Terminus

SPIELREGELN



ÜBERBLICK

Ihr spielt verschiedene Bauunternehmen, die U-Bahn-Linien bauen und damit den Nahverkehrsbedarf der Stadt decken sollen.

Eure Aktionen wählt ihr in einer Aktionsschleife. Dort kauft ihr Ressourcen, baut eure U-Bahn-Linie aus und errichtet neue Quartiere in der Stadt. Quartiere bringen mehr Aktionsmöglichkeiten und zeigen an, welche Stadtteile Bedarf an mehr Haltestellen haben.

Außerdem könnt ihr eure Aktionen durch Upgrades verbessern und Lobbyisten beauftragen, eure Unternehmensziele voranzubringen und öffentliche Projekte zu bewerben. All diese Aktionen können euch Prestige bringen. Wer am Ende das meiste Prestige hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

PERSÖNLICHES SPIELMATERIAL

5 Startbahnhöfe
1 pro Farbe



60 Scheiben
12 pro Farbe



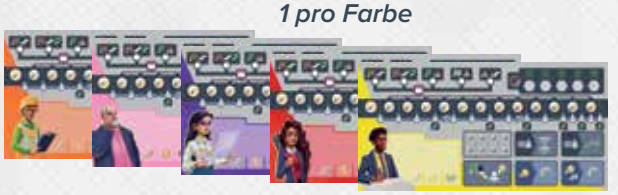
5 Kapazitätsmarker
1 pro Farbe



5 Bonusmarker
1 pro Farbe



5 Tableaus
1 pro Farbe



5 Trimestersteine
1 pro Farbe



5 Figuren
1 pro Farbe



40 Lobbyisten
8 pro Farbe



160 Gleise
32 pro Farbe



10 Standard-Upgrade-Plättchen
5x B1, 5x B2



5 Aktions-übersichten



SPIELMATERIAL FÜR ALLE

1 zweiseitiger Spielplan



54 Münzplättchen

25x 
10x 
10x 
9x 

1 Zugreihenfolgekarte



1 Jahresanzeiger



55 Ressourcen

 20 Bautrupps

 15 Blaupausen

 12 Baugenehmigungen

 8 Strom

21 Bedarfsplättchen



35 Zielkarten



18 Projektkarten



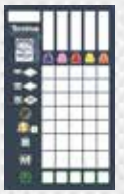
18 Spezial-Upgrade-Plättchen
je 3x A1–A6



24 Quartierplättchen
je 8 in 3 Farben

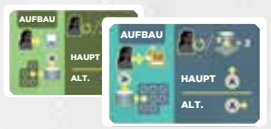


1 Wertungsblock



SPIELMATERIAL FÜRS SPIEL ALLEIN UND ZU ZWEIT

8 zweiseitige Automa-Karten



14 Solo-Karten



1 Richtungsmarker



WICHTIG!
In Kästen mit Augensymbol (wie diesem hier) werden an mehreren Stellen des Regelhefts wichtige Begriffe prägnant zusammengefasst.

Auf unserer Website findet ihr weitere Infos zum Spiel!
www.skellig-games.de



WICHTIGE BEGRIFFE

Ressourcen gibst du aus, um verschiedene Aktionen auszuführen.
Es gibt 4 verschiedene Ressourcen:

Bautrupp · Strom · Baugenehmigung · Blaupause

Ressourcen erhalten und ausgeben
In einigen Zonen der Aktionsschleife erhältst du Ressourcen aus den entsprechenden Depots. Ressourcen nimmst du immer von möglichst weit links aus einem Depot. Jede Ressource kostet so viele Münzen, wie über ihrer Spalte angegeben ist.

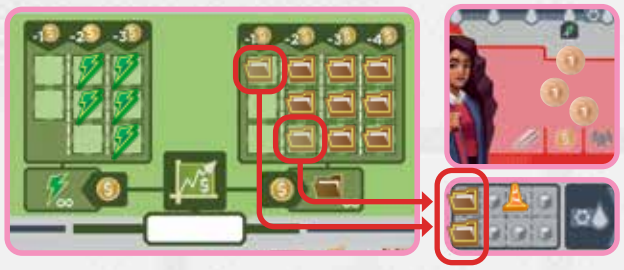
Du kannst so viele Ressourcen kaufen, wie du dir leisten kannst. Die Münzen, die du dabei zahlst, legst du zurück in den Vorrat. Ressourcen, die du erhältst, legst du in das Ressourcenlager auf deinem Tableau.

Auf deinem Tableau ist Platz für 8 Ressourcen. Erhältst du mehr Ressourcen, als du unterbringen kannst, musst du beliebige deiner Ressourcen zurück in ihre Depots legen, bis du nur noch 8 in deinem Lager hast.

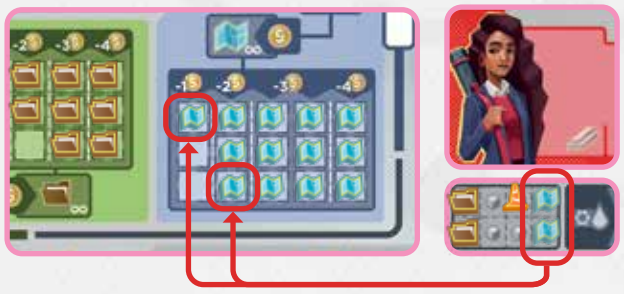
Ressourcen, die du ausgibst oder zurücklegst, legst du immer auf leere Plätze möglichst weit rechts im entsprechenden Depot *(siehe S. 13).*

HINWEIS: Für Ressourcen, die du ins Depot zurück legst, erhältst du keine Münzen.

BEISPIEL: **Rot** möchte 2 Baugenehmigungen kaufen. Die erste kostet 1 Münze, die zweite 2 Münzen. Rot zahlt also 3 Münzen in den Vorrat.



In einem späteren Zug gibt **Rot** 2 Blaupausen aus. Sie legt sie möglichst weit rechts ins Blaupausendepot zurück.



Lobbyisten setzen sich für den Erfolg deines Unternehmens ein. Du hast 8 Lobbyisten. Sie können dir Zugang zu alternativen Aktionen verschaffen oder am Ende des Spiels zusätzliches Prestige einbringen.

Prestige ist das Maß dafür, wie erfolgreich deine U-Bahn die Bedürfnisse der Stadt erfüllt. Wer am Ende des Spiels das meiste Prestige hat, gewinnt.

Linienausbau ist das Platzieren von Gleisen und/oder Stationen in der Stadt.
Der Linienausbau ist durch deine Ressourcen, deine Gleise und deine Kapazität begrenzt.

Stationen baust du, indem du Scheiben von deinem Tableau auf leere Bauplätze legst.

Bahnhöfe sind größere Stationen, die du baust, indem du zwei Scheiben aufeinander legst. Du kannst sie aber erst bauen, wenn du das entsprechende Upgrade freigeschaltet hast.

Der **Startbahnhof** ist der Bahnhof, den du beim Spielaufbau schon auf den Spielplan legst. Dein allererster Linienausbau beginnt immer am Startbahnhof.

Haltestelle ist der Überbegriff für Stationen und Bahnhöfe.

Gleise baust du zwischen deinen Haltestellen. Du hast 32 Gleise im Gleisvorrat, die du aber erst bauen kannst, wenn du sie gekauft und in dein Gleislager gelegt hast. Du kannst beliebig viele Gleise in deinem Gleislager haben *(siehe S. 14).*

Anschlüsse erstellst du, indem du Gleise von deiner Endhaltestelle zu einer fremden Haltestelle legst. ***Fremde Haltestellen gelten für die Endwertung nicht als Teil deiner U-Bahn-Linie (siehe S. 17).***

Die **Aktionsschleife** befindet sich am oberen Spielplanrand. In deinem Zug wählst du eine Aktion, indem du deine Figur im Uhrzeigersinn in eine beliebige Zone der Aktionsschleife bewegst *(siehe S. 10)*. Die Aktionsschleife hat 6 Zonen:

Hochbau · Lobby · Planung
Markt · Beschaffung · Tiefbau



Am besten überspringst du diese Seite bei der ersten Regellektüre.
Hier findest du später schnell die Definitionen häufig verwendeter Begriffe.

Ein **Trimester** ist für dich vorbei, wenn du mit deiner Figur das Stoppuhrfeld der Aktionsschleife erreichst *(siehe S. 8)*. Pro Jahr durchläufst du drei Trimester. Das Spiel läuft über drei Jahre.

Die **Stadt** ist der Hauptteil des Spielplans. Dort baust du Gleise, Haltestellen und Quartiere. Die Stadt hat 7 Stadtteile, in denen es Blocks, Bauplätze und Gleisfelder gibt.

Bauplätze sind Kreise auf dem Spielplan, auf denen du Haltestellen bauen kannst.

Gleisfelder sind Stellen, an denen du Gleise legen kannst. Es gibt einfache Gleisfelder, auf die ein Gleis passt, und doppelte, auf die zwei Gleise verschiedener Farben passen.

Blocks sind die quadratischen Bereiche zwischen vier Bauplätzen. In manchen Blocks gibt es Gleisfelder.

Stadtteile sind die farblich markierten Bereiche auf dem Spielplan. Jeder Stadtteil ist entweder auf ***Gewerbe***, ***Industrie*** oder ***Wohnen*** ausgerichtet. Es gibt 7 Stadtteile *(siehe S. 24)*.

Kapazität ist die Menge an Scheiben, die dir aktuell zum Linienausbau zur Verfügung stehen; angezeigt wird sie durch die Position des Kapazitätsmarkers auf deinem Tableau. Bauen kannst du immer nur Scheiben, die ***links*** von deinem Kapazitätsmarker liegen.

Mit der Aktion „Kapazität erhöhen“ in der Beschaffungszone der Aktionsschleife kannst du diesen Marker nach rechts schieben. Durch das Erhöhen deiner Kapazität kannst du außerdem Upgrades freischalten *(siehe S. 14)*.

Depots enthalten Ressourcen. Es gibt je 1 Depot für Blaupausen, Baugenehmigungen, Strom und Bautrupps.

Die **Endhaltestelle** (engl.: Terminus) ist die Haltestelle am Ende deiner U-Bahn-Linie. Zu Beginn einer Partie ist dein Startbahnhof gleichzeitig deine Endhaltestelle. Im weiteren Spielverlauf ist immer die Haltestelle deine Endhaltestelle, die am weitesten von deinem Startbahnhof entfernt ist. (Deine Endhaltestelle kann eine eigene oder fremde Haltestelle sein.) Du kannst später auch zwei Endhaltestellen haben. Dazu musst du das Upgrade ***„Zweite Endhaltestelle“ freischalten (siehe S. 18)***.

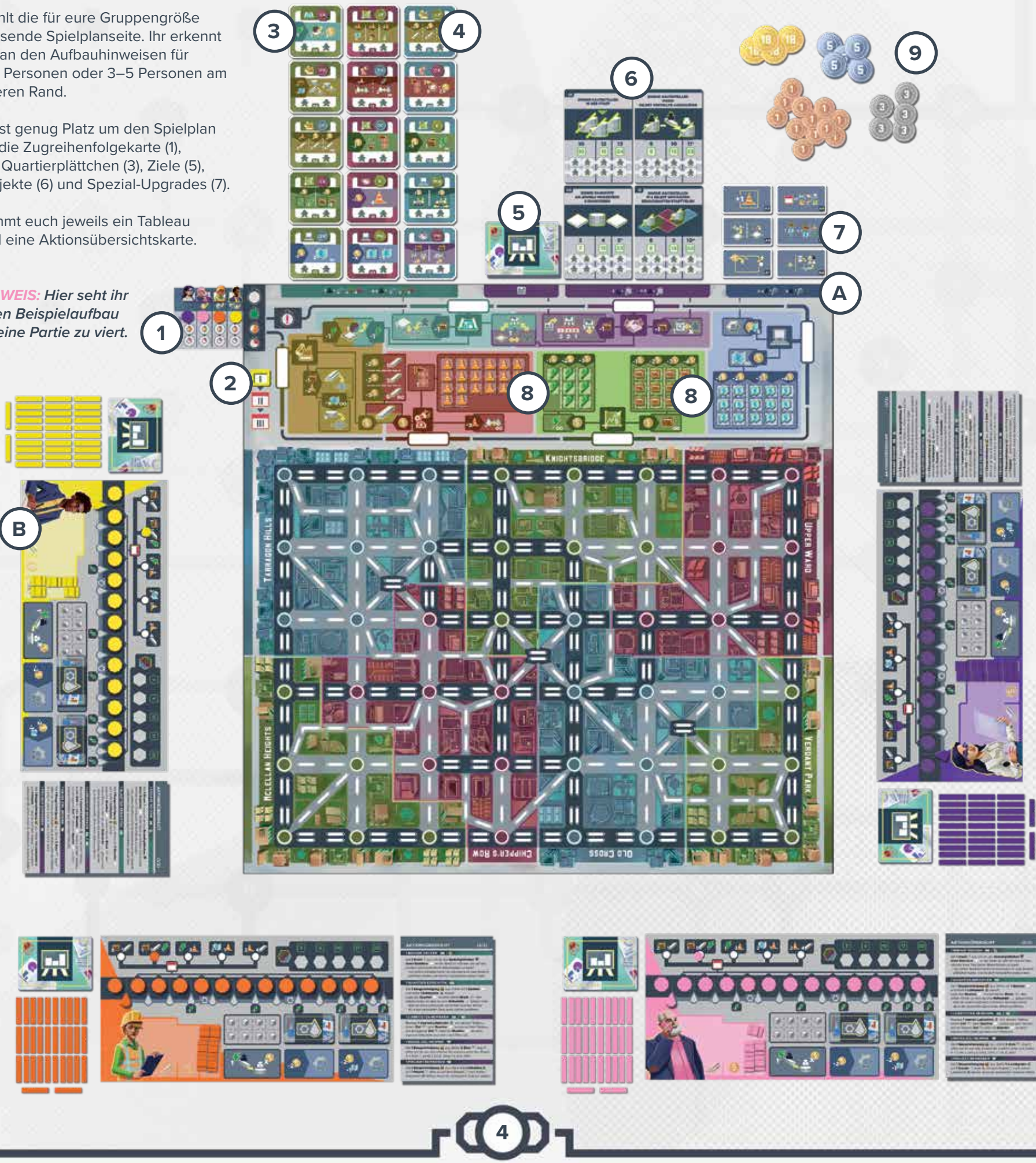
AUFBAU

A | Wählt die für eure Gruppengröße passende Spielplanseite. Ihr erkennt sie an den Aufbauhinweisen für 1–2 Personen oder 3–5 Personen am oberen Rand.

Lasst genug Platz um den Spielplan für die Zugreihenfolgekarte (1), die Quartierplättchen (3), Ziele (5), Projekte (6) und Spezial-Upgrades (7).

B | Nehmt euch jeweils ein Tableau und eine Aktionsübersichtskarte.

HINWEIS: Hier seht ihr einen Beispielaufbau für eine Partie zu viert.



AUFBAU DES SPIELPLANS

1 | Schiebt die Zugreihenfolgekarte so unter die linke obere Ecke des Spielplans, dass so viele Spalten sichtbar sind, wie Personen mitspielen.

2 | Legt den Jahresanzeiger auf das oberste Feld der Jahresleiste.

3 | Sortiert die Quartierplättchen nach Typ: ***Blau = Gewerbe***, ***Rot = Industrie*** und ***Grün = Wohnen***. Mischt sie getrennt und legt je nach Personenzahl eine bestimmte Anzahl davon in drei farblich sortierten Spalten links über dem Spielplan aus:

bei 1–3 Personen: 4 Quartiere pro Typ
bei 4–5 Personen: 5 Quartiere pro Typ

Alle übrigen Quartiere legt ihr zurück in die Schachtel.

4 | Mischt die Bedarfsplättchen und legt ein zufälliges offen auf jedes Quartier (auf das Sechseck oben rechts). Alle übrigen Bedarfsplättchen legt ihr zurück in die Schachtel.

5 | Mischt die Zielkarten und legt sie als verdeckten Stapel (rechts neben die Quartiere) über den Spielplan.

6 | Mischt die Projektkarten verdeckt und legt je nach Personenzahl eine bestimmte Anzahl offen über dem Spielplan (neben dem Zielstapel) aus:

bei 1–3 Personen: 3 Projekte
bei 4–5 Personen: 4 Projekte

Alle übrigen Projektkarten legt ihr zurück in die Schachtel.

7 | Sortiert die Spezial-Upgrade-Plättchen (***A1–A6*** in der rechten unteren Ecke) nach ihren Vorderseiten. Legt eine bestimmte Anzahl davon in sechs getrennten offenen Stapeln rechts über dem Spielplan aus:

bei 1–2 Personen: 1 Spezial-Upgrade pro Stapel
bei 3–4 Personen: 2 Spezial-Upgrades pro Stapel
bei 5 Personen: 3 Spezial-Upgrades pro Stapel

Alle übrigen Spezial-Upgrades (***A1–A6***) legt ihr zurück in die Schachtel.

8 | Befüllt die Depots für Bautrupps, Baugenehmigungen, Strom und Blaupausen auf dem Spielplan komplett mit den jeweiligen Ressourcen.
HINWEIS: ***Im Spiel allein und zu zweit sind die Depots kleiner. Übrige Ressourcen legt ihr zurück in die Schachtel.***

9 | Legt alle Münzplättchen als Vorrat bereit.

! Für eure erste Partie empfehlen wir, mit diesen Projekten zu spielen:
1–3 Personen: 05, 08, 10
4–5 Personen: 01, 05, 08, 10

... und mit diesen Quartieren:
1–3 Personen: 02, 04, 05, 07, 09, 11, 12, 15, 18, 21, 22, 23
4–5 Personen: 01, 02, 04, 05, 07, 09, 10, 11, 12, 15, 18, 21, 22, 23, 25

AUFBAU DEINES TABLEAUS

Das meiste Spielmaterial passt farblich zu deinem Tableau:

1 | Lege deinen Startbahnhof (Zylinder) auf das runde Feld ganz links auf deiner Kapazitätsleiste.

2 | Lege die 12 (flacheren) Scheiben auf die übrigen runden Felder der Kapazitätsleiste.

3 | Lege deinen Bonusmarker auf das linke Feld der Bonusleiste.

4 | Lege deinen Kapazitätsmarker auf das tropfenförmige Feld ganz links auf der Kapazitätsleiste.

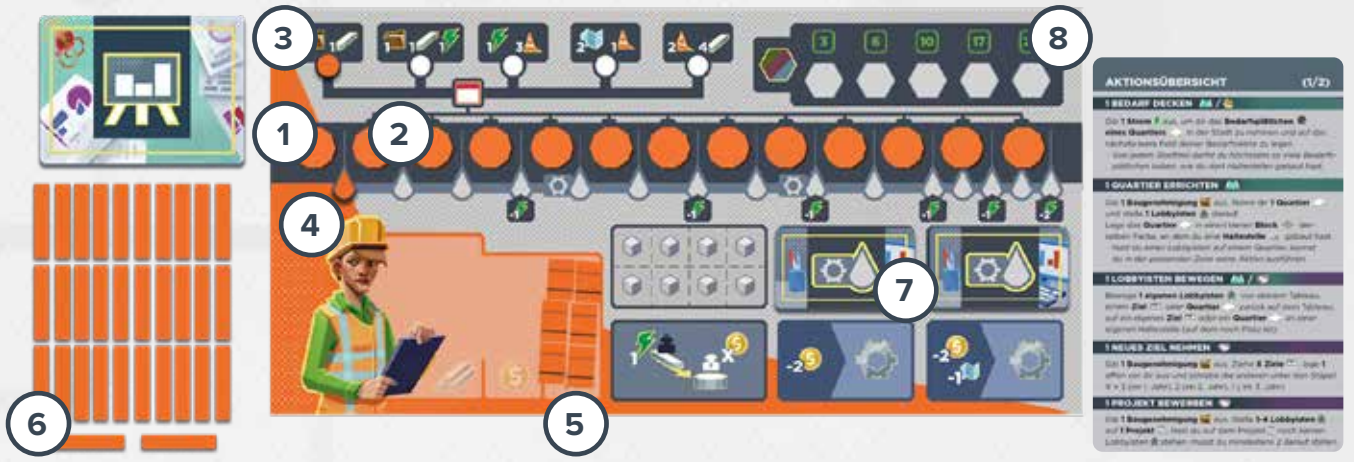
5 | Stelle alle deine Lobbyisten auf dein Tableau.

6 | Lege alle deine Gleise als Gleisvorrat neben dein Tableau.

7 | Lege je 1 Standard-Upgrade-Plättchen (B1 und B2) mit der Rückseite nach oben auf ihre Felder auf deinem Tableau.

8 | Die Bedarfsleiste bleibt erst mal leer.

Spielmaterial in Farben, die niemand spielt, bleibt in der Schachtel.



ZUGREIHENFOLGE FÜR DAS 1. JAHR

1 | Jede Person zieht verdeckt 2 Zielkarten vom Stapel.

2 | Jede Person wählt geheim 1 ihrer beiden Zielkarten und legt sie verdeckt vor sich ab. Dieses Ziel bleibt die ganze Partie über geheim und kann bei Spielende Prestige einbringen. Die andere Zielkarte bestimmt die Zugreihenfolge für das 1. Jahr.

3 | Dann decken alle gleichzeitig ihre nicht gewählte Zielkarte auf und vergleichen die Kennzahl rechts oben auf der Karte.

BEISPIEL (ganz rechts): Die Zugreihenfolge für das 1. Jahr ist Rosa ***(1.)***, Lila ***(2.)***, Rot ***(3.)***, Gelb ***(4.)***, Orange ***(5.)***.

4 | Wer die Zielkarte mit der niedrigsten Kennzahl hat, stellt die eigene Figur auf das rechteckige Feld der Zugreihenfolgekarte, das am nächsten am Spielplan ist.

5 | In aufsteigender Reihenfolge der Kennzahlen stellen die anderen ihre Figuren von rechts nach links auf die übrigen Felder der Zugreihenfolgekarte. Dann legen alle ihren Trimesterstein auf das grüne Feld unter ihrer Figur.

HINWEIS: Beim Aufbau erhält niemand die Reihenfolgenprämien der Zugreihenfolgekarte. Sie werden nur zu Beginn des 2. und des 3. Jahres ausgegeben *(siehe S. 7)*.

6 | Dann mischt ihr die Zielkarten, die ihr für die Zugreihenfolge verwendet habt, verdeckt zurück in den Zielkartenstapel.

7 | In umgekehrter Zugreihenfolge legt ihr nacheinander euren Startbahnhof auf einen beliebigen leeren Bauplatz *(Kreis)* in der Stadt.

Auf Bauplätzen baut ihr im Laufe der Partie weitere Haltestellen eurer U-Bahn-Linie.

Von euren Startbahnhöfen aus werden sich eure U-Bahn-Linien durch die Stadt erstrecken.

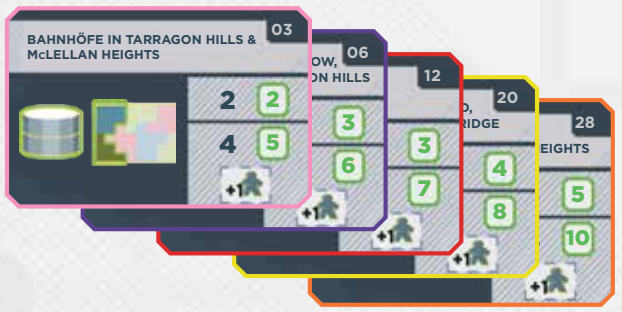
HINWEIS: Bei weniger als 5 Personen habt ihr die Zugreihenfolgekarte so weit unter den Spielplan geschoben, dass nur noch so viele Spalten auf ihr zu sehen sind, wie ihr Personen seid.

BEISPIEL (unten): In diesem Spiel zu dritt ist die Zugreihenfolge Gelb ***(1.)***, Orange ***(2.)***, Lila ***(3.)***.

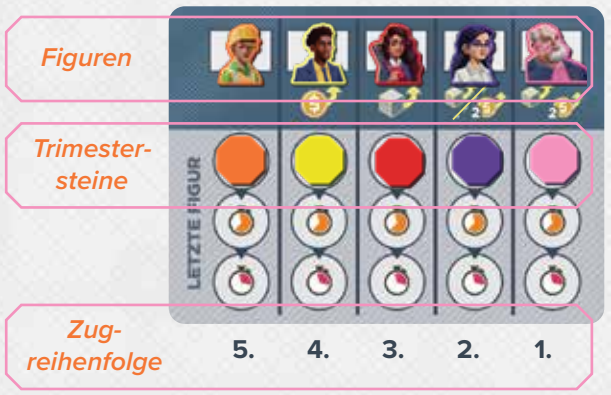


BEISPIEL FÜR EINE PARTIE ZU FÜNFT

3



4–5





Inside Up Games

© Inside Up Games 2024

Spielidee
Earl Aspiras & Thomas Volpe

Illustrationen
Edu Valls

Grafik-Design
Edu Valls &
David Shaw

Künstlerische Leitung
Conor McGoey

Redaktion
Daniel Mansfield

Entwicklung
Conor McGoey, Carter Morash & Chris Walters

Spielregelgestaltung
Kenneth Spond

Regeltext
Jenna Muir

Korrektorat
Brendan Irvin

Besonderer Dank von Tom & Earl geht an
Patrick Barfoot, James Bernier, Sean Calligan, Chris Chung, David Diaz, Phil Loconte, Nolan Matthews, Ben Passmore, Dave Pearce, Donald Tan, Bogdan Tudose, Andrew Volpe, Matt Volpe, Pat Volpe, Dana Werpny

SKELLIG GAMES

Deutsche Ausgabe
Skellig Games

Übersetzung & Satz
Stephan Rothschuh

Korrektorat Sebastian Bleek, Heike Chmiel, Lines J. Hutter, Dominik Wagenführ

Etwas fehlt?
info@skellig-games.de

Diskutiert mit auf unserem
Discord-Server!

SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über 3 Jahre. Zu Beginn jedes Jahres erhaltet ihr Einkommen in Form von Münzen und Ressourcen.

Danach bewegt ihr reihum eure Figur auf eine Zone der Aktionsschleife und führt eine der dortigen Aktionen aus.

Immer wenn ihr eure Figur dabei auf oder über das „Ende“ der Schleife (das Stoppuhrfeld) hinauszieht, ist ein Trimester für euch vorbei. Jedes Jahr hat 3 Trimester. Ihr könnt also in jedem Jahr dreimal die Aktionsschleife durchlaufen. Wenn alle das getan haben, endet das Jahr und ein neues beginnt. Nach 3 Jahren folgt die Endwertung. Wer dann das meiste Prestige gesammelt hat, gewinnt.

EINKOMMEN

EINKOMMEN ERHALTEN

Zu Beginn ***jedes Jahres*** (nicht jedes Trimesters) erhaltet ihr Einkommen. Euer Einkommen setzt sich zusammen aus ***(1)*** Bonus, ***(2)*** Budget und ***(3*)*** Reihenfolgenprämie.

1. Bonus

Ihr legt alle gleichzeitig euren Bonusmarker auf ein beliebiges Feld der Bonusleiste auf eurem Tableau. Dabei dürft ihr denselben Bonus wie im letzten Jahr und/oder denselben wie eure Mitspieler wählen. Dann nehmt ihr euch alle (in Zugreihenfolge) kostenlos das Material, das euch der gewählte Bonus gewährt und legt es auf euer Tableau.

HINWEIS: Wenn du nicht alles Material deines Bonus nehmen kannst, darfst du stattdessen einen anderen Bonus wählen.

BEISPIEL: Orange hat den Bonus gewählt, der ihr 1 Baugenehmigung, 1 Gleis und 1 Strom einbringt.



Sie legt diese drei Elemente auf ihr Tableau: das Gleis ins Gleislager, den Strom und die Baugenehmigung ins Ressourcenlager.



2. Budget

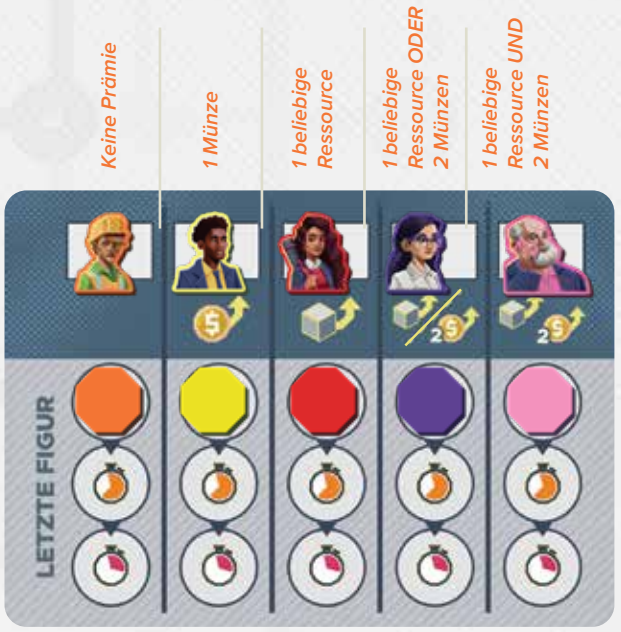
Dein Budget für dieses Jahr ist der größte sichtbare Wert auf der Kapazitätsleiste deines Tableaus. Im 1. Jahr erhältst du also 12 Münzen, da du außer deinem Startbahnhof noch keine Haltestelle gebaut hast. Münzen lagerst du links neben dem Gleislager auf deinem Tableau.

BEISPIEL: Orange hat im Spielverlauf (außer ihrem Startbahnhof) schon 3 Haltestellen gebaut. Deshalb bekommt sie als Budget 15 Münzen.



3. Reihenfolgenprämie ***(*nur im 2. und 3. Jahr)***

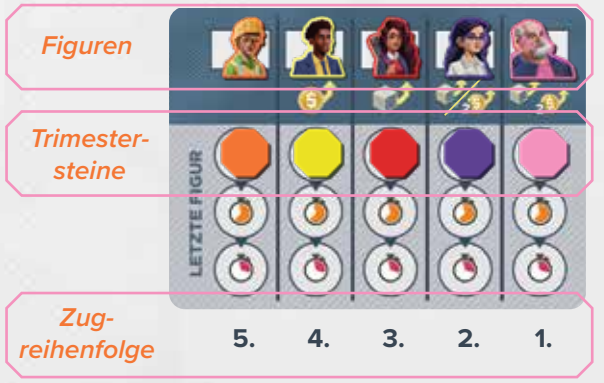
Im 2. und 3. Jahr erhältst du die Prämie unter deiner Figur auf der Zugreihenfolgekarte (der graue Würfel steht für eine beliebige Ressource: Bautrupp, Baugenehmigung, Strom oder Blaupause). Wenn sich alle ihre Prämien genommen haben, beginnt ihr mit euren Zügen entsprechend der Zugreihenfolgekarte.



ZUGREIHENFOLGE

Die Reihenfolge, in der ihr eure Züge macht, wird durch die Reihenfolge bestimmt, in der eure Figuren zu Beginn eines Jahres auf der Zugreihenfolgekarte stehen (von rechts nach links). In dieser Reihenfolge führt ihr nacheinander Züge aus, bis alle Figuren wieder auf der Zugreihenfolgekarte stehen.

HINWEIS: ***Die Zugreihenfolge wird sich von Jahr zu Jahr wahrscheinlich ändern. Mehr dazu unter „Passen“ auf S. 9.***





ABLAUF EINES ZUGES

Wenn du am Zug bist, bewegst du deine Figur im Uhrzeigersinn in eine beliebige Zone. ***Dabei darfst du beliebig viele Zonen überspringen und auch in einer Zone landen, in der schon andere Figuren stehen***.

In jeder Zone hast du die Auswahl aus 2 oder 3 Aktionen. Näheres zu den einzelnen Zonen und ihren Aktionen findest du ab ***S. 10***.

Du ***musst*** eine Aktion ausführen; du kannst nicht nichts machen. Nach der Aktion ist dein Zug zu Ende. Danach ist die nächste Person in Zugreihenfolge dran, bewegt ihre Figur und führt eine Aktion aus.





BEISPIEL:

1 | Rosa bewegt seine Figur in die Hochbauzone. Er kann jetzt entweder 1 Strom ausgeben, um sich 1 Bedarfsplättchen zu nehmen ***(A)***, 1 Baugenehmigung ausgeben, um ein Quartier zu bauen ***(B)***, oder 1 Lobbyisten bewegen ***(C)***. Nach dieser Aktion bewegt auch Rot ihre Figur in diese Zone und führt eine der Aktionen aus.

2 | Dann ist Gelb am Zug, überspringt die Hochbauzone und bewegt seine Figur in die Lobbyzone. In seinem nächsten Zug darf Gelb seine Figur nicht zurück zur Hochbauzone ziehen, sondern muss sie im Uhrzeigersinn weiter bewegen.

TRIMESTERLEISTE

Auf der Zugreihenfolgekarte finden sich auch die Trimesterleisten. Die Position deines Trimestersteins auf der Trimesterleiste gibt an, in welchem Trimester des aktuellen Jahres du dich gerade befindest.

Wenn du deine Figur auf der Aktionsschleife auf/über das Stoppuhrfeld ziehst, schiebst du deinen Stein auf der Trimesterleiste ein Feld nach unten.

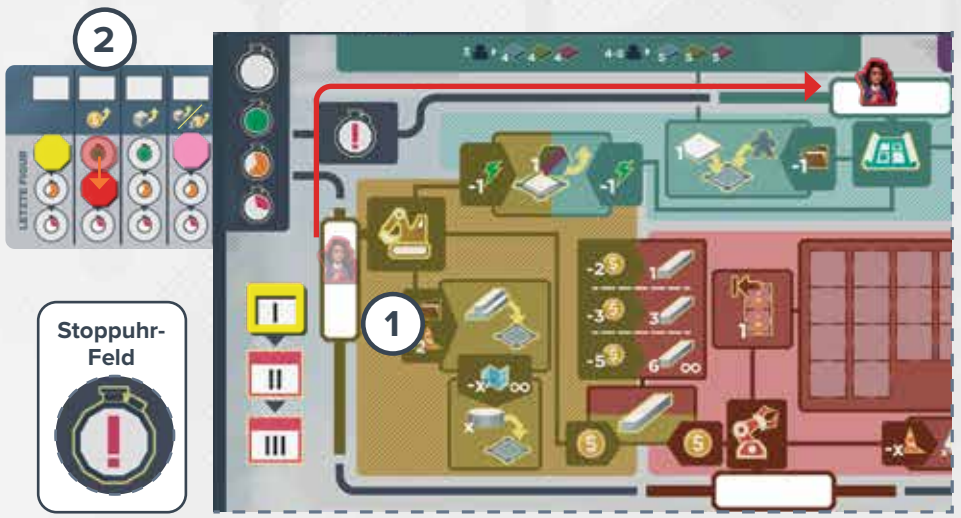
Erreichst du im 3. Trimester das Stoppuhrfeld, kannst du keine Aktion mehr ausführen. Du stellst deine Figur auf das erste leere Feld der Zugreihenfolgekarte (von rechts nach links) und legst deinen Trimesterstein darüber.

Wenn du deine Figur von der Aktionsschleife auf die Zugreihenfolgekarte stellst, gilt das als „passen“ ***(siehe S. 9)***.

BEISPIEL:

1 | Rot möchte ihre Figur von der Tiefbauzone in die Hochbauzone ziehen.

2 | Da sie dabei das Stoppuhrfeld überschreitet, schiebt sie ihren Stein auf der Trimesterleiste ein Feld nach unten, bevor sie die Aktion in der Hochbauzone wählt.



Stoppuhr-Feld

3 | Rot ist die erste, die ihr 3. Trimester beendet. Sie stellt ihre Figur auf das Feld ganz rechts auf der Zugreihenfolgekarte und legt ihren Trimesterstein darüber. Im nächsten Jahr wird Rot den ersten Zug machen.



PASSEN

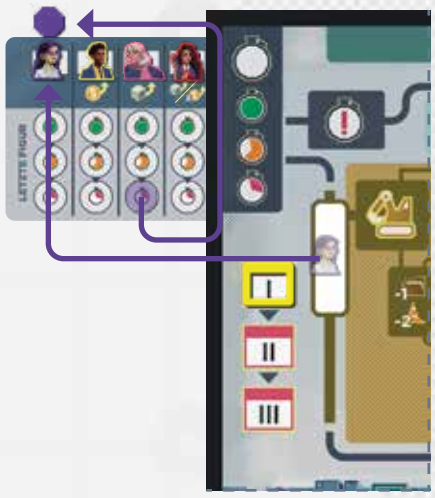
Du „passt“, indem du deine Figur von der Aktionsschleife auf die Zugreihenfolgekarte stellst.
Das tust du entweder:

A I wenn du keine Aktionen mehr ausführen kannst oder willst; ***oder***

B I wenn du deine Figur über das Stoppuhrfeld ziehen müsstest, während dein Trimesterstein auf dem untersten Feld der Trimesterleiste liegt.

Wenn du passt, stellst du deine Figur auf das erste leere Feld auf der Zugreihenfolgekarte (von rechts nach links) und legst deinen Trimesterstein darüber. Die Reihenfolge, in der ihr passt, bestimmt also die Zugreihenfolge für das nächste Jahr (und die Reihenfolgenprämien) ***(siehe S. 7)***.

HINWEIS: Wenn du gepasst hast, kannst du im aktuellen Jahr keine Aktionen mehr ausführen, wohl aber noch Münzen durch Anschlüsse erhalten ***(siehe S. 17)***.



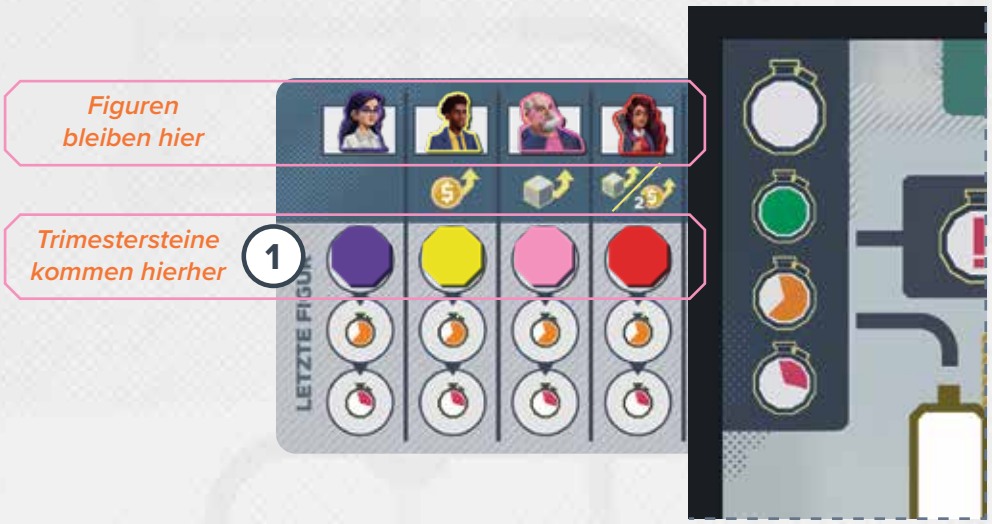
BEISPIEL: Lila passt und stellt ihre Figur auf das letzte leere Feld der Zugreihenfolgekarte. Im 1. Jahr war sie die zweite in der Zugreihenfolge, im 2. Jahr wird sie die letzte sein.

In der Einkommensphase des 2. Jahres erhält sie folglich keine Prämie.

ENDE EINES JAHRES

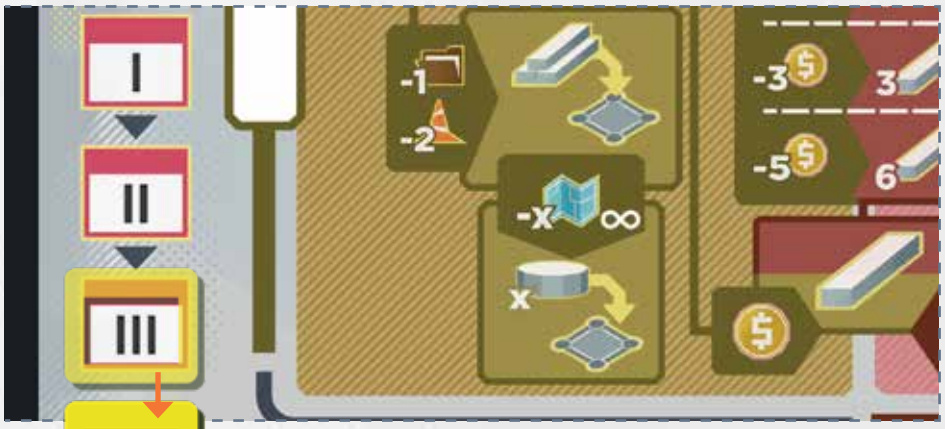
1 I Wenn alle gepasst haben, legt ihr euren Trimesterstein auf das oberste Feld der Trimesterleiste unter eurer Figur.

2 I Dann schiebt ihr den Jahresanzeiger ein Feld nach unten, und das nächste Jahr beginnt wieder mit der Einkommensphase.



ENDE DES SPIELS

Wenn im 3. Jahr alle gepasst haben, ist das Spiel zu Ende.
Jetzt folgt die Endwertung ***(siehe S. 19)***.





AKTIONEN

Die Aktionsschleife bietet 13 verschiedene Aktionen, die auf 6 Zonen verteilt sind. Die Farben und Symbole einer Zone haben folgende Bedeutung:

1 | Auf diesem weißen Feld ist Platz für Figuren.

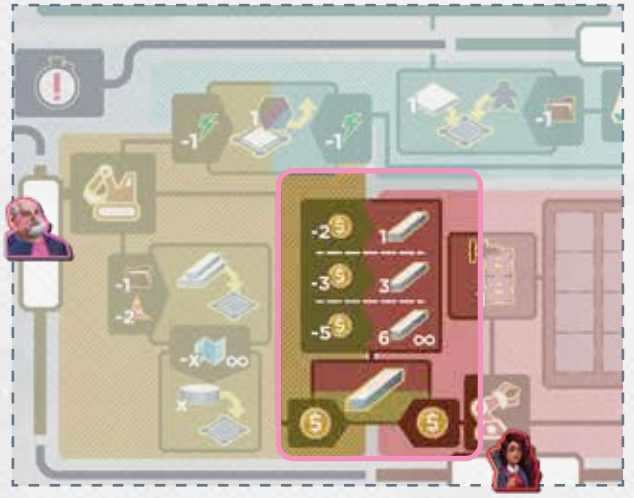
2 | Jede Zone hat ein Symbol und eine Farbe.

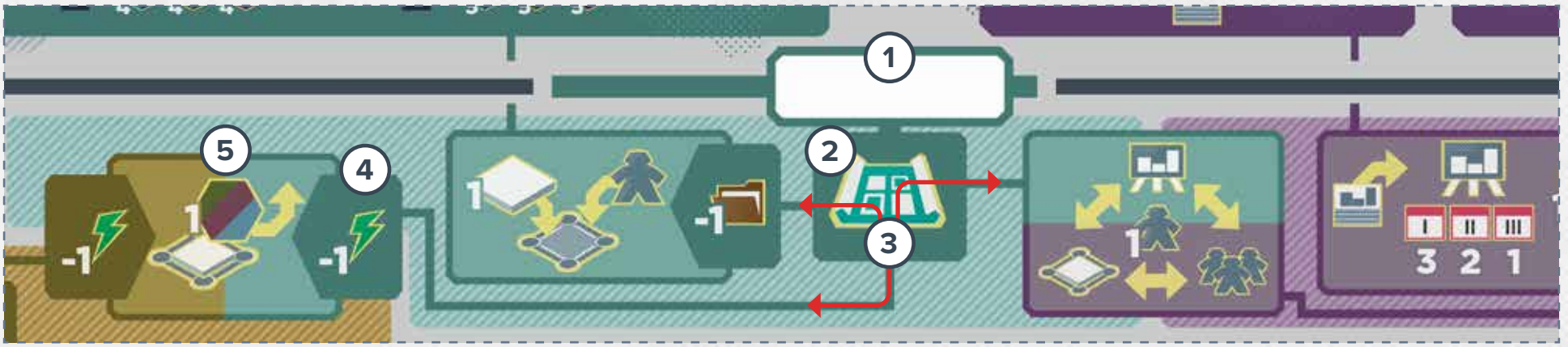
3 | Jede Zone bietet 2 oder 3 mögliche Aktionen.

4 | Viele Aktionen haben – feste oder variable – Kosten *(manche Aktionen sind kostenlos)*.

5 | Einige Aktionen sind zweifarbig, d. h. sie können von zwei Zonen aus ausgeführt werden.

BEISPIEL:
Die Aktion „Gleise kaufen“ ist zweifarbig, gehört also sowohl zur Tiefbauzone als auch zur Beschaffungszone. Das heißt, sowohl Rosa als auch Rot könnten diese Aktion ausführen (sofern sie die Kosten dafür begleichen können).





ZONEN

Hochbauzone *S. 11*
Lobbyzone *S. 12*
Planungszone *S. 13*
Marktzone *S. 13*
Beschaffungszone *S. 14*
Tiefbauzone *S. 15*



HOCHBAUZONE



1 BEDARF DECKEN
Gib 1 Strom aus, um dir 1 Bedarfsplättchen eines Stadtteils zu nehmen, in dem du mindestens 1 Haltestelle hast. Diese Aktion kannst du nur einmal pro Zug ausführen.

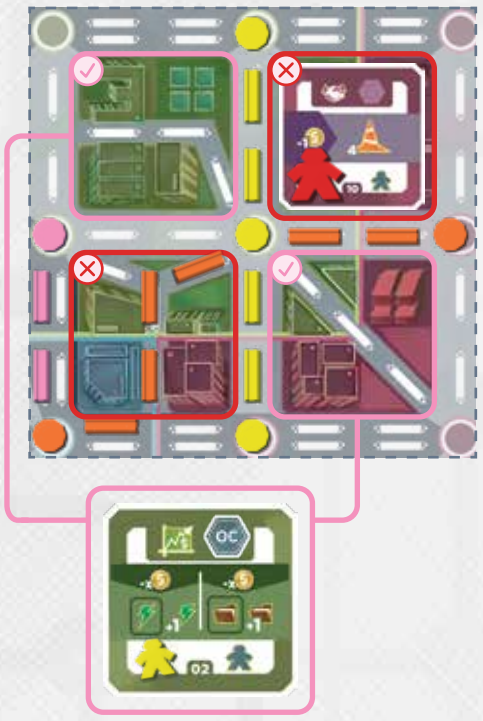
Diese Aktion wird unter der Tiefbauzone näher erklärt (siehe S. 15).



1 QUARTIER ERRICHTEN
Gib 1 Baugenehmigung aus, um 1 Quartier ***samt Bedarfsplättchen darauf*** aus der Auslage in einen leeren Block zu legen; stelle dann 1 deiner Lobbyisten auf das Quartier.

Das Quartier musst du:

- in einen Block legen, in dem weder ein anderes Quartier noch Gleise liegen;
- in einen Block legen, der zumindest zum Teil die Farbe des Quartiers hat (*Gewerbe*, *Industrie* oder *Wohnen*);
- an eine eigene Haltestelle legen;
- mit einem Lobbyisten von deinem Tableau bestücken.



BEISPIEL: Gelb kann dieses Quartier in einen von zwei Blocks legen, da beide leer sind, die richtige Farbe haben und an einer gelben Haltestelle liegen. Die beiden anderen Blocks gehen nicht, denn in einem ist schon ein Quartier, im anderen liegen Gleise.



1 LOBBYISTEN BEWEGEN
Nimm 1 deiner Lobbyisten von einem dieser Orte:

- deinem Tableau,
- einem eigenen Ziel,
- einem Quartier,

und stelle ihn auf einen dieser Orte:

- dein Tableau,
- ein eigenes Ziel,
- ein Quartier an einer eigenen Haltestelle, auf dem noch Platz für einen Lobbyisten ist.

Auf keinem Ziel oder Quartier darf mehr als 1 deiner Lobbyisten stehen.

HINWEIS: Lobbyisten kannst du auf ein offenes oder geheimes Ziel stellen.

BEISPIEL: Orange kann einen Lobbyisten vom eigenen Tableau oder Ziel auf dieses Quartier stellen, da es an einer eigenen Haltestelle liegt und noch Platz für einen Lobbyisten hat. Alternativ kann sie den Lobbyisten vom eigenen Ziel zurück auf ihr Tableau stellen.







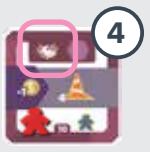
HINWEIS: Diese Aktion kannst du auch von der Lobbyzone aus ausführen.

HINWEIS: ***Mit dieser Aktion kannst du keinen Lobbyisten von einem Projekt abziehen oder dorthin stellen.***

QUARTIERE

Quartiere stellen die Bebauung der Stadt über der Erdoberfläche dar. Quartiere, die auf dem Spielplan liegen, bieten neue Aktionsmöglichkeiten und Platz für 2 Lobbyisten (unterschiedlicher Farben). Wenn du in deinem Zug deine Figur in eine Zone bewegst, die dasselbe Symbol zeigt wie ein Quartier, auf dem du einen Lobbyisten hast, kannst du statt einer normalen Aktion aus der Aktionsschleife die Aktion des Quartiers ausführen.



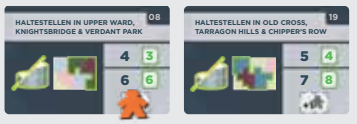


BEISPIEL: Rot bewegt ihre Figur in die Lobbyzone. Da sie einen Lobbyisten auf dem Quartier Nr. 10 hat (auf dem das Lobbysymbol zu sehen ist), kann sie jetzt unter 4 verschiedenen Aktionen wählen (1–4 im Bild oben). Rot entscheidet sich für die Aktion des Quartiers, zahlt also 1 Münze, um (bis zu) 4 Bautrupps zu erhalten.

LOBBYISTEN

Du hast 8 Lobbyisten. Stellst du sie auf Quartiere, verschaffen sie dir Zugang zu attraktiveren Aktionen; stellst du sie auf Ziele oder Projekte, können sie dir am Ende des Spiels Prestige bringen.







Mögliche Bewegungen von Lobbyisten:

- von deinem Tableau auf ein Quartier an einer eigenen Haltestelle oder ein eigenes Ziel
- von einem Quartier auf ein anderes Quartier an einer eigenen Haltestelle, auf ein eigenes Ziel oder dein Tableau
- von einem Ziel auf ein anderes eigenes Ziel, auf ein Quartier an einer eigenen Haltestelle oder dein Tableau

LOBBYZONE



1 NEUES ZIEL NEHMEN
Gib 1 Baugenehmigung aus, um je nach Jahr X Ziele vom Stapel zu ziehen.

Im 1. Jahr ziehst du 3 Ziele.
Im 2. Jahr ziehst du 2 Ziele.
Im 3. Jahr ziehst du 1 Ziel.

Eines der gezogenen Ziele legst du offen vor dir aus. Die anderen legst du verdeckt zurück unter den Stapel.

Einschränkungen:
- Du darfst insgesamt höchstens 3 Ziele haben (inkl. deinem geheimen Ziel).
- Ziele, die du einmal hast, kannst du nicht wieder abwerfen.

BEISPIEL:
Rosa führt die Aktion im 2. Jahr aus, zieht also 2 Ziele. Eines davon legt er offen vor sich aus.



Damit hat er 3 Ziele (zwei offene und ein geheimes). Er darf ab jetzt keine Aktion mehr ausführen, mit der er Ziele ziehen würde.

ZIELE

Ziele stellen unternehmensinterne Pläne dar, keine öffentlichen Vorgaben wie die Projekte (siehe rechts). Nur du kannst Prestige durch das Erfüllen deiner Ziele erhalten.

Wenn du einen Lobbyisten auf ein Ziel stellst, kannst du noch mehr Prestige erhalten, sofern du die erweiterten Bedingungen des Ziels erfüllst.

Wie du durch Ziele Prestige erhältst, erfährst du auf S. 19.



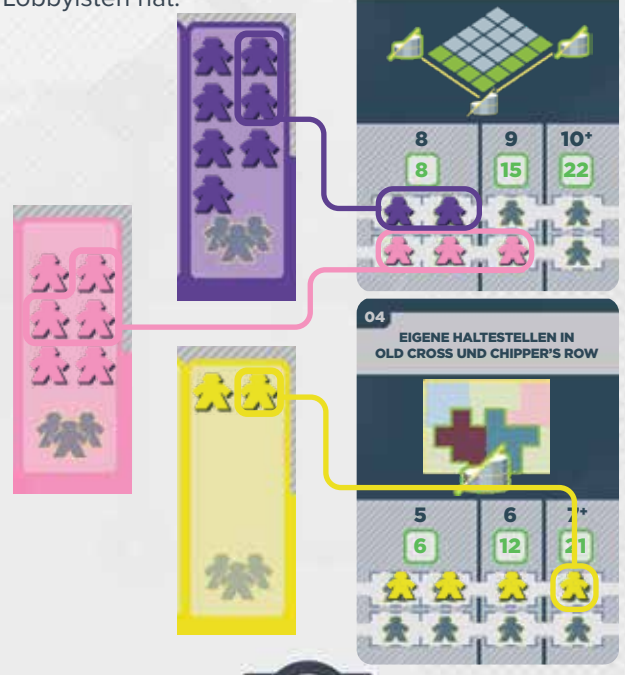
1 PROJEKT BEWERBEN
Gib 1 Baugenehmigung aus, um 1–4 Lobbyisten ***von deinem Tableau*** auf genau 1 Projekt zu stellen. ***Dabei gilt:***

- Die Lobbyisten müssen vom Tableau kommen.
- Hast du noch keine Lobbyisten auf diesem Projekt, musst du mindestens 2 auf eines der Doppelfelder links stellen.
- Hast du bereits Lobbyisten auf diesem Projekt, kannst du (von links nach rechts) 1 oder 2 Lobbyisten auf leere Felder in die Zeile deiner anderen Lobbyisten stellen.
- Deine Lobbyisten dürfen ***nur in einer Zeile*** jedes Projekts stehen.
- In jeder Zeile dürfen nur Lobbyisten einer Farbe stehen, d. h. höchstens 2 Farben pro Projekt.

BEISPIEL:
Lila gibt 1 Baugenehmigung aus und stellt 2 Lobbyisten auf das Doppelfeld einer leeren Zeile eines Projekts, auf dem sie noch keine Lobbyisten hat.

Später gibt Rosa 1 Baugenehmigung aus und stellt 3 Lobbyisten in die andere Zeile desselben Projekts.

Gelb gibt 1 Baugenehmigung aus und stellt 1 ***(letzten)*** Lobbyisten in eine Zeile eines Projekts, in der er bereits Lobbyisten hat.



PROJEKTE

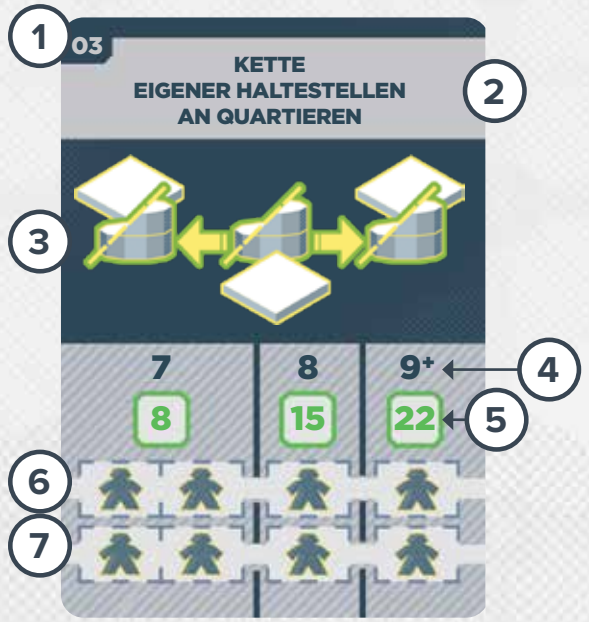
Projekte stellen öffentliche Vorgaben der Stadtverwaltung dar. Von jedem einzelnen Projekt können höchstens zwei von euch am Ende des Spiels Prestige erhalten.

Je mehr Lobbyisten du auf ein Projekt stellst, desto mehr Prestige kannst du erhalten, aber nur wenn du die erweiterte(n) Bedingung(en) des Projekts erfüllst.

Wie du durch Projekte Prestige erhältst, erfährst du auf S. 19.

Lobbyisten, die einmal auf einem Projekt stehen, kannst du nicht mehr von dort weg bewegen.

STRUKTUR EINER PROJEKT-KARTE



1 | Projektkennzahl

2 | Bedingung (in Textform)

3 | Bedingung (in Symbolform)

4 | So oft musst du die Bedingung erfüllen, um Prestige zu erhalten

5 | So viel Prestige erhältst du

6 | Eine Zeile für bis zu 4 Lobbyisten einer Farbe

7 | Eine weitere Zeile für bis zu 4 Lobbyisten einer anderen Farbe

PLANUNGSZONE



1 SPEZIAL-UPGRADE KAUFEN
Zahle 2 Münzen (bzw. 2 Münzen & 1 Blaupause), um dir ein beliebiges Spezial-Upgrade zu nehmen und auf ein Spezial-Upgrade-Feld auf deinem Tableau zu legen. (Spezial-Upgrades tragen rechts unten die Kennzahlen A1–A6.)

Das erste Spezial-Upgrade, das du kaufst, kostet 2 Münzen. Das zweite Spezial-Upgrade kostet 2 Münzen und 1 Blaupause.

Einschränkungen:
- Du kannst im gesamten Spiel höchstens 2 Spezial-Upgrades bekommen und kannst sie nicht ersetzen.
- Du darfst nicht zweimal das gleiche Upgrade haben.

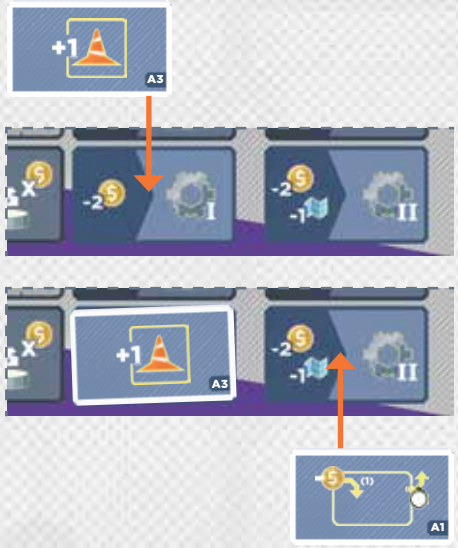
BEISPIEL:
Lila zahlt 2 Münzen, wählt eines der Spezial-Upgrades und legt es auf das linke Upgrade-Feld ihres Tableaus.

In einem späteren Zug zahlt Lila 2 Münzen und 1 Blaupause und legt ein anderes Upgrade auf das rechte Feld.

SPEZIAL-UPGRADES

Upgrades geben dir verschiedene Fähigkeiten, Sonderaktionen oder andere Boni.

Auf S. 4 des Anhangs sind alle Spezial-Upgrades erklärt.





BLAUPAUSEN KAUFEN
Bezahle und erhalte beliebig viele Blaupausen aus dem Depot. Was eine Blaupause kostet, steht jeweils über der Spalte im Depot.

Blaupausen nimmst du immer von möglichst weit links aus dem Depot.

BEISPIEL:
Gelb möchte 2 Blaupausen kaufen: Er zahlt 2 Münzen für die erste Blaupause und 3 Münzen für die zweite.



! Wenn du Ressourcen erhältst, aber nicht mehr genug Platz in deinem Ressourcenlager hast, musst du so viele Ressourcen deiner Wahl zurück in ihre Depots legen, bis du nur noch 8 hast. ***Für das Zurücklegen von Ressourcen erhältst du nie Münzen.***

BEISPIEL:
Gelb hat schon 7 Ressourcen in seinem Lager, als er 2 Blaupausen kauft. Er entscheidet sich, 1 Bautrupp zurück ins Depot zu legen, um Platz für beide Blaupausen zu schaffen.



MARKTZONE



BAUGENEHMIGUNGEN KAUFEN
Bezahle und erhalte beliebig viele Baugenehmigungen aus dem Depot. Was eine Baugenehmigung kostet, steht jeweils über der Spalte im Depot.

Baugenehmigungen nimmst du immer von möglichst weit links aus dem Depot.



STROM KAUFEN
Bezahle und erhalte beliebig viel Strom aus dem Depot. Was eine Einheit Strom kostet, steht jeweils über der Spalte im Depot.

Strom nimmst du immer von möglichst weit links aus dem Depot.

ALLE RESSOURCEN SIND BESCHRÄNKT

Ist eines der 4 Depots leer, kannst du von dieser Ressource gerade nichts erhalten.

BESCHAFFUNGSZONE



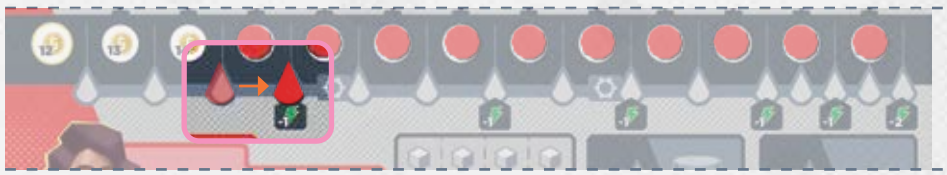
KAPAZITÄT ERHÖHEN

Gib X Bautrupps aus, um deinen Kapazitätsmarker X Felder nach rechts zu schieben.

Unter einigen Feldern der Kapazitätsleiste sind Stromkosten angegeben. Um deinen Marker auf ein solches Feld zu bewegen, musst du zusätzlich zum Bautrupp 1 bzw. 2 Strom zahlen.



BEISPIEL: Rot gibt 1 Bautrupp und 1 Strom aus, um ihre Kapazität um 1 Station zu erhöhen.



Einige Felder der Kapazitätsleiste schalten beim Erreichen ein Standard-Upgrade („Zweite Endhaltestelle“ oder „Bahnhöfe“) frei.



BEISPIEL (Fortsetzung): Rot gibt 1 weiteren Bautrupp aus, um ihre Kapazität um 1 weitere Station zu erhöhen. Dabei hat ihr Kapazitätsmarker ein Upgrade-Symbol überschritten. Rot darf sofort ein Standard-Upgrade freischalten. Sie entscheidet sich für „Bahnhöfe“ und dreht das entsprechende Plättchen auf ihrem Tableau um.



Alle Details zu Standard-Upgrades findest du auf S. 18.

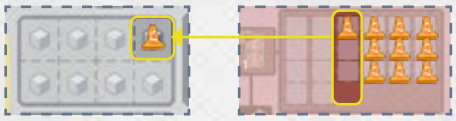


BAUTRUPPS ANFORDERN

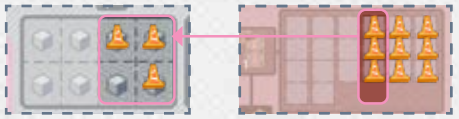
Du erhältst (kostenlos) alle Bautrupps aus der Spalte ganz links im Depot, die mindestens 1 Bautrupp enthält.

BAUTRUPPDEPOT

Dieses Depot funktioniert etwas anders als die anderen, denn Bautrupps kosten keine Münzen. Stattdessen erhältst du kostenlos alle Bautrupps aus der Spalte ganz links im Depot, die mindestens 1 Bautrupp enthält. D. h. mit einer Aktion „Bautrupps anfordern“ erhältst du 1–4 Bautrupps.



BEISPIEL: Gelb erhält nur 1 Bautrupp, denn in der Spalte ganz links liegt nur einer.



BEISPIEL: Rosa ist als nächstes dran und erhält 3 Bautrupps.



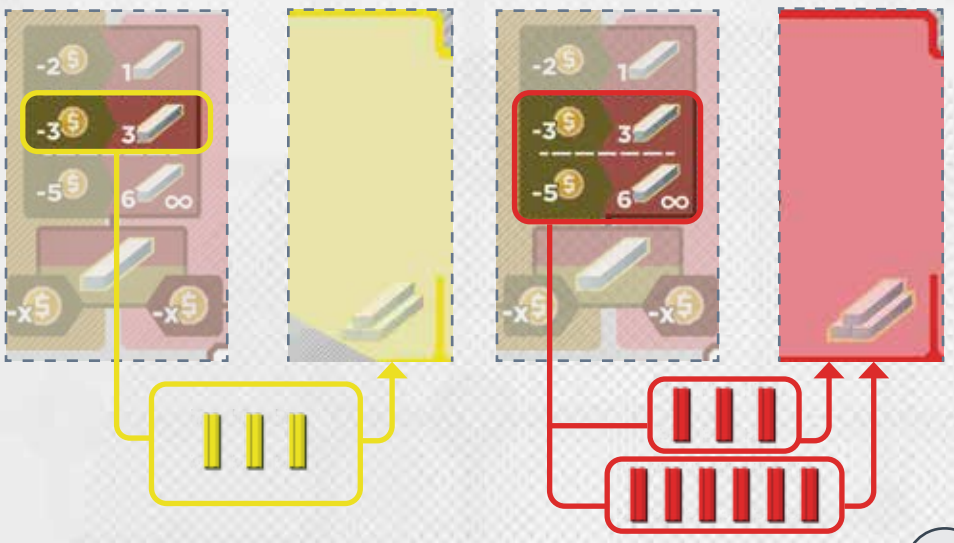
GLEISE KAUFEN

Zahle beliebig oft und in beliebiger Kombination 2/3/5 Münzen, um 1/3/6 Gleise aus deinem Gleisvorrat in dein Gleislager auf deinem Tableau zu legen.

HINWEIS: Diese Aktion kannst du auch von der Tiefbauzone aus ausführen.

BEISPIEL: Gelb zahlt 3 Münzen, um 3 Gleise aus seinem Gleisvorrat ins Gleislager auf seinem Tableau zu legen.

BEISPIEL: Rot zahlt 5 Münzen, um 6 Gleise zu erhalten, und dann noch 3 weitere Münzen, um 3 weitere Gleise zu erhalten. Rot zahlt also insgesamt 8 Münzen und legt 9 Gleise von ihrem Vorrat ins Lager.



KAPAZITÄT



Deine Kapazität gibt an, wie viele Haltestellen du aktuell höchstens in der Stadt haben kannst. Bauen kannst du nur verfügbare Scheiben, d. h. Scheiben links von deinem Kapazitätsmarker.

Alle Details zum Bauen von Stationen findest du auf S. 16.

GLEISE, GLEISVORRAT UND GLEISLAGER



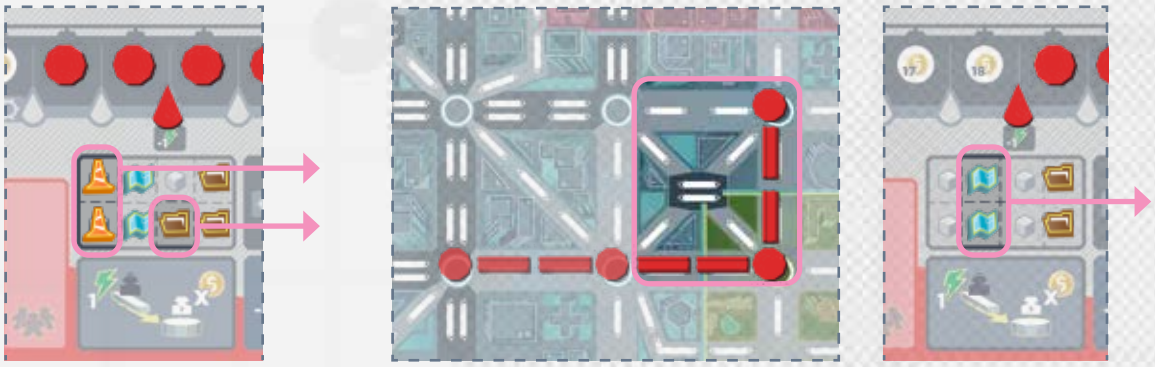
Gleise baust du auf dem Spielplan und verbindest damit Haltestellen. Du hast für das gesamte Spiel 32 Gleise im Vorrat, die du aber erst bauen kannst, wenn du sie gekauft und in dein Gleislager gelegt hast. Im Gleislager können beliebig viele Gleise liegen.

TIEFBAUZONE



LINIE AUSBAUEN
Gib 1 Baugenehmigung und 2 Bautrupps aus, um beliebig viele Gleise zu bauen. Für jede Station, die du dabei baust, gibst du 1 Blaupause aus.

HINWEIS: Diese Aktion ist etwas komplexer. Wir beschreiben sie im Detail auf ***S.16***.



BEISPIEL: Rot führt die Aktion „Linie ausbauen“ aus und gibt 1 Baugenehmigung und 2 Bautrupps aus. Sie baut 4 Gleise und 2 Stationen, muss also zusätzlich 2 Blaupausen ausgeben.



1 BEDARF DECKEN
Gib 1 Strom aus, um dir 1 Bedarfsplättchen eines Stadtteils zu nehmen, ***in dem du mindestens 1 Haltestelle gebaut hast***, und es auf das nächste leere Feld (von links nach rechts) deiner Bedarfsleiste zu legen.

Einschränkungen:
- Diese Aktion kannst du nur einmal pro Zug ausführen.

- Du kannst im Laufe des Spiels mehrere Bedarfsplättchen desselben Stadtteils auf deiner Bedarfsleiste sammeln, ***darfst aber nie mehr haben, als du Haltestellen in diesem Stadtteil hast***.

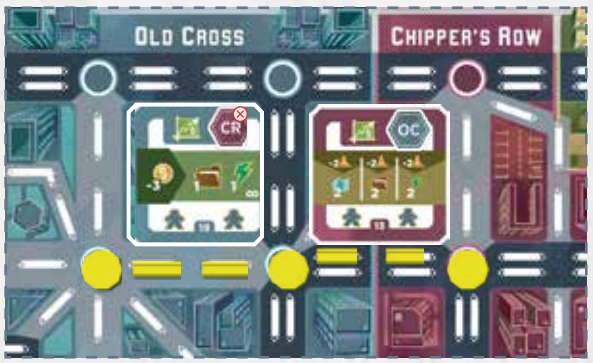
  So bräuchtest du z. B. mindestens 2 Haltestellen in Tarragon Hills, um dir ein zweites TH-Bedarfsplättchen zu nehmen.

HINWEIS: Bedarfsplättchen nimmst du dir immer von Quartieren in der Stadt.

HINWEIS: Jedes Bedarfsplättchen hat die Farbe und die Anfangsbuchstaben des passenden Stadtteils.

HINWEIS: Diese Aktion kannst du auch von der Hochbauzone aus ausführen.

HINWEIS: Du brauchst zwar eine Haltestelle im passenden Stadtteil, um dir ein Bedarfsplättchen zu nehmen, die ***Haltestelle muss aber nicht an dem Quartier sein, von dem du das Bedarfsplättchen nimmst***, und du brauchst auf dem Quartier auch keinen Lobbyisten.



BEISPIEL: Gelb hat 1 Haltestelle in Chipper’s Row und bereits 1 CR-Bedarfsplättchen auf seinem Tableau. Deshalb kann er im Moment kein weiteres CR-Bedarfsplättchen nehmen.

Gelb hat aber 2 Haltestellen in Old Cross und erst 1 OC-Bedarfsplättchen auf seinem Tableau. Deshalb darf er 1 weiteres OC-Bedarfsplättchen nehmen und auf das nächste leere Feld seiner Bedarfsleiste legen.



BEDARFSLEISTE

Bedarfsplättchen symbolisieren den Bedarf der Einwohner an U-Bahn-Haltestellen in ihrem Stadtteil. Wenn du Haltestellen in den passenden Stadtteilen baust und den Bedarf dort deckst, kannst du bis zu 25 Prestige erhalten.

Mit der Errichtung neuer Quartiere in der Stadt steigt der Bedarf an Haltestellen in bestimmten Stadtteilen.

Auf jedem Quartier liegt ein Bedarfsplättchen, das du aber erst erhalten kannst, wenn das Quartier in der Stadt errichtet wird.

Wenn du den Bedarf eines Quartiers deckst, nimmst du das Bedarfsplättchen von dem Quartier und legst es auf deine Bedarfsleiste.

DER LINIENAUSBAU IM DETAIL

Mit der Aktion „Linie ausbauen“ baust du ***von deiner Endhaltestelle aus*** Gleise und/oder Stationen in die Stadt. Du kannst diese Aktion von der Aktionsschleife aus ausführen oder von einem Quartier (mehr Details hierzu auf S. 1 des Anhangs.). Sie läuft grundsätzlich immer gleich ab:

1. I Lege Gleise aus deinem Lager auf leere Gleisfelder und verbinde damit ***deine Endhaltestelle*** (zu Beginn des Spiels: deinen Startbahnhof) mit einem leeren Bauplatz oder einer Haltestelle einer fremden Farbe. Legst du Gleise zu einem leeren Bauplatz, ***musst*** du dort eine Station bauen (A). Legst du Gleise zu einer Haltestelle einer fremden Farbe, ***musst*** du dort einen Anschluss erstellen (B).

A) Station bauen: Wenn du Gleise bis zu einem leeren Bauplatz legst, ***musst*** du 1 Blaupause ausgeben und dann die ***nächste verfügbare Scheibe*** von deinem Tableau nehmen und auf diesen Bauplatz legen. Diese Station ist jetzt ***deine neue Endhaltestelle***.
Zur Erinnerung: Verfügbar sind für dich nur Scheiben, die links von deinem Kapazitätsmarker liegen.

B) Anschluss erstellen: Wenn du Gleise bis zu einer Haltestelle einer fremden Farbe legst, gibt du keine Blaupause aus und baust keine Station. Stattdessen ***erhältst du 1 Strom***, und die Person, zu deren Haltestelle du den Anschluss erstellt hast, ***erhält 1 Münze aus dem Vorrat***. Die Haltestelle der fremden Farbe, zu der du den Anschluss erstellt hast, ist jetzt ***deine neue Endhaltestelle***.
Alle Details zum Erstellen von Anschlüssen findest du auf ***S. 17.***

2. I Du kannst deine Linie in derselben Aktion weiter ausbauen ***(indem du weitere Stationen baust und/oder Anschlüsse erstellst),*** sofern du das nötige Material dafür hast. Für diesen weiteren Ausbau musst du keine weiteren Bautrupps oder Baugenehmigungen ausgeben, wohl aber 1 Blaupause für jede weitere Station, die du baust.

HINWEIS: Wenn du das Standard-Upgrade „Bahnhöfe“ hast, kannst du innerhalb dieser Aktion auch Bahnhöfe bauen ***(siehe S. 18)***.

ENDHALTESTELLE

Die Endhaltestelle ist die Haltestelle am Ende deiner U-Bahn-Linie.
Zu Beginn einer Partie ist dein Startbahnhof gleichzeitig deine Endhaltestelle.
Im weiteren Spielverlauf ist immer die Haltestelle deine Endhaltestelle, die am weitesten von deinem Startbahnhof entfernt ist (das kann eine eigene oder fremde Haltestelle sein).

Du kannst später auch zwei Endhaltestellen haben. Dazu musst du das Standard-Upgrade ***„Zweite Endhaltestelle“*** freigeschaltet haben (siehe S. 18).

REGELN FÜR DIE PLATZIERUNG VON GLEISEN UND STATIONEN

- Deine U-Bahn-Linie muss eine ununterbrochene Reihe aus Gleisen und Haltestellen sein, die an beiden Enden an einer Haltestelle endet. Es darf in ihr keine leeren Gleisfelder oder Bauplätze geben.

- Gleise darfst du nicht auf Quartiere oder andere Gleise legen; und auch nicht so, dass deine Linie sich selbst wieder trifft oder kreuzt.

HINWEIS: Die Gleisfelder auf dem dunklen Hintergrund bieten Platz für zwei parallele Gleise. Du kannst nicht beide Plätze eines solchen Gleisfeldes belegen.

BEISPIEL:
Die rote U-Bahn-Linie ist regelkonform, da sie durchgehend ist und (über einen Anschluss) an einer Haltestelle endet ***(siehe „Anschluss erstellen“ auf S. 17)***. Die lila U-Bahn-Linie ist nicht regelkonform, denn sie hat Lücken und Abzweigungen.



BEISPIEL:
An den mit X markierten Stellen kann Rot keine Gleise bauen, da dort ein Quartier bzw. bereits ein Gleis liegt. An den mit X markierten Stellen kann Lila keine Gleise bauen, da ihre Linie sich sonst selbst treffen würde.



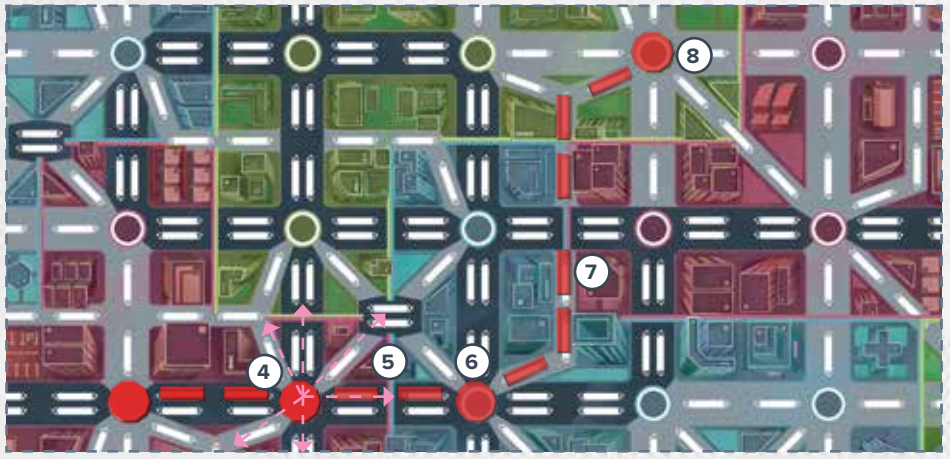


BEISPIEL:

1 I Rot gibt 2 Bautrupps und 1 Baugenehmigung aus, um mit dem Linienausbau loszulegen.

2 I Auf ihrem Tableau liegen 2 Scheiben links vom Kapazitätsmarker, sie kann also höchstens 2 Stationen bauen.

3 I Sie hat 3 Blaupausen und 8 Gleise auf ihrem Tableau.



4 I Von ihrer Endhaltestelle aus kann Rot in eine von sechs Richtungen weiterbauen.

5 I Sie legt 2 Gleise aus ihrem Lager zwischen ihre Endhaltestelle und einen leeren Bauplatz.

6 I Sie gibt 1 Blaupause aus, um die nächste verfügbare Scheibe von ihrem Tableau auf diesen Bauplatz zulegen. Diese Station ist jetzt ihre neue Endhaltestelle.

7 I Dann legt sie weitere 6 Gleise aus ihrem Lager zwischen ihre Endhaltestelle und einen weiteren leeren Bauplatz.

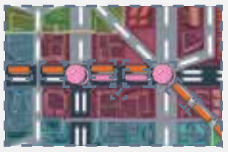
8 I Sie gibt 1 weitere Blaupause aus, um ihre letzte verfügbare Scheibe als neue Endhaltestelle auf den leeren Bauplatz zu legen.

9 I Damit beendet sie ihren Linienausbau und ihren Zug.

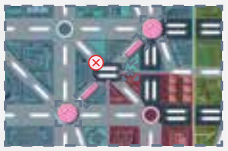
BEISPIELE FÜR DEN LINIENAUSBAU



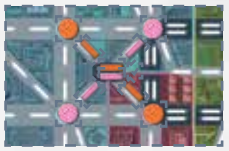
VERBOTEN
Du darfst nicht beide Plätze eines doppelten Gleisfeldes belegen.



ERLAUBT
Gleise zweier Farben dürfen auf einem doppelten Gleisfeld liegen.



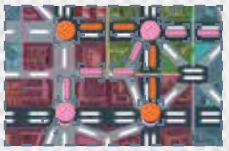
VERBOTEN
Entlang deiner Linie darf es keine Gleisfelder geben, auf denen keins deiner Gleise liegt.



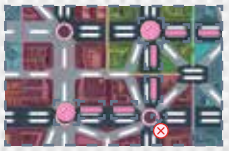
ERLAUBT
Gleise zweier Farben dürfen auf dem Doppelfeld in der Mitte einer „X-Kreuzung“ liegen.



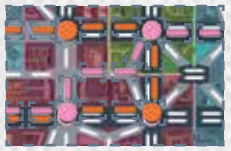
VERBOTEN
Du darfst Gleise nicht so legen, dass sie wieder auf deine Linie treffen.



ERLAUBT
Du darfst Anschlüsse zu fremden Haltestellen erstellen.



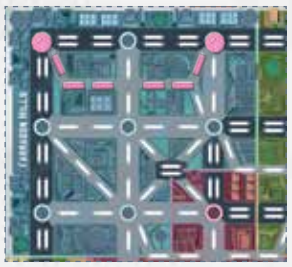
VERBOTEN
Entlang deiner Linie darf es keine leeren Bauplätze geben.



ERLAUBT
Du darfst beliebig viele Anschlüsse erstellen, sofern du alle Regeln für die Platzierung von Gleisen und Stationen beachtest.

ERLAUBT (beide rechts):
Beim Linienausbau ***darfst*** du Gleise so bauen, dass sie quer verlaufende Gleisfelder kreuzen und in der bisherigen Richtung weiter verlaufen.







Alles klar mit dem Linienausbau?

Ja, jetzt schon. Danke.



ANSCHLÜSSE IM DETAIL

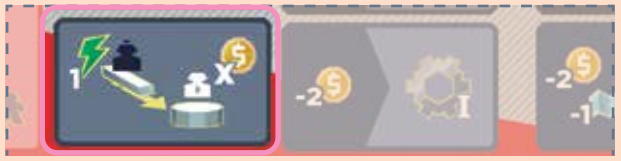
Beim Linienausbau kannst du Gleise so legen, dass sie an einer Haltestelle einer fremden Farbe enden. Damit hast du „einen Anschluss erstellt“. Diese Haltestelle ist dann deine ***neue Endhaltestelle***.

Am Ende deiner Aktion „Linie ausbauen“ erhältst du 1 Strom, wenn du ***mindestens einen*** Anschluss erstellt hast.

Jede andere Person erhält ***1 Münze aus dem Vorrat pro Anschluss***, den du in diesem Zug zu ihrer Linie erstellt hast.

HINWEIS: Wer in diesem Jahr bereits gepasst hat, erhält trotzdem noch Münzen für fremde Anschlüsse zur eigenen Linie.

Auf deinem Tableau sind diese beiden Effekte eines Anschlusses zur Erinnerung noch mal symbolisch dargestellt.



EINEN ANSCHLUSS ERSTELLEN

1 | Beim Linienausbau kannst du Gleise von deiner Endhaltestelle zu einer fremden Haltestelle legen; diese fremde Haltestelle ist dann deine neue Endhaltestelle, bis du von dort aus weiterbaust. ***Du kannst in derselben Aktion von dort aus weiterbauen, sofern du das nötige Material dafür hast.***

2 | Wenn du ***mindestens einen*** Anschluss erstellt hast, erhältst du 1 Strom. Jede Person erhält ***1 Münze aus dem Vorrat pro Anschluss***, den du in diesem Zug zu ihrer Linie erstellt hast.

Hast du einen Anschluss erstellt, ist diese fremde Haltestelle deine neue Endhaltestelle, bist du von dort aus weiterbaust; sie zählt aber weder für die Endwertung noch für die Bedarfsdeckung als deine Haltestelle. Du kannst nicht mehrmals einen Anschluss zur selben Haltestelle erstellen.

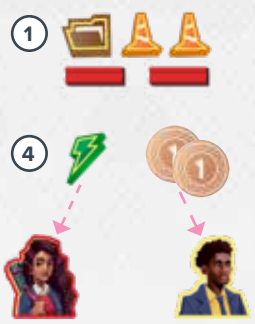
BEISPIEL:

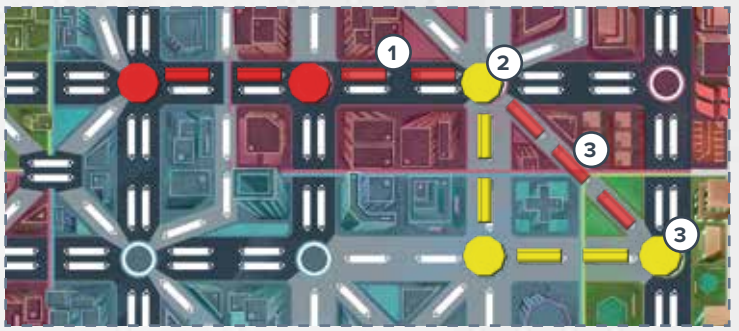
1 | Rot gibt 2 Bautrupps und 1 Baugenehmigung aus, um mit dem Linienausbau loszulegen. Sie legt 2 Gleise aus ihrem Gleislager auf leere Gleisfelder zwischen ihrer Endhaltestelle und einer gelben Haltestelle.

2 | Diese gelbe Haltestelle ist jetzt ihre neue Endhaltestelle.

3 | Dann legt sie weitere 3 Gleise aus ihrem Lager zwischen ihre Endhaltestelle und eine weitere gelbe Haltestelle. Jetzt ist diese gelbe Haltestelle ihre neue Endhaltestelle.

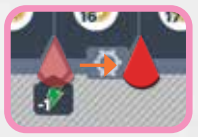
4 | Damit beendet Rot ihren Linienausbau und ihren Zug. Rot erhält 1 Strom aus dem Depot, weil sie mindestens einen Anschluss erstellt hat; Gelb erhält 2 Münzen aus dem Vorrat, weil 2 Anschlüsse zu gelben Haltestellen erstellt wurden.





STANDARD-UPGRADES IM DETAIL

STANDARD-UPGRADES ERHALTEN



Wenn dein Kapazitätsmarker eines der beiden Upgrade-Symbole auf der Leiste überschreitet, erhältst du sofort kostenlos eines der Standard-Upgrades: „Bahnhöfe“ (B1) oder „Zweite Endhaltestelle“ (B2).



Drehe dazu eines der beiden Standard-Upgrade-Plättchen auf deinem Tableau um. Wenn dein Kapazitätsmarker das zweite Upgrade-Symbol überschreitet, drehst du das andere Plättchen um.

EINEN BAHNHOF BAUEN (B1)

Bahnhöfe sind größere Stationen. Oft brauchst du Bahnhöfe, um bestimmte Ziele oder Projekte zu erfüllen. Außerdem können sie am Ende des Spiels mehr Prestige bringen als Stationen.

Mit diesem Upgrade hast du eine weitere Option während einer Aktion „Linie ausbauen“: Du kannst 1 Blaupause ausgeben, um aus einer eigenen Station in der Stadt einen Bahnhof zu machen; dazu nimmst du eine verfügbare Scheibe von deinem Tableau und legst sie auf die Station.

Du kannst in einer Aktion beliebig viele Stationen und/oder Bahnhöfe ***(Überbegriff: Haltestellen)*** bauen, sofern du das nötige Material dafür hast.

Einschränkungen:
Du kannst nur aus einer ***eigenen*** Station einen Bahnhof machen (nicht aus einer fremden); und ***auf einen Bahnhof*** können ***keine weiteren Scheiben*** gelegt werden (auch nicht auf den Startbahnhof).

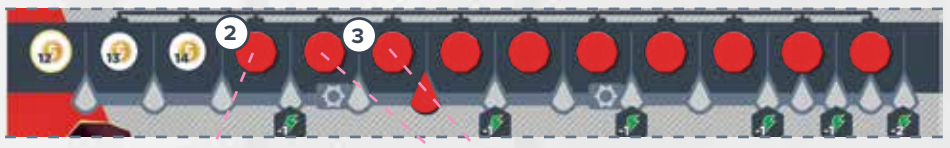
BEISPIEL:

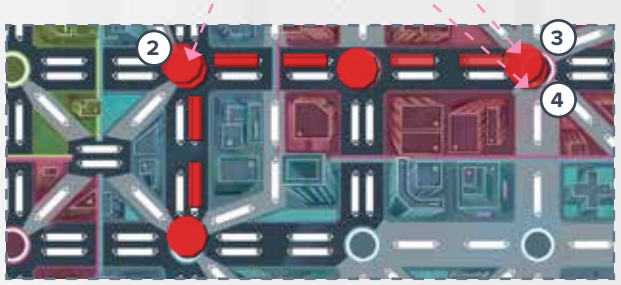
1 I Rot gibt 1 Baugenehmigung und 2 Bautrupps aus, um mit dem Linienausbau loszulegen.

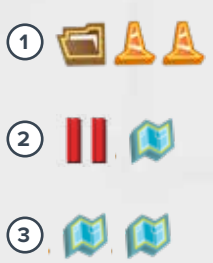
2 I Sie gibt 1 Blaupause aus, um die nächste verfügbare Scheibe von ihrem Tableau auf eine eigene Station zu legen und diese damit zum Bahnhof zu machen.

3 I Sie baut 2 weitere Gleise und gibt 1 weitere Blaupause aus, um eine neue Station zu bauen. Dann gibt sie noch 1 Blaupause aus, um die nächste verfügbare Scheibe von ihrem Tableau auf die gerade gebaute Station zu legen und daraus ebenfalls einen Bahnhof zu machen.

4 I Dieser neue Bahnhof ist jetzt ihre Endhaltestelle.







DIE ZWEITE ENDHALTESTELLE (B2)

Sobald du dieses Upgrade freigeschaltet hast, hast du für den Rest der Partie an ***beiden Enden deiner Linie eine Endhaltestelle***. Die eine ist deine bisherige Endhaltestelle, und die zweite ist zunächst ***dein Startbahnhof***.

Ab sofort hast du während einer Aktion „Linie ausbauen“ noch mehr Möglichkeiten, denn du kannst jetzt deine Linie von einer oder beiden Endhaltestellen aus verlängern. Alle sonstigen Bauregeln bleiben bestehen.

BEISPIEL:

1 I Rot gibt 2 Bautrupps und 1 Baugenehmigung aus, um mit dem Linienausbau loszulegen.

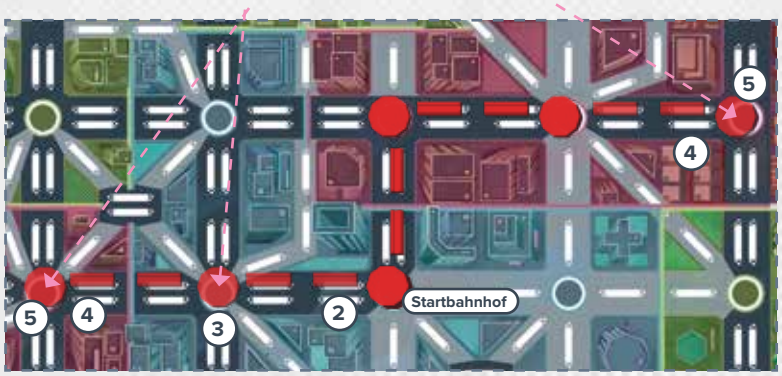
2 I Sie legt 2 Gleise aus ihrem Lager auf leere Gleisfelder zwischen ihrem Startbahnhof ***(der aktuell ihre zweite Endhaltestelle ist)*** und einem leeren Bauplatz.

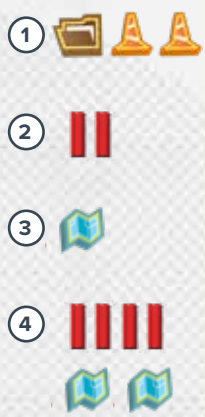
3 I Sie gibt 1 Blaupause aus, um die nächste verfügbare Scheibe von ihrem Tableau auf diesen Bauplatz zu legen. Diese Station ist jetzt ihre neue zweite Endhaltestelle.

4 I Sie legt jeweils 2 weitere Gleise von beiden Endhaltestellen zu leeren Bauplätzen. Sie gibt zwei Blaupausen aus, um je eine verfügbare Scheibe von ihrem Tableau an beide Enden ihrer Linie zu legen.

5 I Diese beiden Haltestellen sind jetzt ihre zwei neuen Endhaltestellen. In späteren Zügen kann sie von einer oder beiden Endhaltestellen aus weiterbauen.









Meine Linie wird die beliebteste der Stadt!

Das wollen wir doch mal sehen ...



ENDWERTUNG

Sobald am Ende des 3. Jahres alle Figuren wieder auf der Zugreihenfolgekarte stehen, folgt die Endwertung.

Auf dem Wertungsblock könnt ihr euer Gesamtprestige berechnen. Prestige erhaltet ihr für die folgenden Dinge:

Haltestellen an Quartieren
Für jede eigene Haltestelle ***(Station oder Bahnhof)*** an einem Quartier erhältst du Prestige (egal, ob du Lobbyisten auf dem Quartier hast).

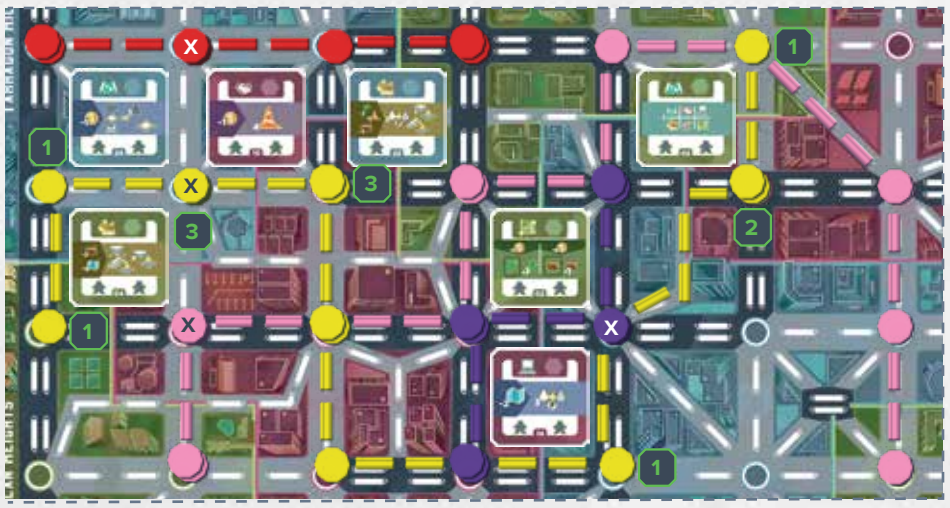


1 **Prestige pro Station** an (mindestens) einem Quartier.

2 **Prestige pro Bahnhof** an genau *einem* Quartier.

3 **Prestige pro Bahnhof** an *mehreren* Quartieren.

BEISPIEL: Gelb erhält 12 Prestige durch seine Haltestellen an Quartieren (grüne Zahlen im Beispiel). Lila erhält 11 Prestige, Rot 8 und Rosa 6.



HINWEIS: ***Im Beispiel sind die Startbahnhöfe mit einem X markiert.***

Projekte
Projekte, auf denen deine Lobbyisten stehen, können Prestige bringen, wenn du ihre Bedingung(en) erfüllt hast. Über deinem am weitesten rechts stehenden Lobbyisten steht in grün, wie viel Prestige du von diesem Projekt maximal erhalten kannst.

Auf S. 2–3 des Anhangs sind alle Projekte mit ihren Wertungsbedingungen erklärt.



Von jedem Projekt kannst du nur einmal Prestige erhalten: so viel, wie in der besten Spalte steht, deren Bedingung du erfüllt hast UND in der du einen Lobbyisten hast.

BEISPIEL: Gelb erhält 17 Prestige, da er Haltestellen in 6 Stadtteilen hat. (Er hat zwar einen vierten Lobbyisten auf dem Projekt, aber für die 25 Punkte hätte er Haltestellen in 7 Stadtteilen gebraucht.)

Rosa hat zwar auch Haltestellen in 6 Stadtteilen, erhält aber nur 10 Prestige, da er nur in der ersten Spalte des Projekts Lobbyisten hat.

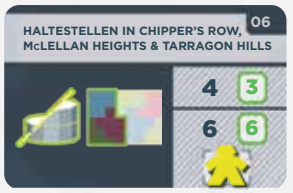
Rot und Lila haben keine Lobbyisten hier, erhalten also kein Prestige von diesem Projekt.

Ziele
Deine Ziele können Prestige bringen, wenn du ihre Bedingung(en) erfüllt hast. Jedes Ziel fordert eine Mindestzahl an Haltestellen (oder Bahnhöfen) in bestimmten Stadtteilen.

Hast du ***keinen Lobbyisten*** auf das Ziel gestellt, aber die Bedingung der oberen Zeile (über)erfüllt, erhältst du das in der oberen Zeile angegebene Prestige.

Hast du ***einen Lobbyisten*** auf das Ziel gestellt und die Bedingung der unteren Zeile (über)erfüllt, erhältst du das in der unteren Zeile angegebene Prestige.

HINWEIS: Von jedem Ziel kannst du nur einmal Prestige erhalten: aus der oberen ODER der unteren Zeile.
Hast du einen Lobbyisten auf das Ziel gestellt, aber die Bedingung der unteren Zeile ***nicht erfüllt***, kannst du das Prestige der oberen Zeile erhalten, sofern du ihre Bedingung erfüllt hast.



BEISPIEL: Von seinem ersten Ziel erhält Gelb 6 Prestige, denn er hat 6 Haltestellen in den genannten Stadtteilen und einen Lobbyisten auf dem Ziel.



Vom zweiten Ziel erhält er 3 Prestige, denn er hat zwar einen Lobbyisten darauf, aber nur 5 Haltestellen an Wohnquartieren.



Vom dritten Ziel erhält Gelb 4 Prestige, denn er hat 6 Haltestellen in den genannten Stadtteilen.

Bedarfsleiste
Du erhältst so viel Prestige wie ***über dem letzten Plättchen*** auf deiner Bedarfsleiste angegeben ist.



BEISPIEL: Gelb erhält 17 Prestige für seine 4 Bedarfsplättchen.

Übrige Münzen
Für je 4 Münzen auf deinem Tableau erhältst du 1 Prestige ***(abgerundet).***



BEISPIEL: Gelb erhält 2 Prestige für seine 9 übrigen Münzen.

Wer das meiste Prestige hat, gewinnt!

Haben mehrere das meiste Prestige, gewinnt, wer von euch weniger Scheiben auf dem Tableau hat. Herrscht auch hierbei Gleichstand, gewinnt, wer von euch mehr Münzen übrig hat. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, teilt ihr euch den Sieg.

AUFBAU EINER PARTIE ZU ZWEIT

Seid ihr zu zweit, spielt eine automatisierte dritte Spielerin mit.Nennen wir sie Automa.

1 | Der Aufbau *(siehe S. 5)* bleibt gleich, außer dass ihr die Spielplanseite für 1–2 Spieler verwendet. Die Zugreihenfolgekarte schiebt ihr so weit unter den Spielplan, dass nur ***2 Spalten*** sichtbar sind.

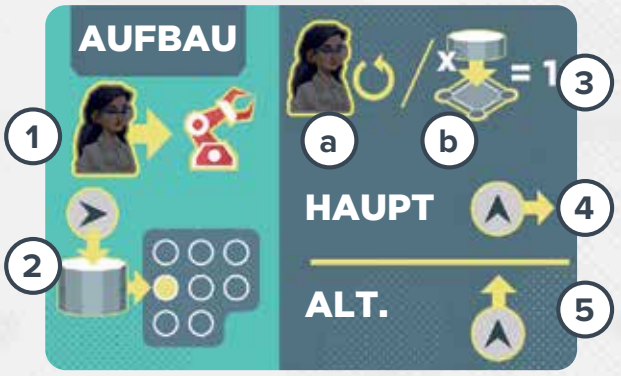
2 | Mischt die Automa-Karten, zieht eine und legt die anderen zurück in die Schachtel.

3 | Legt die Automa-Karte mit einer beliebigen Seite nach oben neben den Spielplan, und zwar neben den Stadtteil, der links unten auf ihr dargestellt ist.

4 | Wählt für Automa eine übrige Farbe und gebt ihr das folgende Material (der Rest kann in der Schachtel bleiben):

- Stellt Automas Figur in die oben links auf der Karte gezeigte Zone der Aktionsschleife.
- Legt Automas Startbahnhof auf den markierten Bauplatz im Stadtteil.
- Legt den Richtungsmarker so auf diesen Startbahnhof, dass der Pfeil zur Spielplankante zeigt, die Automas Startbahnhof gegenüberliegt.
- Legt Automas 32 Gleise als Vorrat neben dem Spielplan bereit; ebenso ihre Scheiben.

STRUKTUR EINER AUTOMA-KARTE



1 | Zone der Aktionsschleife, auf die Automas Figur gestellt wird.

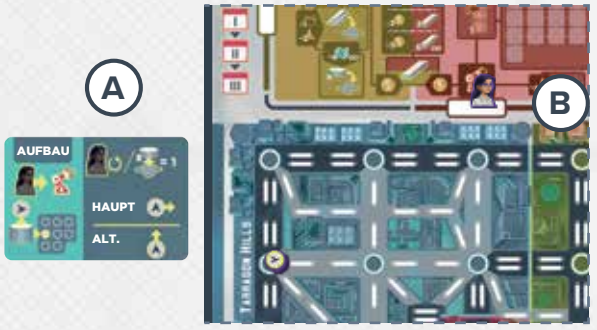
2 | Stadtteil und Bauplatz, wo ihr Startbahnhof platziert wird.

3 | Die Zahl rechts oben gibt an, (a) um wie viele Zonen sich Automas Figur gegen den Uhrzeigersinn bewegt, UND, (b) wie viele Stationen sie beim Linienausbau baut (bzw. Anschlüsse erstellt).

4 | Automas Haupt-Baurichtung (gelber Pfeil) in Relation zum Richtungsmarker.

5 | Automas alternative Baurichtung (gelber Pfeil) in Relation zum Richtungsmarker.

HINWEIS: Automa spielt ohne Tableau.



BEISPIEL:

A | Beim Aufbau legt ihr die Automa-Karte neben den Spielplan, und zwar neben **Tarragon Hills**, da dieser Stadtteil auf der Karte dargestellt ist.

B | Automas Figur stellt ihr auf die Beschaffungszone, und ihren Startbahnhof legt ihr auf den auf der Karte markierten Bauplatz in Tarragon Hills.

C | Den Richtungsmarker legt ihr so auf ihren Startbahnhof, dass der Pfeil zur Spielplankante zeigt, die ihrem Startbahnhof gegenüberliegt.



ABLAUF EINER PARTIE ZU ZWEIT

Automa wird aktiv, wenn eins der beiden folgenden Dinge passiert:

1 | Eine eurer Figuren landet in derselben Zone wie Automas Figur ***ODER***

2 | Jemand erhöht seine Kapazität.

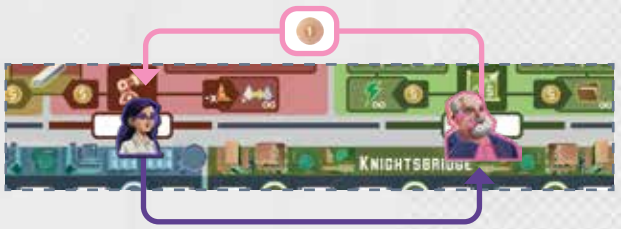
Auslöser 1:
Eine Figur landet in derselben Zone wie Automas Figur

Wenn du deine Figur in dieselbe Zone stellst wie Automas, ***musst*** du 1 Münze in den Vorrat zahlen.

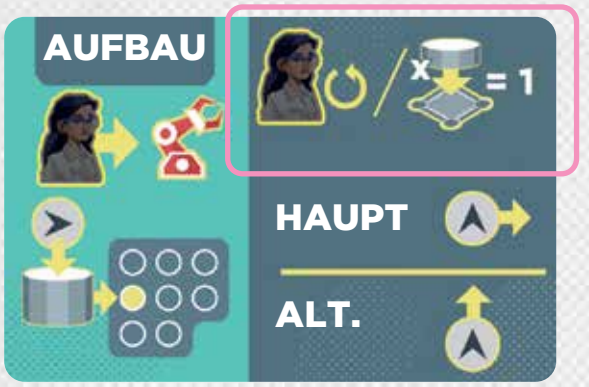
Danach bewegst du Automas Figur gegen den Uhrzeigersinn so viele Zonen auf der Aktionsschleife weiter, wie auf der Automa-Karte steht.

Einschränkung: Wenn du die Münze nicht zahlen kannst, darfst du deine Figur nicht in die Zone mit Automas Figur stellen.

Optional: Um diese Regel nicht zu vergessen, könnt ihr eine 1er-Münze aus dem Vorrat unter Automas Figur legen.



BEISPIEL: Automa spielt ***Lila***. Rosa zahlt 1 Münze, um seine Figur in die Zone mit Automas Figur zu stellen. Dann bewegt er Automas Figur um 1 Zone gegen den Uhrzeigersinn, wie es auf der Automa-Karte steht.



ABLAUF EINER PARTIE ZU ZWEIT (FORTS.)

Auslöser 2:
Jemand erhöht seine Kapazität

Wenn du deine Kapazität erhöhst ***(egal, um wie viel)***, baut Automa nach deinem Zug ihre Linie aus.

HINWEIS: In welche Richtung Automa baut, gibt der gelbe Pfeil neben „Haupt“ (bzw. „Alt.“) auf der Automa-Karte an. Der Pfeil ist immer ***in Relation zum Richtungsmarker*** zu lesen. Die Ausrichtung des Richtungsmarkers in der Stadt ändert sich während einer Partie nicht.

Automa legt beim Linienausbau Gleise von ihrer Endhaltestelle in ihrer Haupt-Baurichtung, bis sie einen leeren Bauplatz oder eine eurer Haltestellen erreicht. Beides zählt für die Anzahl der Stationen, die Automa (laut ihrer Karte) in ihrem Zug bauen muss.

- Erreicht Automa mit ihren Gleisen einen leeren Bauplatz, baut sie dort eine Station.

- Erreicht sie eine eurer Haltestellen, erstellt sie einen Anschluss.

Du erhältst wie üblich 1 Münze pro eigener Haltestelle, zu der Automa einen Anschluss erstellt, und 1 Strom, wenn du einen oder mehrere Anschlüsse zu Automas Haltestellen erstellst.

HINWEIS: Automa erhält nie Strom, wenn sie Anschlüsse erstellt, oder Münzen, wenn jemand Anschlüsse zu ihren Haltestellen erstellt.

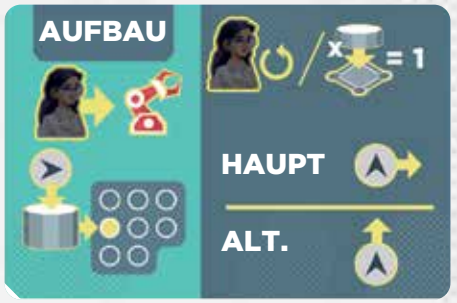
Jedes Mal, wenn Automa eine Station baut oder einen Anschluss erstellt, legt ihr den Richtungsmarker in der bisherigen Ausrichtung auf ihre neue Endhaltestelle. Automa baut so viele Stationen (bzw. erstellt Anschlüsse), wie auf ihrer Karte steht.

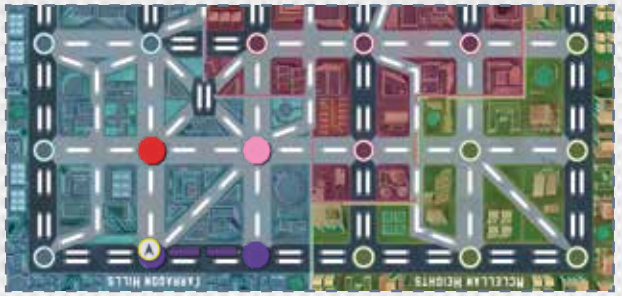
Kann Automa in ihrer Haupt-Baurichtung keine Station bauen (bzw. Anschluss erstellen), baut sie für den Rest ihres Zuges in ihrer alternativen Baurichtung weiter, bis sie so viele Stationen gebaut (bzw. Anschlüsse erstellt) hat, wie auf ihrer Karte steht.

Kann Automa dann auch in der alternativen Baurichtungen nicht mehr weiterbauen, endet ihr Zug.

Wenn sie fertig gebaut hat, dreht ihr ihre Karte auf die andere Seite. Achtet darauf, dass die Baurichtungen jetzt andere sind und die Zahl rechts oben auch eine andere ist (für die Bewegung von Automas Figur und ihren Linienausbau).

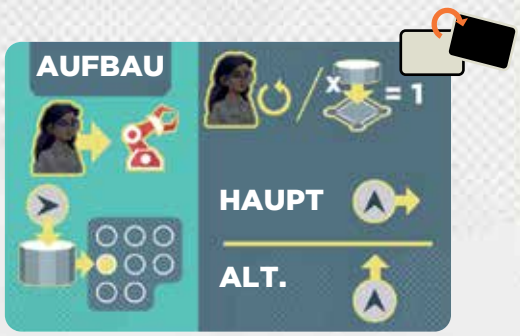
Danach geht es normal in Zugreihenfolge weiter.



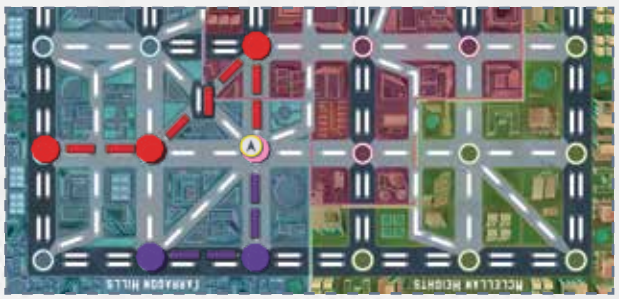


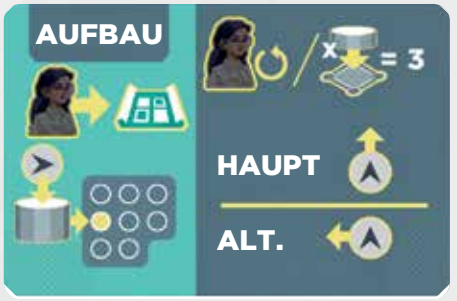
BEISPIEL: Automa beginnt mit ihrem Linienausbau in ihrer Haupt-Baurichtung. Sie legt Gleise von ihrem Startbahnhof (***der zu Beginn ihre Endhaltestelle ist***) zum leeren Bauplatz direkt rechts vom Richtungsmarker. Sie legt eine Station auf diesen Bauplatz.



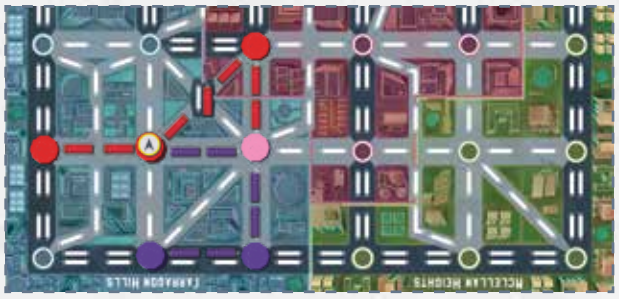


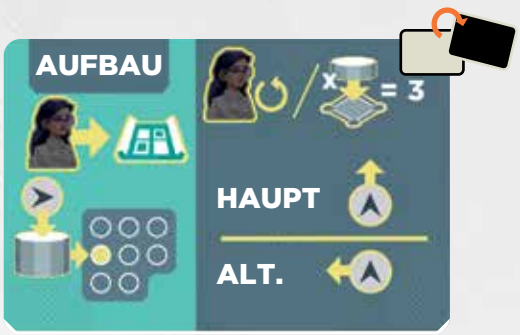
Ihr legt den Richtungsmarker in der bisherigen Ausrichtung auf die gerade gebaute Station. Diese Station ist jetzt Automas neue Endhaltestelle.
Zum Schluss dreht ihr die Automa-Karte auf die andere Seite.





In einem späteren Zug: Automa baut in ihrer Haupt-Baurichtung und erstellt einen Anschluss. Das ist die erste von 3 Stationen, die sie in ihrem Zug baut (***siehe Zahl auf ihrer Karte***). Ihr legt den Richtungsmarker auf die rosa Haltestelle, an der Automa den Anschluss erstellt hat. Diese Haltestelle ist jetzt Automas neue Endhaltestelle.





In der Haupt-Baurichtung kann Automa jetzt nicht weiterbauen, weil die Gleisfelder dort schon besetzt sind. Also baut sie in ihrer alternativen Baurichtung und erstellt einen Anschluss zu einer roten Haltestelle, auf die ihr dann den Richtungsmarker legt. In der alternativen Baurichtung kann sie jetzt auch nicht mehr weiterbauen, also endet ihr Zug. ***Zum Schluss dreht ihr die Automa-Karte auf die andere Seite.***

AUFBAU EINER SOLO-PARTIE

Im Solo-Spiel spielen zwei unterschiedliche automatisierte Spielerinnen mit. Nennen wir sie Automa und Bautoma. *Bautoma* ist nur während des Spielaufbaus aktiv, *Automa* wird auch während der Partie aktiv.

1 | Der Aufbau *(siehe S. 5)* bleibt gleich, außer dass du die Spielplanseite für 1–2 Spieler verwendest. Die Zugreihenfolgekarte schiebst du so weit unter den Spielplan, dass nur 1 Spalte sichtbar ist.

2 | Mische die Automa-Karten und ziehe zwei. Ziehe notfalls neu, bis du zwei Karten hast, deren Startbahnhof-Markierung unterschiedlich ist. Alle übrigen Automa-Karten legst du zurück in die Schachtel.

3 | Mische die Solo-Karten und lege sie als verdeckten Stapel bereit.

4 | **Aufbau für Automa:**

- Lege eine der Automa-Karten mit einer beliebigen Seite nach oben neben den Spielplan, und zwar neben den Stadtteil, der links unten auf ihr dargestellt ist.
- Lege für Automa ***den Startbahnhof, die Gleise und Scheiben sowie die Lobbyisten und die Figur einer weiteren Farbe*** bereit (das übrige Spielmaterial dieser Farbe kann in der Schachtel bleiben).
- Lege Automas Startbahnhof auf den markierten Bauplatz im Stadtteil.
- Stelle Automas Figur in die oben links auf ihrer Karte gezeigte Zone der Aktionsschleife.

5 | **Aufbau für Bautoma:**

- Lege die andere Automa-Karte mit einer beliebigen Seite nach oben neben den Spielplan, und zwar neben den Stadtteil, der links unten auf ihr dargestellt ist.
- Lege für Bautoma ***den Startbahnhof, die Gleise und Scheiben einer übrigen Farbe*** bereit (das übrige Spielmaterial dieser Farbe kann in der Schachtel bleiben).
- Lege Bautomas Startbahnhof auf den markierten Bauplatz im Stadtteil.
- Lege den Richtungsmarker so auf diesen Startbahnhof, dass der Pfeil zur Spielplankante zeigt, die Bautomas Startbahnhof gegenüberliegt.

6 | Bautoma baut ihre U-Bahn-Linie komplett, bevor die Partie beginnt. Sie baut so, wie es unter ***Auslöser 2 auf S. 21*** beschrieben ist.

Sie baut also zunächst so oft, wie es auf ihrer Automa-Karte steht, dann drehst du ihre Karte um; dann baut sie so oft, wie es auf dieser Seite der Karte steht, dann drehst du die Karte wieder um usw.

Sie baut so lange, bis entweder:

A. Bautoma keine Gleise und/oder Scheiben mehr hat, ***ODER***

B. Bautoma auf beiden Kartenseiten weder in die Haupt- noch in die alternative Baurichtung bauen kann.

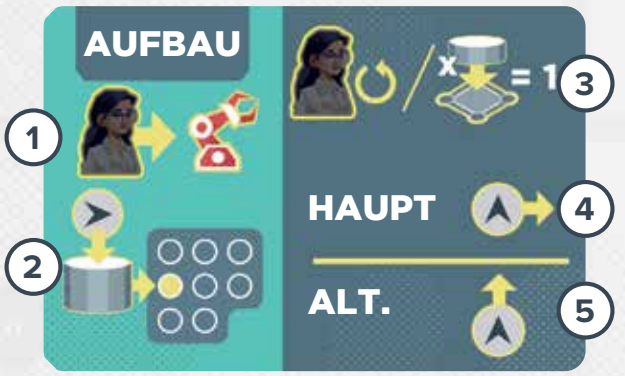
HINWEIS:

- Bautoma kann einen Anschluss zu Automas Startbahnhof erstellen. Ein solcher Anschluss zählt für die Anzahl der Stationen, die Bautoma auf dieser Seite ihrer Karte bauen muss.
- Kann Bautoma auf einer Kartenseite in keine ihrer Baurichtungen weiterbauen, drehst du ihre Karte um. Kann sie auf der anderen Seite auch in keine der Richtungen bauen, ist ihre Linie fertig.
- Bautomas Linie muss wie üblich eine durchgehende Linie aus Gleisen und Stationen sein, die sich nicht selber trifft/kreuzt. Sollte sie Gleise gebaut haben, die an keiner Station enden, nimmst du diese wieder vom Spielplan.

Wenn Bautomas Linie fertig ist, legst du ihre Karte und ihre übrigen Gleise und Scheiben zurück in die Schachtel.

7 | Lege den Richtungsmarker jetzt so auf Automas Startbahnhof, dass der Pfeil zur Spielplankante zeigt, die ihrem Startbahnhof gegenüberliegt.

STRUKTUR EINER AUTOMA-KARTE



1 | Zone der Aktionsschleife, auf die Automas Figur gestellt wird.

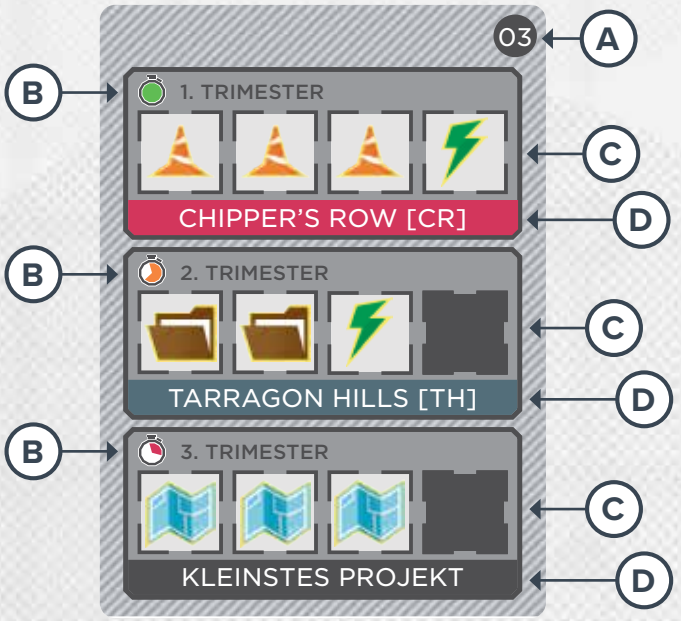
2 | Stadtteil und Bauplatz, wo Automas bzw. Bautomas Startbahnhof platziert wird.

3 | Die Zahl rechts oben gibt an, um wie viele Zonen sich Automas Figur gegen den Uhrzeigersinn bewegt, UND, wie viele Stationen sie (bzw. Bautoma) beim Linienausbau baut (bzw. Anschlüsse erstellt).

4 | Automas bzw. Bautomas Haupt-Baurichtung (gelber Pfeil) in Relation zum Richtungsmarker.

5 | Automas bzw. Bautomas alternative Baurichtung (gelber Pfeil) in Relation zum Richtungsmarker.

STRUKTUR EINER SOLO-KARTE



A | Kennzahl

B | Trimestersymbol und -zahl

C | Temporäres Ressourcenlager

D | Aktion

ABLAUF EINER SOLO-PARTIE

Während der Partie handelt Automa genauso wie im Spiel zu zweit *(siehe S. 20–21)*, nutzt aber zusätzlich noch die Solo-Karten, um dir Konkurrenz um Ressourcen, Bedarfsplättchen und Projekte zu machen.

Zu Beginn jedes Jahres (bevor du deinen ersten Zug machst) und nach jedem deiner Züge, in dem du das Stoppuhrfeld überschreitest, ziehst du die oberste Solo-Karte vom Stapel und handelst die Zeile des Trimesters ab, in dem du dich gerade befindest.

Zur Erinnerung: Nach dem dritten Trimester überschreitest du das Stoppuhrfeld nicht, sondern „passt“ stattdessen.

Dein aktuelles Trimester entspricht immer der Position deines Trimestersteins auf der Zugreihenfolgekarte. Zu Beginn jedes Jahres bist du also im ersten Trimester.

Wenn du die Zeile einer Solo-Karte abhandelst, erhält Automa zunächst die angegebenen Ressourcen und führt dann die angegebene Aktion aus.

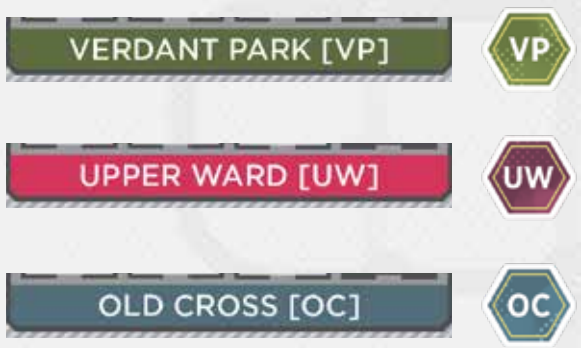
Automa hat zwei verschiedene Aktionen: ***Bedarfsplättchen nehmen*** und ***Projekt bewerben***.

AUTOMA-AKTION: BEDARFSPLÄTTCHEN NEHMEN

Steht in der Zeile des aktuellen Trimesters ein Stadtteil, nimmt sich Automa 1 Bedarfsplättchen dieses Stadtteils ***aus der Stadt*** (das Plättchen kannst du zu Automas übrigem Spielmaterial legen).

- Gibt es in der Stadt kein solches Bedarfsplättchen, nimmt sich Automa keins.
- Automa braucht keine Haltestelle im Stadtteil des Quartiers, um sich ein Bedarfsplättchen zu nehmen.

BEISPIELE:



> **!** Die Aktion zeigt immer die passende Hintergrundfarbe und Abkürzung des Bedarfsplättchens.

AUTOMA-AKTION: PROJEKT BEWERBEN

Steht in der Zeile des aktuellen Trimesters „Kleinstes/Mittleres/Größtes Projekt“, bewirbt Automa das Projekt mit der ***kleinsten/mittleren/größten Kennzahl***.

- Automa bewirbt ein Projekt ***immer***, indem sie 1 Lobbyisten auf eine ***leere*** Zeile stellt.
- Anders als du stellt sie 2 Lobbyisten auch dann in eine ***leere*** Zeile, wenn sie schon Lobbyisten in einer anderen Zeile dieses Projekts hat.
- Hat Automa Lobbyisten in beiden Zeilen eines Projekts, kannst du dieses Projekt nicht mehr bewerben (sie auch nicht).
- Müsste Automa ein Projekt bewerben, das keine leere Zeile mehr hat, führt sie keine Aktion aus.

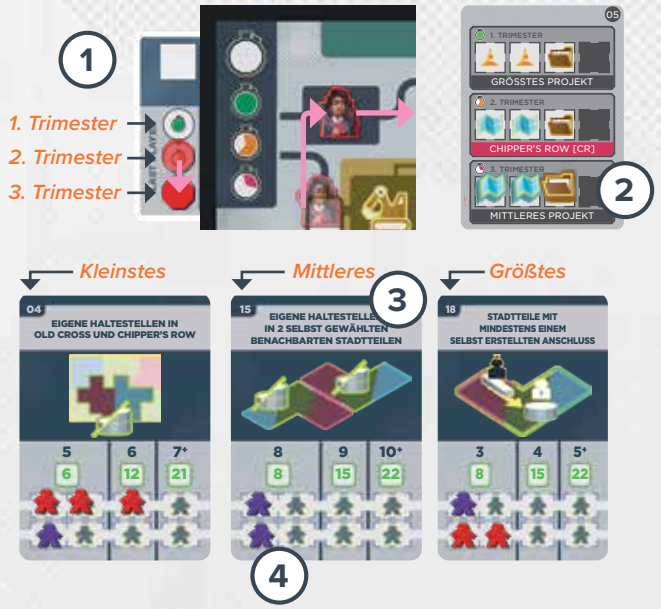
BEISPIEL:

1 | Du überschreitest mit deiner Figur (zum zweiten Mal in diesem Jahr) das Stoppuhrfeld und schiebst deinen Trimesterstein ein Feld nach unten. Du ziehst die oberste Solo-Karte und handelst die dritte Zeile auf ihr ab.

2 | Du legst 2 Blaupausen und 1 Baugenehmigung aus den entsprechenden Depots (wie üblich von ganz links) auf die Solo-Karte.

3 | Dann bewirbt Automa das mittlere Projekt. In dieser Partie ist es das Projekt mit der Kennzahl 15.

4 | Automa hat bereits einen Lobbyisten auf der oberen Zeile diese Projekts, stellt also 1 Lobbyisten auf die untere Zeile. Ab jetzt kannst du das mittlere Projekt nicht mehr bewerben.



Das Trimester läuft weiter, und du aktivierst Automa wie üblich (siehe S. 20–21). Wenn für dich ein neues Trimester beginnt, führst du folgende Schritte aus:

- Lege ***Ressourcen*** von der Solo-Karte ***zurück*** in ihre Depots (wie üblich möglichst weit rechts).
- Nimm die bisherige Solo-Karte aus dem Spiel und ziehe eine ***neue Solo-Karte***.
- Handle die ***Zeile des jetzt angebrochenen Trimesters*** auf der neuen Solo-Karte ab: d. h. Automa nimmt sich Ressourcen und führt eine Aktion aus.

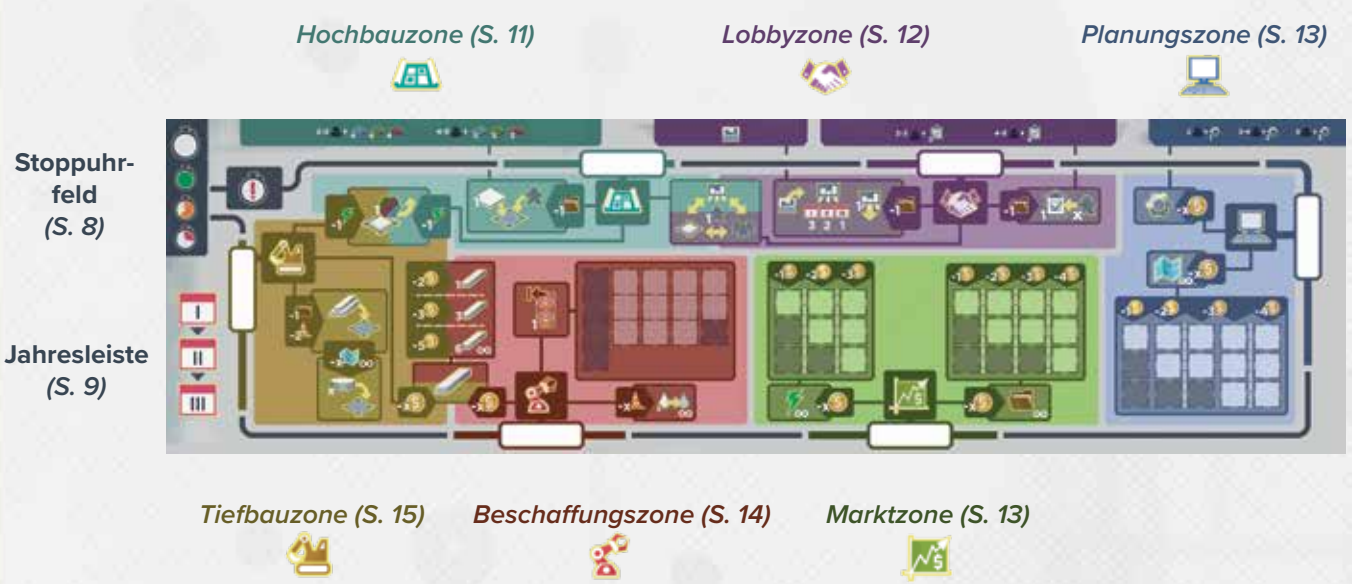
ENDWERTUNG

Sobald am Ende des 3. Jahres deine Figur wieder auf der Zugreihenfolgekarte steht, folgt die Endwertung.

Du erhältst Prestige wie auf ***S. 19*** beschrieben. Automa erhält kein Prestige.

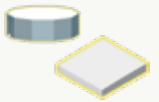
70+	Glückwunsch! Das neue U-Bahn-Netz ist der ganze Stolz der Stadt!
50–69	Die U-Bahn macht die Stadt für alle Einwohner lebenswerter.
20–49	Pendler wissen die U-Bahn zu schätzen, aber da ist noch Luft nach oben.
0–19	Viele sind frustriert, da die U-Bahn am Bedarf vorbei geplant wurde.

KURZÜBERSICHT





WAS BRINGT PRESTIGE?



Jede Station, die an ***mindestens einem*** Quartier liegt, bringt 1 Prestige.



Jeder Bahnhof, der an ***genau einem*** Quartier liegt, bringt 2 Prestige.



Jeder Bahnhof, der an ***mindestens 2*** Quartieren liegt, bringt 3 Prestige.



Projekte, auf denen deine Lobbyisten stehen, bringen Prestige, wenn du ihre Bedingung(en) erfüllt hast.

Die Prestigewerte sind nicht kumulativ. Auf S. 2–3 des Anhangs findest du alle Details zu den Projekten.



Deine Ziele bringen Prestige, wenn du ihre Bedingung(en) erfüllt hast.

Die Prestigewerte sind nicht kumulativ. Auf S. 3 des Anhangs findest du alle Details zu den Projekten.



Du erhältst so viel Prestige wie über dem ***letzten*** Plättchen auf deiner Bedarfsleiste angegeben ist. (Die Werte der Leiste sind nicht kumulativ.)



Für je 4 Münzen auf deinem Tableau erhältst du 1 Prestige (abgerundet).

INDEX

Aktionen . . . . . 10 – 15
Anschlüsse erstellen . . . 17
Aufbau 4
Beschaffungszone 14
Das Spiel zu zweit 20
Einkommen 7
Ende des Spiels 9
Ende eines Jahres 9
Endwertung 19
Hochbauzone 11
Linienausbau 16
Lobbyzone 12
Marktzone 13
Passen 9
Planungszone 13
Solo-Modus 22
Spielablauf 7
Spielmaterial 2
Spielplan-Aufbau 5
Spielziel 6
Spielzug (Ablauf) 8
Standard-Upgrades . . . 18
Startbahnhöfe 6
Tableau-Aufbau 5
Tiefbauzone 15
Trimesterleiste 8
Wichtige Begriffe 3
Zonen 10
Zugreihenfolge 7

1. Auflage V. 11/23