1906 San Francisco

2 bis 4 Spieler – 45 Minuten Ab 12 Jahren

Am frühen Morgen des 18. April 1906 wird die Stadt San Francisco von einem Erdbeben der Stärke 8,6 auf der Richterskala und einem anschließenden gewaltigen Feuer geweckt. Noch heute gilt es als eine der schlimmsten Naturkatastrophen in den USA.

Sei ein Immobilienentwickler für den schnellen Wiederaufbau von San Francisco während der fünf Jahre nach der großflächigen Zerstörung. Erwerbe Grundstücke, Geld für die Beseitigung von Schutt und den Bau von Gebäuden, plane die Stadtentwicklung für wichtige Dienstleistungen und modernisiere die Stadt.

SPIELMATERIAL

- 1 Jahresplan mit Punkteleiste auf der Rückseite
- 1 Jahresmarker aus Glas

und die andere Seite

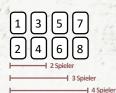
für 3-4 Spieler)



17x Stadtentwicklungskarten

VORBEREITUNG

Legt bei 2/3/4 Spielern 4/6/8 Grundstückskarten in die Tischmitte, um den Stadtplan zu bilden.



Wählt bei jeder Karte eine beliebige Seite (A oder B), um unterschiedliche Schuttgebiete zu bilden.

- 2 Legt je einen Schuttmarker auf die markierten Plätze auf den Grundstückskarten. Legt bei weniger als 4 Spielern die übrigen Schuttmarker zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.
- 3 Legt den Jahresplan an eine Seite des Stadtplans und den Jahresmarker auf das Jahr 1906 des Jahresplans.
- Legt 6 zufällig ausgewählte Aktionskarten an die übrigen 3 Seiten des Stadtplans. Aktionskarten besitzen 2 Seiten: Eine für das Spiel zu Zweit und die andere Seite für das Spiel mit 3 oder 4 Spielern.
- Legt den Entwicklungsplan daneben und die Entwicklungsmarker aller Spieler auf das Feld -7.
- 6 Legt die Stadtentwicklungskarten in Stapel nach ihrer Art sortiert neben den Entwicklungsplan.

Beachtet: dass die Karten "Park' unterschiedliche Werte aufweisen. Legt die Karten so auf den Stapel, dass A oben liegt, dann B, C usw.

- 7 Legt die Geldleiste daneben und die Geldmarker aller Spieler neben das Feld 0 der Leiste.
- Mischt die 8 Start-Zielkarten (violetter Rahmen) und legt 3 davon offen für alle sichtbar aus. Legt die "Best Builder"-Karte (oranger Rahmen) daneben aus.
- Mischt die 5 nicht ausgelegten Start-Zielkarten zusammen mit den restlichen 16 Zielkarten (grüner Rahmen). Gebt jedem Spieler 1 dieser Karten; sie sollten vor den anderen Spielern geheim gehalten werden.
- Legt 3 weitere Zielkarten offen in einer neuen Reihe aus und legt den Rest als Nachziehstapel daneben.



ERSTES JAHR: 1906

- Mischt die Genehmigungskarten und legt eine Reihe mit 3 Karten offen aus. Daneben legt ihr die restlichen Karten als Nachziehstapel bereit.
- Die Gebäude werden beiseitegelegt und bilden den Vorrat.
- 13 Der Spieler, der schon einmal ein Erdbeben gespürt hat, wird Startspieler (oder bestimmt jemanden zufällig).



Der Startspieler legt seinen Aktionsstein auf ein beliebiges Einkommensfeld des Jahresplans und bewegt seinen Geldmarker auf der Geldleiste auf das entsprechende Feld. Bedenkt, während ihr weiterlest, dass die Reihenfolge der Spieler in der folgenden Runde davon abhängt auf welchen Platz der Aktionsstein gelegt wurde.



Die Spieler erhalten anschließend den für das Jahr 1906 abgebildeten Bonus:

- Nimm eines der Gebäude aus dem Vorrat und stell es vor dir ab.
- Wähle eine Genehmigungskarte aus der Auslage und lege sie offen vor dir aus. Nachdem du eine Karte genommen hast, wird eine neue Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt.

Beispiel für den Aufbau mit 4 Spielern Im Uhrzeigersinn führen alle Spieler diese Schritte durch.

ARTEN VON KARTEN



GRUNDSTÜCKSKARTEN: Auf diesem Land bauen die Spieler entsprechend der Farbe und Zahl ihre Gebäude.







sind Bau- und Stadtentwicklungsgenehmigungen für die Stadt. Jede Karte zeigt eine Nummer, eine Farbe und 2 unterschiedliche Entwicklungssymbole.



ZIELKARTEN: Sie bringen bei Spielende Punkte ein (siehe Seite 8). Es gibt 8 Start-Zielkarten (violetter Rahmen), von denen drei für alle Spieler verwendet werden und eine "Best Builder"-Karte (oranger Rahmen), die den Spieler belohnt, der zuerst seine 8 Gebäude baut. Die restlichen Karten (grüner Rahmen) zusammen mit den 5 nicht ausgewählten Start-Zielkarten sind persönliche Zielkarten, die nur den Spieler betreffen. der sie besitzt.

STADTENTWICKLUNGSKARTEN: Diese Karten stellen die Bemühungen der Bauherren bei der Entwicklung der Gebiete und der Bereitstellung wesentlicher Dienstleistungen dar. Sie bringen den Spielern bei Spielende zusätzliche Siegpunkte ein (siehe Seite 6).



SPIELABLAUF

Die Spielreihenfolge wird durch die Positionen der Marker auf den Aktionskarten bestimmt. Der Spieler, dessen Aktionsstein am weitesten rechts auf einer Karte liegt, wird Startspieler und führt seine Aktion aus. Anschließend ist der Spieler am Zug, dessen Aktionsstein auf der gleichen Karte jetzt am weitesten rechts liegt. Er führt seine Aktion aus usw.



EIN SPIELZUG

In seinem Zug sollte jeder Spieler seinen Aktionsstein auf ein freies Feld auf der nächsten Aktionskarte bewegen und eine der folgenden Optionen ausführen:

- Führe die Aktion des Feldes aus, auf dem dein Aktionsstein steht.
- Führe eine beliebige andere Aktion auf dieser Aktionskarte aus. Um diese Aktion ausführen zu dürfen, musst du \$2 für jedes Feld zwischen dem Feld deines Aktionssteins und der gewünschten Aktion bezahlen.
- Nimm \$1.
- Passe (nur im Spiel mit 3 oder 4 Spielern). Der Vorteil, der zweite Spieler zu sein, ist erst im nächsten Zug verfügbar.



AKTIONEN



EINKOMMEN

Erhöhe deinen Geldmarker auf der Geldleiste um den auf der Aktion abgebildeten Betrag. Das Limit von \$15 kann nicht überschritten werden.



MATERIAL

Nimm dir ein Gebäude deiner Farbe aus dem Vorrat und leg es vor dir ab.



GENEHMIGUNG ERHALTEN

Nimm eine Genehmigungskarte aus der Auslage und leg sie offen vor dir ab. Ein Spieler kann zu keiner Zeit mehr als 5 Genehmigungskarten vor sich haben.



ZIFLE VERFINBAREN

Nimm eine Zielkarte aus der Auslage und lege sie offen vor dir ab. Du kannst auch eine Karte vom Nachziehstapel nehmen.

sie dir anschauen und anschließend verdeckt vor dir ablegen.

WICHTIG: Ziel- und Genehmigungskarten in der Auslage werden erst ersetzt, sobald alle Spieler ihre Aktionen auf einer Karte ausgeführt haben. Sie werden niemals ersetzt, wenn ein Spieler eine nimmt.



AUFRÄUMEN

Zahle \$3, um einen Schuttmarker von einer Grundstückskarte zu entfernen und mit deinem Entwicklungsmarker

1 Schritt nach oben auf dem Entwicklungsplan zu erhalten. Ist der Marker bereits ganz oben angelangt, versetze ihn 1 Feld nach rechts. Behalte den Schuttmarker bis zum Spielende. Zahle nur \$2, wenn du deine Position auf dem Entwicklungsplan verbessern willst, aber keinen Schuttmarker nehmen möchtest oder kannst (es liegen keine mehr aus).



STADTENTWICKLUNG

Zahle \$2, um deinen Entwicklungsmarker 1 Feld nach rechts zu versetzen. Ist

dein Marker bereits ganz rechts angelangt, versetze ihn 1 Feld nach oben.



Anmerkung: Ist dein Marker bereits in der oberen rechten Ecke angelangt, erhältst du stattdessen jedes Mal \$1, wenn du Stadtentwicklung oder Aufräumen ausführst.



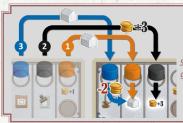
BAUEN

Um diese Aktion auszuführen, musst du folgendes besitzen/abgeben können:

- Ein Gebäude muss vor dir ausliegen.
- Der auf dem Jahresplan im aktuellen Jahr abgebildete Geldbetrag (\$0, \$1, \$2 oder \$3).
- Wirf 1 oder 2 Genehmigungskarten ab.



BEISPIEL EINES SPIELZUGS



Orange (1) setzt seinen Aktionsstein auf "Material" und nimmt ein Gebäude seiner Farbe. Schwarz (2) erhält \$3 durch die Aktion "Einkommen". Blau (3) hat die Option, nächste Runde Startspieler zu sein. Da er aber ein Gebäude benötigt, platziert er seinen Aktionsstein auf "Bauen" und zahlt \$2, um die benachbarte Aktion "Material" auszuführen. In der nächsten Runde ist Schwarz Startspieler gefoldt von Orange und Blau.

Bauen mit 1 Genehmigungskarte

Du darfst 1 Gebäude auf einem freien Grundstück bauen, das der Nummer und Farbe der abgeworfenen Genehmigungskarte entspricht.





Bauen mit 2 Genehmigungskarten

Du darfst auf einem beliebigen freien Grundstück bauen, das der Nummer oder Farbe einer der Genehmigungskarten entspricht und der Nummer oder Farbe der anderen. Zusätzlich erhältst du einen Stadtentwicklungsbonus, wenn du 2 Genehmigungskarten nutzt.





Dieses Grundstück gibt es nicht.

Prüfe die Stadtentwicklungssymbole auf den 2 Karten. Wenn min. 1 Symbol auf beiden Karten überein stimmt, nimm eine Stadtentwicklungskarte dieser Symbolart und lege sie offen vor dir ab. Zusätzlich bewegst du deinen Entwicklungsmarker umsonst 1 Schritt nach rechts auf dem Entwicklungsplan.



WICHTIG: Du kannst freiwillig 2 Genehmigungskarten ablegen, um eine Stadtentwicklungskarte zu erhalten, auch wenn du nur 1 Karte für den Bau benötigen würdest.

Anmerkung: Wenn die Stadtentwicklungskarte deines Symbols nicht mehr verfügbar ist, erhältst du weder eine Karte noch den Schritt auf dem Entwicklungsplan.



Gebiet mit Schutt

Wenn das Grundstück auf dem du bauen möchtest noch mit einem Schuttmarker belegt ist,

musst du \$3 zahlen, um ihn zu entfernen. Nimm den Schuttmarker, leg ihn vor dir ab und erhöhe deine "Aufräumen"-Stufe um 1 auf dem Entwicklungsplan.



Bauzuschüsse

Es gibt 1 Aktionskarte und 2 Genehmigungskarten, die erlauben auf einer beliebigen Farbe oder mit einer beliebigen Nummer zu bauen.





STADTENTWICKLUNGS-KARTEN

San Franciscos Wiederaufbau ermöglichte eine umfassende städtebauliche Studie, um der Stadt passende Dienstleistungen und eine verbesserte Infrastruktur zu bieten.

- Elektrisches Licht: Bei Spielende erhältst du 1, 3, 6, 10 oder 15 Punkte, wenn du 1, 2, 3, 4 oder 5 Karten dieser Art besitzt.
- Straßenbahn: Zahle \$1, wenn du die Karte erhältst. Bei Spielende erhältst du 3 Punkte.
- Feuerhydrant: Bei Spielende erhältst du 2 Punkte.
- Parkanlagen: Bei Spielende erhältst du 2, 3, 4 oder 5 Punkte.



JAHRESENDE

Wenn alle Spieler ihren Zug auf der sechsten und letzten Aktionskarte des Hufeisens abgeschlossen haben, endet das Jahr und der Jahresmarker wird auf das nächste Jahr versetzt.

Der Spieler, dessen Spielstein sich in erster Position befindet, versetzt ihn auf ein Einnahmenfeld auf dem Jahresplan und erhöht seinen Einkommensmarker um den abgebildeten Betrag. Die übrigen Spieler folgen entsprechend ihrer Position. Alle erhalten zusätzlich einen Bonus für das neue Jahr:

- 1907 (Baukosten: \$1): W\u00e4hle eine Genehmigungs- oder Zielkarte.
- 1908 (Baukosten: \$1): Erhalte ein Gebäude deiner Farbe oder \$2 für jedes von dir gebaute Gebäude.



Beispiel: Schwarz ist zuerst am Zug. Er erhält \$2 und aufgrund des Jahreswechsels ein Gebäude.

- 1909 (Baukosten: \$2): W\u00e4hle entweder eine Genehmigungskarte oder erhalte umsonst 1 Stufe nach rechts auf dem Entwicklungsplan.
- 1910 (Baukosten: \$2): Erhalte ein Gebäude deiner Farbe oder \$3.
- 1911 (Baukosten: \$3): W\u00e4hle entweder eine Genehmigungskarte, eine Zielkarte oder \$1 f\u00fcr jedes von dir gebaute Geb\u00e4ude.

SEHR WICHTIG: Merkt euch, dass im Gegensatz zu normalen Runden die Karten in der // Auslage beim Jahreswechsel immer sofort/ ersetzt werden, wenn eine genommen wurde. Jeder Spieler hat immer 3 Karten zur Auswahl.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Situationen auftritt:

- Ein Spieler baut sein achtes Gebäude. In diesem Moment erhält der Spieler die "Best Builder"-Karte und die anderen Spieler führen noch ihre Aktionen auf der aktuellen Karte zu Ende.
- Das Jahr 1911 endet. In diesem Moment und in Spielreihenfolge erhalten die Spieler den Bonus für das Jahr 1912: Baue für \$3 oder erhalte \$2. Der erste Spieler der sein achtes Gebäude baut, erhält die "Best Builder"-Karte.

Nachdem eine dieser Situationen aufgetreten ist, werden die Punkte berechnet.

WERTUNG

Dreht den Jahresplan auf die Rückseite, um die Punkteleiste anzuzeigen. Die Spieler setzen einen ihrer Aktionssteine auf das Feld "O". Die Spieler zählen ihre Punkte entsprechend der folgenden Kategorien:

- Persönliche Zielkarten. Jeder Spieler addiert die Punkte, die er mit jeder der 3 allgemeinen Zielkarten erhalten hat.
- Entwicklungsplan. Jeder Spieler deckt seine verdeckten Zielkarten auf und addiert die erhaltenen Punkte für alle vor ihm ausliegenden Zielkarten.
- Entwicklungsplan. Addiert ☆oder subtrahiert ☆ die Punkte, die auf dem Feld mit eurem Entwicklungsmarker abgebildet sind.
- Stadtentwicklungskarten. Jeder Spieler addiert die durch seine Karten erhaltenden Punkte.
- Best Builder. Der Spieler mit dieser Karte (sofern vergeben) addiert 3 Punkte.
- Geldleiste. Jeder Spieler addiert oder subtrahiert die Punkte, die auf dem Feld mit seinem Geldmarker abgebildet sind.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands, gewinnt unter ihnen der Spieler mit den meisten gebauten Gebäuden. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnen alle daran Beteiligten.

ZIELE



1 Punkt für jedes gebaute Gebäude.



2 Punkte für jedes Gebäude, das nicht neben anderen Gebäuden steht.



2 Punkte für jedes Gebäude, das neben einem Mitspieler steht.



3 Punkte für jedes Gebäudepaar eines Spielers, das nebeneinander steht. Ein Gebäude kann nicht für 2 unterschiedliche Paare gewertet werden.



3 Punkte für jedes auf einer Ecke gebaute Gebäude, das von eigenen oder fremden Gebäuden umgeben ist.



2 Punkte für jedes auf dieser Farbe gebautem Gebäude.



10 Punkte für jedes Set aus 4 Gebäuden auf 4 unterschiedlichen



2 Punkte für jede Stadtentwicklungskarte des abgebildeten Symbols.



10 Punkte für jedes Set aus 4 unterschiedlichen Stadtentwicklungskarten.



2 Punkte für jeden vor dir liegenden Schuttmarker.



1 Punkt für je 3 Geld auf der Geldleiste.



Addiere die entsprechend der Spalte (Stadtentwicklung) deines Stadtentwicklungsmarkers auf der Seitenleiste abgebildeten Punkte.



Addiere oder subtrahiere die entsprechend der Reihe (Aufräumen) deines Stadtentwicklungsmarkers auf der Seitenleiste abgebildeten Punkte.



Entsprechend der Spielerzahl addiert ihr Punkte für die Anzahl der auf dieser Farbe gebauten Gebäude oder der gesammelten Schuttmarker.

Im Falle eines Gleichstands werden die Punkte zusammengezählt und zu gleichen Teilen aufgeteilt.

Beispiel: Im Spiel zu dritt besitzt Orange 4 Gebäude auf grünem Land und Schwarz und Blau je 2. Orange erhält 5 Punkte und Schwarz und Blau erhalten jeweils 2 Punkte (Summe von 3+1 geteilt durch 2 Spieler).

Wenn die Zielkarte statt im allgemeinen Bereich vor einem Spieler liegt, vergleicht er seine Gebäude oder Schuttmarker mit den anderen Spielern. Aber nur er erhält entsprechend seiner Position Punkte.



1906 SAN FRANCISCO

Autor: Perepau Llistosella Illustration & Design: Pedro Soto Regeln: Equipo Looping Übersetzung: Malte Frieg

Bearbeitet von: Looping Games S.L. (www.loopinggames.com)

Widmung: A l'Elisabet i a totes les dones que han lluitat fins el final.