubt, Parks orthogonal aneinander angrenzend zu errichten. Allerdings dürfen zwei kleinere Parks nie durch einen größeren Park ersetzt werden, selbst wenn er dieselben Felder abdecken würde. Orthogonal aneinander angrenzende, separate Parks bilden gemeinsam eine große Grünanlage.
 - Parks **können nicht** entwickelt werden.
- Besonderer Effekt:**
 - In Phase III: Bürger bewegen dürfen sowohl Bürger als auch Pendler auf die Felder der Parks gezogen werden, um sich dort aufzuhalten. Sie haben dort allerdings keinerlei Auswirkungen, da der von den Parks erzeugte Effekt automatisch aktiv ist (sie verringern die erzeugte Umweltverschmutzung).

ALLES ERLEDIGT

Sobald die Spieler alle Änderungen in ihrem Stadtbezirk ausgeführt haben, die sie durchführen wollen und können, werden alle Sichtschirme entfernt. Nun muss in Spielreihenfolge jeder Spieler erläutern, welche neuen Gebäude er gebaut hat, welche Kosten er dafür bezahlen musste und welche Gebäude er entwickelt hat. Dies ermöglicht den anderen Spielern nicht nur, zu überprüfen, ob sich dabei Fehler eingeschlichen haben, sondern auch, sich einen Überblick über die strategischen Möglichkeiten ihrer Konkurrenten zu verschaffen.

Beginnend beim Gastgeber des Bürgermeisters, und dann weiter in Spielreihenfolge, muss nun jeder Spieler alle seine Bürger und Pendler bewegen. Damit es einfacher ist, sich zu merken, welche Bürger und Pendler bereits bewegt wurden, werden sie nach ihrer Bewegung **hingelegt**.



- Bürger/Pendler müssen immer auf ein Gebäudeplättchen bewegt werden - sie dürfen nie auf freien Feldern der Stadtbezirke stehen. Auf die Bezirksverwaltung dürfen sie allerdings nicht gezogen werden.
- Auf den einzelnen Feldern der Gebäudeplättchen darf nie mehr als ein Bürger/Pendler stehen - auch nicht für einen kurzen Moment.
- Jeder Bürger/Pendler **muss** sich auf ein neues, noch unbesetztes Feld bewegen. (A) Dies darf jedoch auch ein anderes Feld auf demselben Gebäudeplättchen sein. **Ausnahmen** bilden Bürger, die sich in Wohngebieten, der Feuerwache, der Polizeistation, im Krankenhaus oder der Universität befinden (z.B. um einen Effekt zu aktivieren) - sie müssen nicht bewegt werden und können einfach hingelegt werden.
- Felder von Geschäftsvierteln und Fabriken, auf denen zu Beginn dieser Phase bereits Bürger/Pendler des aktiven Spielers stehen, können in dieser Runde nicht erneut von Bürgern/ Pendlern desselben Spielers besetzt werden. Bürger/Pendler anderer Spieler dürfen die auf diese Weise freigewordenen Felder jedoch nutzen.
- Bürger, die sich in der Bezirksverwaltung befinden, werden jetzt noch nicht bewegt. Stattdessen ziehen sie automatisch in leere Wohnviertel der Stufe 1, nachdem ein Spieler alle seine Bürger und Pendler bewegt hat (siehe unten)

• **Pendler:**

- In jedem Stadtbezirk darf sich jederzeit maximal ein Bürger jedes anderen Spielers befinden (bzw. 2 von Spielern, die die U-Bahn-Station gebaut haben). So lange sie sich in fremden Stadtbezirken aufhalten, werden sie **Pendler** genannt. Aktivierte Polizeistationen schützen allerdings die 10 Felder ihres Einflussbereiches vor Pendlern (siehe Polizeiwache).



- **Achtung:** Bei Partien mit 4 Spielern dürfen Pendler in der ersten Runde nur in die beiden benachbarten Stadtbezirke gezogen werden (nicht in den des Spielers gegenüber).
 - Pendler dürfen nie auf Wohngebiete, Polizeistationen, Feuerwachen, Krankenhäuser oder Universitäten gesetzt werden.
 - Die Pendler eines Spielers arbeiten auch in anderen Stadtbezirken weiterhin für ihn. Felder, die sie besetzen, bringen ihm den darauf abgebildeten Vorteil - ganz so, als ob sie in seinem Stadtbezirk lägen. Sollten die Pendler sich stattdessen auf einem öffentlichen Gebäude oder in einem Park befinden, erwirtschaften sie natürlich keinen Vorteil für ihren Spieler.
 - Auch die Pendler eines Spielers müssen sich jede Runde bewegen. Gibt es im Stadtbezirk, in dem sich der Pendler aufhält, jedoch kein Feld, auf das er gesetzt werden kann, muss er auf einen angrenzenden Stadtbezirk ausweichen, sofern er dort auf ein Feld gesetzt werden kann und darf (nur 1 Pendler pro Stadtbezirk). Ist auch das nicht möglich, kehrt er auf ein Gebäudeplättchen im eigenen Stadtbezirk zurück. Er ist dann allerdings kein Pendler mehr, sondern wieder ein normaler Bürger.
 - Sobald ein Spieler eine U-Bahn-Station gebaut hat, dürfen sich in jedem fremden Stadtbezirk jederzeit bis zu 2 Pendler von ihm aufhalten.
- Es ist erlaubt, Bürger und Pendler in Parks, Schulen, Bibliotheken, Museen oder U-Bahn-Stationen zu setzen. Sie haben dort jedoch keine Funktion und ruhen sich einfach nur ein bisschen aus.

Hat ein Spieler alle seine Bürger und Pendler bewegt, die er bewegen muss oder will, wird es Zeit, für die in der Bezirksverwaltung wartenden Bürger eine Bleibe zu finden. Jeder dieser Bürger wird nun auf ein leeres Wohngebiet der Stufe 1 gesetzt, so lange sich noch ein solches im Stadtbezirk befindet. Bürger, die nicht untergebracht werden können, bleiben in der Bezirksverwaltung. (B)

Nachdem alle Spieler ihre Bürger und Pendler bewegt bzw. ihnen Wohnungen zugewiesen haben, wird überprüft, welche Stadtbezirke neue Zuwanderer anlocken. Für jedes leere Fabrikfeld in seinem Stadtbezirk nimmt ein Spieler einen seiner Bürger aus dem Karrierezentrum und setzt ihn auf die Bezirksverwaltung, sofern dort noch Platz für ihn vorhanden ist.

(C)

Unter normalen Umständen können sich alle Spieler ihr Einkommen gleichzeitig nehmen. Dazu wertet ein Spieler zunächst die mit seinen Bürgern/Pendlern besetzten Felder in Geschäftsvierteln aus. Erst danach erhält er die Baumaterialien, die seine Bürger/Pendler in Fabriken produziert haben. Spieler sollten zudem darauf achten, die Effekte aktivierter Gebäude nicht zu vergessen.



Geld oder Baumaterialien erhalten die Spieler immer aus dem allgemeinen Vorrat. Da jedoch das Baumaterial auf die vorhandene Menge begrenzt ist, kann es geschehen, dass nicht genügend für alle Spieler vorhanden ist. In diesem Fall bekommen die Spieler ihr Einkommen in Spielreihenfolge, wobei jeder Spieler sein gesamtes Einkommen erhält, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

a **Einkommen durch Pendler**

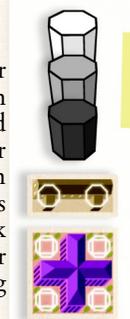
- Jeder Pendler im Stadtbezirk eines Spielers (auch in Parks oder öffentlichen Gebäuden) bringt diesem **\$1** ein.

b **Einkommen in Geschäftsvierteln**

- Jeder Bürger, der auf einem mit "\$1" gekennzeichneten Feld steht, erwirtschaftet für seinen Spieler **\$1**.
- Jeder Bürger, der auf einem mit "Baumaterial/\$" gekennzeichneten Feld steht, erlaubt seinem Spieler, ein Baumaterial aus seinen Lagerhäusern oder seiner Bezirksverwaltung zu verkaufen (weiße Baumaterialien bringen **\$2**, graue **\$3** und schwarze **\$5**).
- Jeder Bürger, der auf einem mit "\$/Stimmen" gekennzeichneten Feld steht, ermöglicht seinem Spieler, 2-5 Stimmen zu kaufen (**2** Stimmen für **\$1**, **3** für **\$2**, **4** für **\$3** oder **5** Stimmen für **\$4**).
- Jeder Bürger, der auf einem mit "Baumaterial/Stimmen" gekennzeichneten Feld steht, gibt dem Spieler die Möglichkeit, ein Baumaterial aus seinen Lagerhäusern oder seiner Bezirksverwaltung gegen Stimmen einzutauschen (weiße Baumaterialien bringen **3** Stimmen, graue **5** Stimmen und schwarze **7** Stimmen).
- Ein Spieler kann selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge er das Einkommen der einzelnen Felder erhält. Dadurch ist es möglich, durch ein Feld erhaltenes Einkommen an anderer Stelle sofort wieder einzusetzen.

c **Produktion in Fabriken**

- Jeder Bürger, der sich auf einem Feld einer Fabrik befindet, produziert dort für seinen Spieler 1 Baumaterial der auf dem Feld abgebildeten Farbe (weiß, grau oder schwarz). Produzierte Baumaterialien müssen sofort in einem Lagerhaus des Spielers (muss nicht an die Fabrik angrenzen; pro Lagerhaus maximal 2) oder auf einem freien Feld der Bezirksverwaltung (maximal 4) untergebracht werden.
- Ist es einem Spieler nicht möglich, alle seine produzierten Baumaterialien unterzubringen, muss er zunächst auf einzelne, von seinen Pendlern produzierte Baumaterialien (nach Wahl des Spielers) verzichten. Diese Baumaterialien erhält stattdessen der Spieler, in dessen Stadtbezirk sie produziert wurden. Er muss sie nach den üblichen Regeln sofort einlagern. Kann auch er das nicht, werden sie einfach in den allgemeinen Vorrat zurück gelegt.
- Sind Baumaterialien erst einmal eingelagert, dürfen sie nicht mehr umorganisiert werden. Die einzige Möglichkeit, Baumaterial von Feldern der Bezirksverwaltung oder der Lagerhäuser zu entfernen, besteht darin, sie entweder in *Phase II: Stadtbezirk ausbauen* zu verwenden oder in *Phase IVb: Einkommen aus Geschäftsvierteln* zu verkaufen bzw. gegen Stimmen einzutauschen.



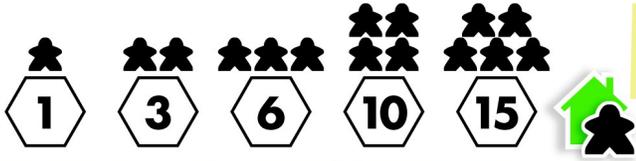
Hinweis: In der Stadtverwaltung können sich maximal 4 Bürger und/oder Baumaterialien befinden - je ein Bürger oder Baumaterial pro Feld des Plättchens



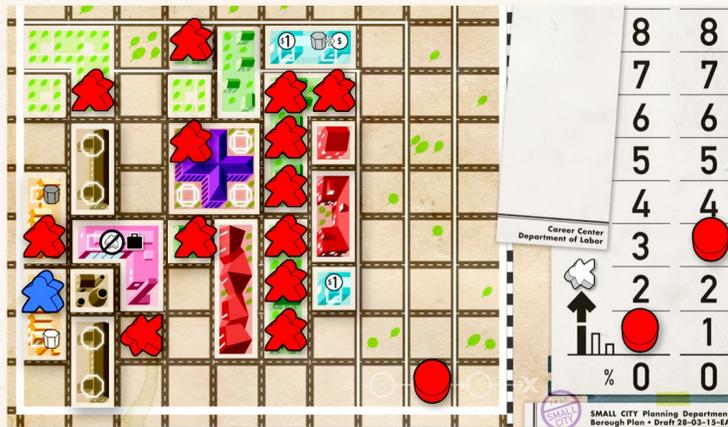
V STIMMEN ZAEHLEN

In jedem Stadtviertel können die Bürger eines Spielers Stimmen für ihn abgeben:

- **Wohngebiete:** Der erste Bürger in einem Wohngebiet bringt dem Spieler **1** Stimme ein, der zweite bereits **2**, ein dritter **3**, der vierte **4** und der fünfte **5** Stimmen. Auf diese Weise kann ein Wohngebiet der Stufe 1 nie mehr als **1** Stimme liefern, während ein Wohngebiet der Stufe 5, in dem sich 3 Bürger befinden, bereits **6** Stimmen bringt. Ein voll besetztes Wohngebiet der Stufe 5 liefert dem Spieler entsprechend **15** Stimmen.



- **Universität:** Ist dieses Gebäude aktiviert, sollte der Spieler nicht vergessen, dass er durch dessen Effekt **3** zusätzliche Stimmen erhält. Der Anzeiger des Spielers wird auf der Stimmenleiste, die das Stadtrats-Tableau umgibt, um die Anzahl der erhaltenen Stimmen vorwärts gezogen.



Beispiel: Die beiden besetzten Wohngebiete der Stufe 1 bringen je 1 Stimme. Das voll besetzte Wohngebiet der Stufe 3 bringt 1+2+3=6 Stimmen. Und das voll besetzte Wohngebiet der Stufe 4 schließlich liefert 1+2+3+4=10 Stimmen. Insgesamt erhält der Spieler also 1+1+6+10=18 Stimmen.

Hinweis: Sobald der Stimmenanzeiger eines Spielers Feld 50 der Stimmenleiste überschreitet, erhält der Spieler ein Plättchen "+50 Stimmen"



VI UMWELTVERSCHMUTZUNG MESSEN

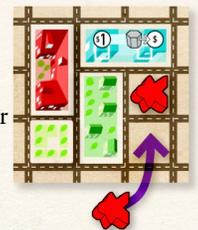
Jeder **Bürger** und jeder **Pendler** im **Stadtbezirk eines Spielers** erzeugt dort **1% Umweltverschmutzung**.

Ausgenommen von dieser Regel sind allerdings Bürger oder Pendler, die sich entweder in der Bezirksverwaltung befinden oder auf einem Friedhof liegen. Umweltverschmutzung ist kumulativ - die Umweltverschmutzung einer Runde wird zum gegenwärtigen Verschmutzungsgrad hinzu addiert, woraus sich der neue Verschmutzungsgrad des Stadtbezirks ergibt.

- Jede Fabrik im Stadtbezirk, in der Baumaterialien produziert werden (ganz gleich, von wem), erzeugt **1% Umweltverschmutzung pro produziertem Baumaterial**, sofern der Spieler nicht den Ingenieur gewählt hat.
- Jedes **Feld** eines Parks hingegen reduziert die in dieser Runde erzeugte Umweltverschmutzung um **-1%**. Die Umweltverschmutzung einer Runde kann dabei jedoch nicht unter **0%** sinken - Parks können nicht nachträglich den bereits bestehenden Verschmutzungsgrad verbessern.
- Jeder Spieler addiert die in dieser Runde erzeugte Umweltverschmutzung zu seinem gegenwärtigen Verschmutzungsgrad hinzu und passt seine Anzeige entsprechend an. Den Wert der in dieser Runde erzeugten Umweltverschmutzung muss er sich für einen kurzen Moment merken.
- Ein Spieler, dessen Stadtbezirk zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel einen Verschmutzungsgrad von **100%** erreicht, hat verloren und scheidet sofort aus dem Spiel aus. Alle Bürger und Pendler in seinem Stadtbezirk versterben, da weder Krankenhaus noch Feuerwachen dem tödlichen Grad an Umweltverschmutzung gewachsen sind.
- Sobald der Verschmutzungsgrad eines beliebigen Stadtbezirks **10%** erreicht oder überschreitet, können aufgrund der entstandenen Umweltschäden Bürger in der gesamten Stadt sterben. Im Stadtbezirk des Spielers, der in dieser Runde (sowie allen folgenden) den höchsten Wert an Umweltverschmutzung erzeugte, stirbt **1** beliebiger Bürger oder Pendler (nach Wahl des Spielers). Sollten mehrere Spieler den höchsten Wert haben, stirbt ein Bürger/Pendler in dem Stadtbezirk, der den höchsten **Verschmutzungsgrad** hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, stirbt in jedem der beteiligten Stadtbezirke **1** Bürger/Pendler. Auf diese Weise stirbt selbst in Runden, in denen überhaupt keine Umweltverschmutzung erzeugt wird, mindestens **1** Bürger/Pendler, sofern der Verschmutzungsgrad mindestens eines Stadtbezirks bei **10%** oder höher liegt.
- Es ist erlaubt, Pendler durch die Auswirkungen von Umweltverschmutzung sterben zu lassen. Befindet sich im Stadtbezirk seines Spielers allerdings eine aktivierte Feuerwache, stirbt der Pendler nicht, sondern wird zurück in die Bezirksverwaltung des Spielers gestellt. Ist dort kein Platz für ihn, kommt er stattdessen in das Karrierezentrum.
- Hat ein Spieler ein aktiviertes Krankenhaus, kann in seinem Stadtbezirk keiner seiner eigenen Bürger sterben (sie sind geschützt). Pendler sind dadurch jedoch nicht vor dem Tode gefeit.



- Sobald ein Bürger oder Pendler im Stadtbezirk eines Spielers stirbt, muss dieser ein leeres Feld in seinem Baugebiet wählen und den Bürger/Pendler darauf ablegen. Dadurch entsteht ein Friedhof. Sterben später weitere Bürger/Pendler in diesem Stadtbezirk, müssen sie (sofern möglich) auf freie Felder gelegt werden, die an den bereits bestehenden Friedhof orthogonal angrenzen.



***Beispiel:** Orientieren wir uns an der Grafik, die bereits in Phase 4: Stimmen zählen genutzt wurde. Ohne die Bürger in der Bezirksverwaltung mit einzubeziehen, hat der Spieler insgesamt 12 Bürger und Pendler in seinem Stadtbezirk, die Umweltverschmutzung erzeugen. Zusätzlich produzierten beide Fabriken in dieser Runde je 1 Baumaterial. Allerdings befinden sich im Stadtbezirk auch Parks mit insgesamt 5 Feldern. 12+2-5=9 - in diesem Stadtbezirk wurden in dieser Runde also 9% Umweltverschmutzung erzeugt. Da der Verschmutzungsgrad in diesem Stadtbezirk sogar vorher schon bei über 10% lag, können in dieser Runde Bürger an den Folgen der Umweltverschmutzung sterben. Daher bleibt nur zu hoffen, dass ein anderer Spieler mehr als 9% Umweltverschmutzung erzeugt hat.*

VII

STADTRAT BEEINFLUSSEN

In Spielreihenfolge darf nun jeder Spieler einmal Geld oder Stimmen investieren, um ein Mitglied des Stadtrates zu beeinflussen, das in einer von vier Abteilungen der Stadtverwaltung tätig ist. Dazu bewegt er eine seiner Scheiben in der entsprechenden Reihe um ein Feld vorwärts. Die Scheiben mehrerer Spieler dürfen dabei auch auf demselben Feld liegen (sie werden einfach aufeinander gestapelt).



- Entscheidet sich ein Spieler, zu investieren, um Einfluss auf ein Mitglied des Stadtrates (und damit auf seine Abteilung) auszuüben, muss er die Kosten dafür entweder vollständig in Stimmen oder Geld bezahlen (eine Kombination ist nicht möglich). Diese sind unter der jeweiligen Spalte angegeben, in die die Scheibe versetzt werden soll. Dabei darf ein Spieler seine Scheibe entweder auf das erste Feld einer beliebigen Reihe setzen oder von einem Feld auf das nächste Feld derselben Reihe. Um eine Scheibe auf ein Feld in Spalte 1 zu setzen, kostet dies also \$1 oder 1 Stimme, \$2 oder 2 Stimmen für ein Feld in der zweiten Spalte, \$3 oder 3 Stimmen in Spalte 3 und \$4 bzw. 4 Stimmen in Spalte 4.
- Eine Scheibe darf außerdem von einem der ersten drei Felder einer Reihe auf das Anfangsfeld einer beliebigen Reihe versetzt werden. Dies kostet \$1 oder 1 Stimme - ganz so, als ob die Scheibe dort neu eingesetzt worden wäre. Dabei ist es auch möglich, in derselben Reihe erneut mit dem ersten Feld zu beginnen. Andere Wechsel zwischen den verschiedenen Reihen sind nicht möglich.
- Die beiden Scheiben eines Spielers dürfen sich nie in derselben Reihe befinden!
- Jedes der vier Mitglieder im Stadtrat (repräsentiert durch eine Reihe in der Tabelle) bietet dem Spieler andere Vorzüge (Baumaterialien, neue Gebäude, Geld/Stimmen oder neue Bürger).
- Ein Spieler, der die Kosten gezahlt und seine Scheibe auf ein Feld versetzt hat, erhält sofort den darauf abgebildeten Vorteil. Die Vorteile im Stadtrat sind nicht kumulativ, und es ist auch nicht möglich, einen Vorteil der vorhergehenden Felder in der Reihe zu wählen (man erhält immer nur den Bonus des neuen Feldes).
- Sobald eine Scheibe auf das letzte Feld einer Reihe gezogen wurde, kann sie bis zum Ende des Spiels nicht mehr bewegt werden - sie bleibt einfach auf dem Feld liegen.



Reihe 1 – Industrie und Handelskammer: Der Spieler erhält die angegebenen Baumaterialien, die er sofort in seinen Lagerhäusern oder seiner Bezirksverwaltung einlagern muss. Alle Baumaterialien, die er nicht unterbringen kann, sind verloren und gehen in den allgemeinen Vorrat zurück. **(1)** 1 weißes Baumaterial **(2)** 2 weiße oder 1 graues Baumaterial **(3)** 2 graue oder 1 schwarzes Baumaterial **(4)** 2 schwarze Baumaterialien.

Reihe 2 – Bauamt: Der Spieler darf sofort ein Gebäude der angegebenen Größe bauen, ohne die entsprechenden Baukosten zahlen zu müssen. Öffentliche Gebäude sind davon jedoch ausgenommen. Dabei muss er sich aber an die Bauvorschriften halten. **(5)** Baue ein Gebäude mit einer Größe von 1 Feld. **(6)** Baue ein Gebäude mit einer Größe von 2 Feldern (kein Lagerhaus). **(7)** Baue ein Gebäude mit einer Größe von 3 Feldern. **(8)** Baue ein Gebäude mit einer Größe von 1-4 Feldern (kein Lagerhaus), ohne dabei auf die Bauvorschriften achten zu müssen. So kann z.B. eine Fabrik der Stufe 3 gebaut werden, die sich nicht im Einflussgebiet des Hafens befindet, oder ein Wohngebiet der Stufe 3, das nicht von 3 öffentlichen Gebäuden beeinflusst wird. Eine Bauvorschrift gilt jedoch nach wie vor - Wohngebiete dürfen nicht im Einflussbereich von Industriebauten, Fabriken oder Lagerhäusern errichtet werden, und umgekehrt!

Reihe 3 – Gewerbeamt: Der Spieler erhält sofort die angegebene Menge an Geld oder Stimmen - je nachdem, wofür er sich entscheidet. **(9)** \$2 oder 2 Stimmen **(10)** \$3 oder 3 Stimmen **(11)** \$5 oder 5 Stimmen **(12)** \$8 oder 8 Stimmen.

Reihe 4 – Amt für Kultur und Touristik: Der Spieler erhält sofort die abgebildete Anzahl an Bürgern (seiner Farbe) aus dem allgemeinen Vorrat und stellt sie in seine Bezirksverwaltung. Ist dort nicht genügend Platz vorhanden, werden die restlichen Bürger in sein Karrierezentrum gestellt. **(13)** 1 Bürger **(14)** 1 Bürger **(15)** 2 Bürger **(16)** 2 Bürger. Dies ist **im Grundspiel** die einzige Möglichkeit, mehr als die anfänglichen 14 Bürger nutzen zu können.

VIII NÄCHSTER BESUCH DES BÜRGERMEISTERS

Sofern in dieser Runde kein Spieler die Aktionskarte des Bürgermeisters gewählt hat, wandert die Bürgermeister-Figur an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler. Wurde die Karte hingegen gewählt, erhält der entsprechende Spieler die Bürgermeister-Figur (oder behält sie). Dann wird der Rundenanzeiger auf das nächste Feld vorgerückt. Zuletzt werden alle Bürger und Pendler in den Stadtbezirken wieder aufrecht hingestellt (Ausnahme: auf dem Friedhof liegende Bürger/Pendler). Nun kann die nächste Runde beginnen.



IX

SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Nach der 8. Runde endet das Spiel. Jeder Spieler führt nun noch die folgenden Schritte durch:

- Er deckt sein **Wahlversprechen** auf :
 - Hat er die Bedingung erfüllt und damit sein Versprechen gehalten, erhält er nun die auf der Karte angegebenen Stimmen : **6/12/18**.
 - Hat er die Bedingung jedoch nicht erfüllt, sein Versprechen also gebrochen, verliert er stattdessen die auf der Karte angegebenen Anzahl Stimmen : **-3/-6/-12**.
- Zuletzt zieht er von der Gesamtzahl seiner Stimmen seinen **Verschmutzungsgrad** ab.

Der Spieler, der nun die meisten Stimmen hat, gewinnt das Spiel und wird neuer Bürgermeister von *Small City*. Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler mit dem niedrigsten Verschmutzungsgrad. Sollte dann noch immer Gleichstand herrschen, gewinnt der beteiligte Spieler, der das meiste Geld übrig hat.

SPIELAUFBAU

Für die Fortgeschrittenen-Version wird die Profi-Seite des Stadtrats-Tableaus genutzt (markiert mit *). Auch die Karten "Außergewöhnliche Wahlversprechen" (rosa Kartenrand) werden gemischt und als weiterer verdeckter Stapel neben dem Stadtrats-Tableau platziert. Legt zudem die vier Aktionskarten für die Fortgeschrittenen-Version (markiert mit *) zu den Standard-Aktionskarten. Dann müssen sich die Spieler auf eine der vier möglichen Siegbedingungen einigen:

- Sieg durch Stimmenmehrheit - dies ist dieselbe Siegbedingung wie im Grundspiel, und der einzige Unterschied besteht in der Verwendung der Karten "Außergewöhnliche Wahlversprechen" und der zusätzlichen Aktionskarten
- Wirtschaftlicher Sieg
- Bevölkerungssieg
- Kultureller Sieg

Web-App benutzen



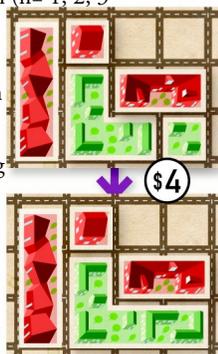
Zudem können die Spieler entscheiden, ob sie mit der Einsteiger- oder der Experten-Seite des Stadtbezirks-Tableaus spielen wollen. Der Rest des Spielaufbaus bleibt größtenteils gleich. Weitere Änderungen im Spielaufbau sind bei den unterschiedlichen Siegbedingungen angegeben (siehe unten).

SPIELABLAUF

I – Sonderaktion wählen

Mischt die 4 Aktionskarten für die Fortgeschrittenen-Version zusammen mit den 8 Standard-Aktionskarten. Anders als im Grundspiel zieht ihr nun zufällig $2x+2$ Aktionskarten (x = Anzahl der Spieler) und legt sie in einem Kreis aus (statt 8 Karten liegen im Spiel mit 2 Spielern nur 6 Karten aus, im Spiel mit 4 Spielern hingegen 10). Legt die übrigen Karten verdeckt in die Mitte des Kreises - sie werden erst zu Beginn der kommenden Runde wieder benötigt.

I CHEFSEKRETÄR Der diese Sonderaktion wählende Spieler kann sofort eines seiner Wohngebiete der Stufe 1 mit einem orthogonal angrenzenden Wohngebiet der Stufe n ($n=1, 2, 3$ oder 4) verbinden, um ein neues Wohngebiet der Stufe $n+1$ zu erhalten. Das neue Wohngebiet muss als Plättchen verfügbar sein und die Felder der beiden alten Wohngebiete komplett abdecken können. Dabei darf der Spieler die Bauvorschrift bezüglich vorhandener öffentlicher Gebäude ignorieren. Er muss jedoch für die Verschmelzung eine Gebühr von $\$(n+1)$ zahlen, die sowohl die Baukosten als auch die Zuwendungen abdeckt, die notwendig sind, damit der Bürgermeister es diesmal mit den Bauvorschriften nicht so genau nimmt...



J ÖKOLOGE : Bürger und Pendler, die sich im Stadtbezirk des Spielers aufhalten, der diese Sonderaktion wählt, verursachen in dieser Runde keine Umweltverschmutzung.



K ANWÄLTIN Während Phase III: Bürger bewegen darf der Spieler, der diese Sonderaktion wählt, ausnahmsweise zwei seiner Bürger oder Pendler auf ein einzelnes Feld eines Wohngebietes, eines Geschäftsviertels oder einer Fabrik stellen. Dies ermöglicht ihm, die Eigenschaft des Feldes doppelt zu nutzen - für beide Bürger/Pendler 1x. In Wohngebieten erzeugt dieser "Mitbewohner" eine Anzahl Stimmen, die der Stufe des Wohngebietes entspricht. *Beispiel: Ein Spieler nutzt diese Sonderaktion, um 2 Bürger auf ein Feld eines sonst leeren Wohngebietes der Stufe 4 zu setzen. Wie üblich generiert der erste Bürger 1 Stimme, doch der zweite erzeugt in diesem Fall 4 Stimmen. Wäre das Wohngebiet hingegen vollständig besetzt, würde der Spieler insgesamt sogar $1+2+3+4+4=14$ Stimmen erhalten.*



Achtung: In der nachfolgenden Runde muss, wie üblich, jeder Bürger bewegt werden. Das bedeutet, dass die beiden Zimmergenossen/Kollegen sich trennen müssen. In einem Wohngebiet kann zwar einer der beiden stehen bleiben - der andere muss jedoch gehen.

L ANARCHIST Der Spieler, der diese Karte wählt, muss sofort entweder \$2 oder 3 Stimmen abgeben, um die Unruhen, die der Anarchist anstachelt, einzudämmen. Hat der Spieler keine \$2, muss er 3 Stimmen abgeben! Hat er hingegen weder das eine noch das andere, steigt sein Verschmutzungsgrad um 3%.



VII – Stadtrat beeinflussen

Will ein Spieler in dieser Phase investieren, um eine seiner Scheiben zu versetzen, kann er nun auch eine Karte "Außergewöhnliches Wahlversprechen" akzeptieren, anstatt \$ oder Stimmen zu bezahlen. Er zieht dazu genau so viele dieser Karten, wie in der Spalte (bei den Kosten) angegeben sind, und sucht sich eine der gezogenen Karten aus. Diese behält er, während er die anderen Karten verdeckt unter den Stapel schiebt. Er hat also ein weiteres Wahlversprechen abgegeben, an das er sich am Ende des Spieles halten müssen!

Beispiel: Um seine Scheibe auf ein Feld in der ersten Spalte der Tabelle zu platzieren, entscheidet der Spieler, statt der üblichen Kosten eine Karte "Außergewöhnliches Wahlversprechen" zu akzeptieren. Er zieht 4 Karten, wählt eine davon, die er behält, und legt die restlichen 3 Karten verdeckt unter den Stapel zurück.

Um seine Scheibe auf das letzte Feld einer Zeile zu setzen, darf der Spieler hingegen nur eine einzige Karte ziehen und muss diese dann auch behalten. Je größer die Vorteile sind, umso größer ist auch das Risiko der damit verbundenen Versprechen, die ein Spieler machen muss.

Hinweis: Ein erfülltes "Außergewöhnliches Wahlversprechen" bringt am Ende des Spieles keinerlei Stimmen (+0). Wird das Versprechen jedoch gebrochen, kostet es den Spieler -5 Stimmen. Zusätzlich gilt: ein solches Versprechen gilt nur dann als erfüllt, wenn der Spieler der einzige ist, der die genannte Bedingung erfüllt! Jeder Spieler darf beliebig viele Karten "Außergewöhnliches Wahlversprechen" besitzen.

REGELAENDERUNGEN BEI BESTIMMTEN SIEGBEDINGUNGEN

Je nachdem, für welche Siegbedingung sich die Spieler entscheiden, können Spielaufbau, Spielablauf und natürlich Spielende sowie Schlusswertung von den bisherigen Regeln abweichen.

WIRTSCHAFTLICHER SIEG

Spiel Aufbau :

- Legt die Karte "Wahlversprechen Nr. 14" ("Mehr als \$17 am Ende des Spiels") in die Schachtel zurück.
- Eine Tabelle, die am Ende des Spiels den Fortschritt eines Spielers während der Partie anzeigt, kann man auf <http://smallcity.boardgamecore.net> finden. Alternativ kann man mit einem Smartphone auch den oben abgedruckten QR-Code einscannen. Dann muss nur noch die Variante "Economic Victory" gewählt und die Reihenfolge der Spielerfarben angegeben werden.

Spiel Aufbau :

VIII – Nächster Besuch des Bürgermeisters :

Jedes öffentliche Gebäude und jedes Wohngebiet eines Stadtbezirks erzeugt Einnahmen (R, angegeben in \$). Die Einnahmen eines solchen Gebäudes entsprechen der Größe des Gebäudes (G =Anzahl der Felder) im Quadrat ($G \times G$). Die U-Bahn-Station (Größe: 4 Felder) generiert also $4 \times 4 = \$16$ an Einnahmen, während ein Wohngebiet der Stufe 5 insgesamt \$25 erwirtschaftet. Diese Einnahmen können in der Tabelle der Web-App bzw. auf der Internetseite eingetragen werden. Dabei ist die Anzahl der Bürger, die sich in einem Wohngebiet befinden, für den erwirtschafteten Gewinn unerheblich.



Hinweis: Die berechneten Einnahmen sind ausschließlich für die Siegbedingung relevant. Einnahmen sind weder Teil des Einkommens noch anderweitiges Geld und stehen daher dem Spieler auch nicht zur Verfügung.

Schlusswertung :



Der Spieler, der in der letzten Runde den höchsten Gesamtwert aus Geld plus erwirtschafteten Einnahmen erzielt, gewinnt das Spiel :

- Der Verschmutzungsgrad eines Stadtbezirks zählt am Ende des Spiels nicht als negative Punkte. Sollte ein Spieler allerdings einen Verschmutzungsgrad von 100% erreichen, scheidet er auch bei dieser Variante aus dem Spiel aus.
- Erfüllte Wahlversprechen (violetter Kartenrand) erhöhen die Einnahmen am Ende des Spiels (um \$6/\$12/\$18); solche, die gebrochen wurden, schlagen mit Abzügen (-\$3/-\$6/-\$12) zu Buche. Außergewöhnliche Wahlversprechen (rosa Kartenrand) bringen entsprechend \$0 oder kosten -\$5.
- Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der beteiligte Spieler, dessen Verschmutzungsgrad am geringsten ist. Herrscht dann noch immer Gleichstand, gewinnt derjenige der Beteiligten, der die meisten Stimmen hat.

BEVOELKERUNGS-SIEG

Spielaufbau:

- Wie schon im Grundspiel, werden auch hier 3 Bürger in die Bezirksverwaltung gesetzt.
- Alle 19 weiteren Bürger einer Farbe werden in das Karrierezentrum gestellt - es gibt bei dieser Siegbedingung keinen gemeinsamen Vorrat.
- Legt die Karte "Wahlversprechen Nr. 11" ("Alle 22 Bürger in Verwendung/tot") in die Schachtel zurück
- Eine Tabelle, die am Ende des Spiels den Fortschritt eines Spielers während der Partie anzeigt, kann man auf <http://smallcity.boardgamecore.net> finden. Alternativ kann man mit dem Smartphone auch den oben abgedruckten QR-Code einscannen. Dann muss nur noch die Variante "Citizen Victory" gewählt und die Reihenfolge der Spielerfarben angegeben werden.

Spielablauf:

Die Reihe "Amt für Kultur und Tourismus" des Stadtrats-Tableaus ermöglicht es einem Spieler in dieser Partie, die angegebene Zahl an Bürgern vom Karrierezentrum in seine Bezirksverwaltung zu versetzen.

VIII Nächster Besuch des Bürgermeisters

Am Ende jeder Runde kann die Gesamtzahl der Bürger und Pendler eines Spielers, die sich im Spiel befinden (nicht im Karrierezentrum oder der Bezirksverwaltung), in der Tabelle der Web-App bzw. auf der Internetseite eingetragen werden.

Schlusswertung:

Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Bürger und Pendler im Spiel hat (Bürger auf der Bezirksverwaltung oder im Karrierezentrum werden nicht mitgezählt), gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der beteiligte Spieler, dessen Verschmutzungsgrad am geringsten ist. Herrscht dann noch immer Gleichstand, gewinnt derjenige der Beteiligten, der die meisten Stimmen hat. Sollte der Gleichstand noch immer bestehen, gewinnt von den beteiligten Spielern derjenige, der noch am meisten Geld übrig hat.



Alle Wahlversprechen (violetter oder rosa Kartenrand) bringen oder kosten den Spieler die auf der Karte angegebene Anzahl an Stimmen.

KULTURELLER SIEG

Spielaufbau:

- Legt die Karte "Wahlversprechen Nr. 16" ("Baue alle 6 öffentlichen Gebäude") in die Schachtel zurück.
- Jeder Spieler nimmt sich dann ein Set aller 6 öffentlichen Gebäude sowie eine Polizeistation und eine Feuerwache.

Schlusswertung:

Der Spieler, dessen gebaute öffentliche Gebäude am Ende des Spiels die meisten Felder in seinem Stadtbezirk abdecken, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der beteiligte Spieler, dessen Verschmutzungsgrad am geringsten ist. Herrscht dann noch immer Gleichstand, gewinnt derjenige der Beteiligten, der die meisten Stimmen hat. Sollte der Gleichstand noch immer bestehen, gewinnt von den beteiligten Spielern derjenige, der noch am meisten Geld übrig hat. Alle Wahlversprechen (violetter oder rosa Kartenrand) bringen oder kosten den Spieler die auf der Karte angegebene Anzahl an Stimmen.



IMPRESSUM

Die Urheberrechte an den Spielregeln für Small City liegen bei Alban Viard. Die Regeln sind zum persönlichen Gebrauch freigegeben.

Small City © Alban Viard 2015.

Der Dank des Autors gilt Corinne Viard, Jean-Claude Viard, Sylvain und Damien Nocquard, David Glantenay, Teddy Pasquier, Brice Cornilly, Milena Guberinic, Alexander Freudenthal, Johan Kristensson, David Krantz, Torbjörn Nager, Nathan Ehlers, Matt VanEseltine, Greg Herlevi, Zach Davis, Mark Rishavy und allen Spielern des AoS-Teams sowie Sampo Sikiö, Nathan Morse und Simon Reitenbach für ihre Geduld und ihre Hilfe während der Jahre, die die Entwicklung dieses Spiels benötigte.

Graphic Design: Sampo Sikiö (samposdesign.com), Todd Sanders
Illustrationen: Fanny Dalle Ast (da-fanny.ultra-book.com)

SOLO-VARIANTE

Mit Ausnahme der im Folgenden beschriebenen Abweichungen gelten alle Regeln des Grundspiels.

SPIELAUFBAU

- Wähle einen der folgenden Schwierigkeitsgrade (von leicht nach schwer aufgelistet): **Bürger, Bürgermeister, Gouverneur, Senator, Präsident.** Du kannst bei jedem Schwierigkeitsgrad sowohl die Einsteiger- als auch die Experten-Seite des Stadtbezirks-Tableaus benutzen.
- Lege je 1 öffentliches Gebäude jeder Sorte, 1 Raffinerie, 1 Hafen, 1 Feuerwache sowie 1 Polizeistation neben deinem Tableau bereit. Dann nimm dir als Startguthaben \$4.
- In der Solo-Variante besucht der Bürgermeister keinen Stadtbezirk, sondern stattdes pro Runde je einer der auf den ausliegenden Karten abgebildeten Persönlichkeiten einen Besuch ab.

SPIELABLAUF

I Sonderaktion wählen

- Mische in der ersten (dritten, fünften und siebten) Runde alle 8 Standard-Aktionskarten verdeckt. Ziehe 1 Karte, decke sie auf und stelle die Bürgermeister-Figur darauf. Dann ziehe 3 weitere Karten und lege sie, von der ersten Karte ausgehend, in einem Kreis aus (im Uhrzeigersinn). Lege die anderen 4 Karten verdeckt beiseite - sie werden erst in der nächsten Runde benötigt.
- In der zweiten (vierten, sechsten und achten) Runde nimmst du stattdessen die 4 beiseite gelegten Karten, stellst die Bürgermeisterfigur auf die erste aufgedeckte Karte und legst die anderen 3 Karten offen im Kreis aus.
- Die Karte, auf der sich die Bürgermeister-Figur befindet, wurde sozusagen von einem "imaginären Startspieler" gewählt. Dies wird sich jede Runde wiederholen, so dass du in dieser Phase immer der "zweite Spieler" bist. Die beiden Karten, die rechts und links neben der Karte mit der Bürgermeisterfigur liegen, können von dir nun kostenlos gewählt werden. Um die gegenüberliegende Karte zu wählen, musst du \$2 zahlen.

III Bürger bewegen

In der Solo-Variante gibt es natürlich keine Pendler - weder kannst du Pendler in andere Stadtbezirke schicken, noch können Pendler in deinen Stadtbezirk kommen.

V Umweltverschmutzung messen

Ob in einer Runde Bürger in deinem Stadtbezirk sterben, hängt in der Solo-Variante sowohl von der gewählten Schwierigkeitsstufe als auch vom Anstieg des Verschmutzungsgrades in deinem Stadtbezirk ab. Die folgende Tabelle gibt Aufschluss darüber, welcher Effekt anzuwenden ist:

Bürger: Ganz gleich, wie stark der Verschmutzungsgrad deines Stadtbezirkes in einer Runde auch steigt - keiner deiner Bürger muss sterben.

Bürgermeister: Steigt dein Verschmutzungsgrad in dieser Runde um mehr als 5%, stirbt einer deiner Bürger.

Gouverneur: Steigt dein Verschmutzungsgrad in dieser Runde um mehr als 2%, stirbt einer deiner Bürger.

Senator: Steigt dein Verschmutzungsgrad in dieser Runde (ganz gleich, um welchen Prozentsatz), stirbt einer deiner Bürger.

Präsident: Pro Prozentpunkt, den dein Verschmutzungsgrad in dieser Runde steigt, stirbt einer deiner Bürger!

Hinweis: Sollte deine Umweltverschmutzung je einen Wert von 100% erreichen, hast du in jedem Fall sofort verloren!

VIII Nächster Besuch des Bürgermeisters

Lege die vier ausliegenden Aktionskarten offen ab. Halte den Bürgermeister-Figur für die nächste Runde bereit - sie wird erneut eine der auf den ausliegenden Karten abgebildeten Persönlichkeiten besuchen.

Spielende und Schlusswertung:

Die Schlusswertung wird wie im Grundspiel durchgeführt. Je mehr Bürger ihre Stimme für dich abgegeben haben, um so höher ist der von dir erzielte Rang:

50-59 : Gehöft	100-109 : Vorort
60-69 : Weiler	110-119 : Großstadt
70-79 : Dorf	120-134 : Metropole
80-89 : Gemeinde	135-149 : Hauptstadt
90-99 : Kleinstadt	150+ : Megalopolis