

RISE



In *RISE* übernehmt ihr die Verantwortung für die wirtschaftliche und soziale Entwicklung einer Stadt. Euren Möglichkeiten sind wenig Grenzen gesetzt: Ihr könnt auf verschiedenen Leisten beeinflussen, wie ihr am besten für das Wohlergehen eurer Bürger:innen sorgen wollt. Ob durch Kultur, Wissenschaft oder politische Beziehungen – dies alles gelingt nur im Einklang mit dem Respekt für die Umwelt und der Zufriedenheit der Bevölkerung.

INHALT



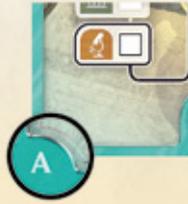
11 (doppelseitige) Leisten
Bis auf die Siegpunkteleiste zeigt jede Leiste zwei verschiedene Seiten, die ihr am **A** bzw. **B** in der linken unteren Ecke erkennen könnt.



SPIELVORBEREITUNG

1.

Legt die **Leisten** wie unten abgebildet auf den Tisch (ihr könnt sie aber auch anders anordnen, wenn ihr möchtet). Für eure erste **Partie solltet ihr die Leisten so auslegen, dass die A-Seiten sichtbar sind.**



Die **B-Seiten** der Leisten unterscheiden sich von den A-Seiten. Ab der zweiten Partie könnt ihr auch die B-Seiten verwenden. Ihr könnt auch die Seiten mischen, also manche Leisten mit der A-Seite und manche mit der B-Seite auslegen. Alle 1024 Kombinationen sind miteinander kompatibel!

2.

Wählt nun jeweils eine Farbe und nehmt euch dann jeweils die zur gewählten Farbe passenden **Holzteile**:

a) **1 Siegpunktmarker**, den ihr auf das **Feld 15** der Siegpunktleiste stellt.



b) **10 Marker**, von denen ihr jeweils einen auf die **Startfelder** der 10 übrigen Leisten stellt.



Die Startfelder sind gold umrandet.

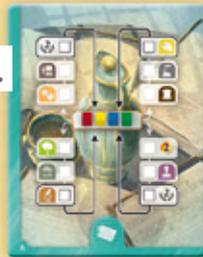
c) **1 Fabrik**



5.



1.



6.

5.

Sortiert die **Aktionskarten** entsprechend den Epochen 1, 2 und 3 (anhand ihrer Rückseiten) und legt sie verdeckt ab.



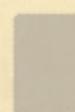
Die **Ereigniskarten** (die alle die gleiche Rückseite zeigen) werden als separater Stapel verdeckt danebengelegt.

Anschließend werden alle 4 verdeckten Stapel gut durchgemischt.

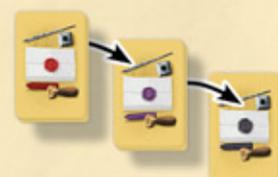
a) Entfernt von den **Ereigniskarten 8 zufällige aus dem Stapel** und legt diese zurück in die Schachtel _ sie werden für diese Partie nicht mehr gebraucht.

b) Entfernt von jedem der 3 **Aktionskartenstapel** jeweils **6 zufällige Karten** und legt diese auch zurück in die Schachtel.

Legt dann die drei Stapel so aufeinander, dass die Karten von Epoche 3 ganz unten sind, darüber folgen die Karten aus Epoche 2 und ganz oben die Karten aus Epoche 1.



Lasst für beide Stapel jeweils etwas Platz für einen **Ablagestapel**.



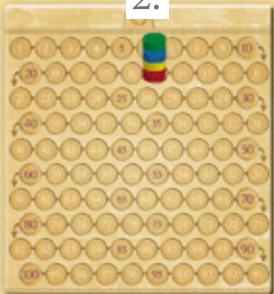
3.

Nehmt euch außerdem jeweils **1 Tresor**, den ihr mit der Seite, die 5 Münzen zeigt, vor euch ablegt.



Übrige Marker und Tresore legt ihr zurück in die Schachtel.

2.



6.

Legt die **Münzen** und die **100-Marker** als Vorrat bereit.

7.

Baut den **Rahmen** wie abgebildet zusammen.

8.

Mischt eure **Fabriken** und stellt sie in zufälliger Reihenfolge auf die Felder links oben am Rahmen, beginnend bei der 1 bis zu eurer Spielerzahl. Befindet sich deine Fabrik nun auf Feld 1 oder 2, nimmst du dir **3 Münzen**. Andernfalls nimmst du dir **4 Münzen**.



4.

Nun geht es weiter mit der Vorbereitung der **Leisten**. Teilweise ist der Aufbau auf der A-Seite anders als auf der B-Seite. Für die erste Partie könnt ihr den Aufbau für die B-Seiten ignorieren.

A

B



Mischt die **4 Start-Schulplättchen** verdeckt (ihr erkennt sie am ★ auf der Rückseite) und verteilt an jede Person ein zufälliges. Legt übrige Start-Schulplättchen zurück in die Schachtel. Deckt sie dann auf.

Mischt die **12 weiteren Schulplättchen** verdeckt und legt dann je 1 aufgedeckt auf die 12 passenden Felder auf der Schulleiste.



Mischt die **12 weiteren Schulplättchen** und legt dann je 1 auf die 9 passenden Felder auf der Schulleiste. Auf die Felder ganz rechts werden keine Schulplättchen gelegt! Legt die übrigen 3 Plättchen zurück in die Schachtel.



Auf der A-Seite gibt es keine weiteren Spielvorbereitungen auf dieser Leiste. Legt die **Kulturplättchen zurück** in die Schachtel.



Mischt die **10 Kulturplättchen** verdeckt und legt dann auf jedes mit **markierte Feld** ein zufälliges Kulturplättchen und deckt es auf. Legt die übrigen 5 Kulturplättchen zurück in die Schachtel.



Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, nehmt ihr die **Politikplättchen** und dreht sie auf diejenigen Seiten, die eurer Spielerzahl entsprechen. Überdeckt damit die Effekte über den Feldern 6, 10 und 14 auf der Politikleiste. Die **Pünktchen** in der Ecke rechts unten zeigen an, welches **Politikplättchen zu welchem Feld** gehört.



Auf der B-Seite gibt es keine weiteren Spielvorbereitungen auf dieser Leiste. Legt die **Politikplättchen zurück** in die Schachtel.



Legt die **Strafplättchen**, die ein A zeigen, als Vorrat bereit. Legt die übrigen Strafplättchen zurück in die Schachtel.



Legt die **Strafplättchen**, die ein B zeigen, als Vorrat bereit. Legt die übrigen Strafplättchen zurück in die Schachtel.



Als Persönlichkeiten in einer Stadt versucht ihr, mittels verschiedenster Aktivitäten Einfluss auf ihre und natürlich eure eigene Entwicklung zu nehmen. In jeder Spielrunde hast du die Möglichkeit, eine von 4 Aktionskarten auszuwählen, um deinen Einfluss zu mehren. Jede Aktionskarte zeigt 2 Optionen. Wenn deine Kasse gut gefüllt ist, kannst du die stärkere Option ausführen. Doch du musst bei der Auswahl deiner Karten auch noch die auftretenden Ereignisse beachten.



Alle Aktionen ermöglichen dir, deinen Marker auf einer oder mehreren Leisten vorzurücken. Dadurch erhältst du verschiedene Boni oder Effekte, die dein Spiel verändern. Nach **12 Runden** gewinnt, wer die meisten Siegpunkte sammeln konnte.

DIE LEISTEN

In *RISE* gibt es (die Siegpunkteleiste ausgenommen) 10 Leisten. Jede steht für einen bestimmten Teil, der deine Stadt ausmacht. Auf jeder der 10 Leisten ist ein Symbol abgebildet, welches dir immer zeigt, dass sich ein Effekt auf diese Leiste bezieht.



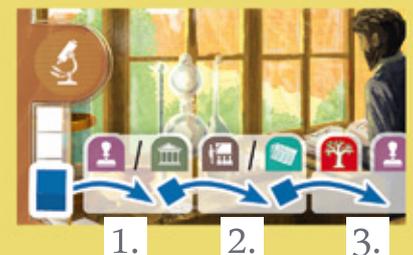
Wann immer dir ein Effekt eines dieser Symbole zeigt, **darfst** du deinen Marker auf dieser Leiste vorrücken. **Zeigt es das Symbol ohne Zahl**, darfst du ihn 1 Feld vorrücken; **zeigt es eine Zahl**, darfst du ihn maximal so viele Felder nacheinander vorrücken. Wann immer du auf ein Feld vorrückst, darfst du sofort die bei diesem Feld abgebildeten Effekte ausführen (wodurch du mglw. einen Marker auf einer anderen Leiste vorrücken darfst und dort wieder einen Effekt ausführen darfst usw.). Du darfst Effekte auch verfallen lassen, wenn du möchtest, mit Ausnahme von Umweltverschmutzung und Aufstand (siehe unten). Bewegt sich dein Marker mehrere Felder weit, so darfst du die Effekte **jedes Feldes, das du betrittst**, ausführen.

Besondere Effekte: Umweltverschmutzung und Aufstand

Es gibt noch 2 weitere Symbole: Die **Umweltverschmutzung** und den **Aufstand**. Sie sind die „Gegenspieler“ zur Umwelt und zur Zufriedenheit und sie führen zu Rückschritten auf ihren jeweiligen Leisten. Im Gegensatz zu den anderen Symbolen **musst du sie immer ausführen** und darfst sie nicht verfallen lassen. Sie bewirken, dass dein Marker auf der jeweiligen Leiste zurückgesetzt werden muss.



Beispiel: Dein Marker befindet sich auf dem Startfeld der Wissenschaftsleiste. Ein Effekt erlaubt dir, ihn 3 Felder vorzurücken. Zuerst rückst du deinen Marker auf das erste Feld vor und darfst dann deinen Marker auf der Amts- oder Bankleiste 1 Feld vorrücken **1.** Du bewegst den Marker dort sofort 1 Feld vor und erhältst den dort angegebenen Effekt, den du wiederum sofort ausführst usw. Danach rückst du deinen Marker auf der Wissenschaftsleiste wieder 1 Feld vor und kannst nun wiederum entscheiden, ob du 1 Feld in der Schule oder bei der Presse vorrückst **2.**, dort wiederum verbunden mit dem entsprechenden Effekt. Schlussendlich rückst du deinen Marker auf der Wissenschaftsleiste auf das dritte Feld vor. Du **musst** (aufgrund des ) deinen Marker auf der Umweltleiste 1 Feld nach links rücken und darfst danach deinen Marker auf der Amtsleiste 1 Feld vorrücken **3.**





Dieser Effekt steht für einen Joker. Du darfst auf einer beliebigen Leiste 1 Feld vorrücken. Zeigt ein Effekt, dass du 2 Joker erhältst, musst du sie alle auf der gleichen Leiste ausführen.



Dieser Effekt bedeutet, dass du so viele Münzen wie abgebildet aus dem Vorrat erhältst.



Dieser Effekt bedeutet, dass du die angegebene Anzahl an Münzen in den Vorrat bezahlen musst, um diesen Effekt ausführen zu dürfen. Hast du nicht genügend Münzen, musst du den Effekt, für den du bezahlen müsstest, verfallen lassen oder Siegpunkte in Münzen eintauschen (siehe *Zufriedenheitsleiste* auf Seite 10).



Durch solche Effekte erhältst du Siegpunkte. Dafür rückst du deinen Siegpunktmarker auf der Siegpunkteleiste so viele Felder vor, wie angegeben. Kommt dein Marker über das Feld mit der 100, beginnst du wieder am Anfang und nimmst dir einen 100-SP-Marker.



Durch manche Effekte kannst du auch Siegpunkte verlieren. Dann musst du deinen Marker um die entsprechende Anzahl an Feldern auf der Siegpunkteleiste zurücksetzen. Fällst du unter 0 Siegpunkte (was niemals passieren sollte!), ziehst du (rückwärts) über die 1 hinaus auf das Feld 100 und merkst dir, dass du im Minus bist. Diese Effekte müssen ebenfalls immer ausgeführt werden.

Überblick zum Aufbau der Leisten

Obwohl sich die Leisten in vielen Aspekten ähneln, folgen sie teilweise unterschiedlichen Regeln.



Das Startfeld jeder Leiste sieht so aus. Auf dem Startfeld ist Platz für alle Marker. Es zählt als 1 Feld (es ist also egal, auf welchem der weißen Bereiche sich dein Marker befindet).



Es ist erlaubt, dass sich auf den Feldern der meisten Leisten mehrere Marker befinden, d.h. rückst du mit deinem Marker entsprechend deinen Aktionsmöglichkeiten auf ein Feld vor, das schon besetzt ist, so darfst du deinen Marker ebenfalls dort platzieren.



Bietet ein Feld nur Platz für einen Marker, so darfst du deinen Marker nicht dazu stellen, wenn es besetzt ist. Darfst du deinen Marker auf dieser Leiste bewegen und er würde auf so ein Feld ziehen, überspringst du es stattdessen (was keinen „Schritt“ kostet).



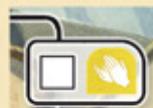
Viele Felder zeigen einen oder mehrere Effekte. Sobald du deinen Marker dorthin ziehst, führst du diese aus.



Auf manchen Feldern musst du dich für einen der Effekte entscheiden. Dies ist durch den Trennstrich angezeigt. Du führst den gewählten Effekt sofort aus, der andere verfällt.



Wenn ein Effekt nicht direkt, sondern mit einer gepunkteten Linie mit dem Feld verbunden ist, **darf er beim Vorrücken auf dieses Feld nicht ausgeführt werden**. Allerdings darfst du **zu jeder Zeit, also auch während einer Aktion oder dem Abwickeln eines Effekts, mit deinem Marker das Feld verlassen**. Dafür bewegst du deinen Marker entlang der Linie bis zum Startfeld zurück und **erhältst alle unterwegs abgebildeten Effekte**.



Zeigt das Feld, auf dem dein Marker landet, einen schwarzen Rahmen, führst du den dort abgebildeten Effekt sofort aus **und ziehst danach deinen Marker zurück auf das Startfeld dieser Leiste**. Sollten dir in deinem Zug noch weitere Schritte zur Verfügung stehen, so darfst du sie anschließend, beginnend auf dem Startfeld, weiter ausführen.



Deine Marker dürfen im Normalfall auf einer Leiste niemals rückwärts ziehen (Ausnahmen: Umwelt- und die Zufriedenheitsleiste). Auf den meisten Leisten gibt es nur eine Richtung, in die der Marker vorgerückt wird. Manchmal gibt es auch eine Wahl, bei der mehrere Wege gewählt werden können. Diese werden dann mit Pfeilen angezeigt.



Auf der Umwelt- und Zufriedenheitsleiste rückst du deinen Marker nach rechts, wenn du einen positiven Effekt erhältst (🌳 bzw. 🍃). Musst du hingegen einen negativen Effekt (🌳 bzw. 🚫) ausführen, so rückst du deinen Marker nach links.



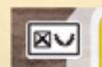
Befindet sich dein Marker auf dem letzten Feld einer Leiste und du dürftest aufgrund eines Effektes weiter vorrücken, so erhältst du stattdessen in der Regel für jeden verfallenen Schritt den angegebenen Bonus (oder Malus).



Dieses Symbol steht für dein Einkommen. Du erhältst es nicht sofort, wenn du auf dieses Feld vorrückst. Am Anfang jeder Runde erhältst du Einkommen entsprechend des erreichten Feldes (siehe *Industrieleiste* auf Seite 14).

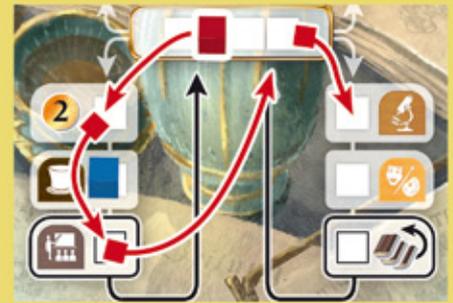


Ein Effekt, der dieses Symbol zeigt, wird nicht sofort, sondern am Spielende ausgeführt.



Solch ein Effekt wird nicht sofort, sondern jeweils am Ende der Runde ausgeführt.

Beispiel: Robert darf mit seinem roten Marker auf der Presseleiste 3 Felder vorrücken. Er wählt den Weg links und erhält auf dem ersten Feld 2 Münzen. Da das nächste Feld bereits durch den blauen Marker von Anita besetzt ist, überspringt Robert dieses Feld und erhält auf dem nächsten Feld als Bonus, dass er seinen Marker auf der Schulleiste einen Schritt vorrücken darf, mit dem entsprechenden Bonus verbunden. Anschließend setzt er seinen Marker wieder auf das Startfeld der Presseleiste. Da er noch 1 Schritt zur Verfügung hat, rückt er nun abschließend seinen Marker auf das erste Feld der rechten Leiste vor und darf nun noch einen Schritt auf der Wissenschaftsleiste vorrücken, auch hier verbunden mit dem für dieses Feld verbundenen Effekt.



SPIELABLAUF

RISE wird über **3 Epochen** gespielt, wobei jede Epoche aus **4 Spielrunden** besteht. Ihr spielt also insgesamt über 12 Runden, nach deren Abschluss es zur Endwertung kommt. **Jede Runde besteht aus 5 Phasen.** Auf dem Rahmen ist dafür ein Überblick abgebildet.



PHASE A: EINKOMMEN ERHALTEN

Diese Phase findet in der ersten Runde nicht statt, da ihr mit eurem erhaltenen Startkapital beginnt! Ihr erhaltet Einkommen, abhängig davon, auf welchem Feld sich eure Marker auf der Industrieleiste befinden (Münzen sowie möglicherweise Siegpunkte).



PHASE B: KARTENAUSLAGE FÜR DIESE RUNDE VORBEREITEN

Die obersten 4 Karten des Aktionskartenstapels werden mit den obersten 3 Karten des Ereigniskartenstapels nacheinander aufgedeckt und abwechselnd in den Rahmen gelegt, so dass sich Aktions- und Ereigniskarte abwechseln, beginnend und endend mit einer Aktionskarte. Das ist die **Auslage** für diese Runde.



PHASE C: FABRIKEN EINSETZEN

Derjenige, dem die Fabrik auf dem Reihenfolgefeld mit der 1 gehört, beginnt diese Phase. Anschließend ist die Person an der Reihe, deren Fabrik sich auf dem 2. Reihenfolgefeld befindet, usw.

Bist du an der Reihe, **wählst du 1 der 4 Aktionskarten in der Auslage und stellst deine Fabrik darunter.** Befinden sich dort schon 1 oder mehrere Fabriken, stellst du deine Fabrik **ganz nach links** in diese Reihe.

Hinweis: Fabriken werden immer unter Aktionskarten gestellt – nie unter Ereigniskarten.

Je nachdem, welche Aktionskarte du wählst, musst du Münzen bezahlen. Für die 1./2./3./4. Aktionskarte musst du 0/1/2/3 Münzen bezahlen. Hast du nicht genügend Münzen, dann kannst du Siegpunkte in Münzen eintauschen (siehe auch *Zufriedenheitsleiste* auf Seite 10) oder musst eine andere Aktionskarte wählen, für die du weniger Münzen benötigst.



Stellst du deine Fabrik unter eine Aktionskarte, unter der sich schon 1 oder mehrere Fabriken befinden, **darf die Person, deren Fabrik sich nun direkt rechts neben deiner befindet, 1 eigenes Schulplättchen ausführen** um den darauf abgebildeten Effekt zu erhalten, was gleich im Detail erklärt wird.

Wichtig: In der Partie zu zweit darf die andere Person ein Schulplättchen ausführen, **wenn du deine Fabrik irgendwo links von ihrer einsetzt. Es muss sich dabei nicht um die gleiche Aktionskarte handeln!** Setzt du sie rechts von ihrer ein, darf sie kein Schulplättchen ausführen (und du natürlich auch nicht).

Setzt du in der Partie zu zweit also deine Fabrik unter die dritte Aktionskarte und die andere Person setzt ihre Fabrik unter die zweite Aktionskarte, darfst du ein Schulplättchen ausführen!

Beispiel: Robert setzt seine rote Fabrik unter die 2. Aktionskarte und zahlt dafür 1 Münze. Nun darf Gerlinde, der die gelbe Fabrik gehört, ein Schulplättchen ausführen, nicht jedoch Anita mit der blauen Fabrik und Johann, dem die grüne Fabrik gehört. Anita durfte zuvor schon ein Schulplättchen ausführen, als Gerlinde ihre Fabrik zu dieser Aktionskarte gestellt hat.



SCHULPLÄTTCHEN

Schulplättchen bringen dir besondere Boni. Auf der Vorderseite zeigen sie einen Effekt („aktiv“), auf der Rückseite sind die Bücherrücken abgebildet („nicht aktiv“).

Zu Beginn der Partie hast du schon ein Schulplättchen erhalten. Wenn dein Marker auf der Schulleiste vorrückt, kannst du weitere Schulplättchen erhalten.



Dieses Symbol erlaubt dir, eines deiner Schulplättchen auszuführen. In diesem Fall darfst du eines deiner **aktiven** Schulplättchen auf die

Rückseite drehen und deinen Marker auf der abgebildeten Leiste 1 Feld vorrücken (und wie immer dort den abgebildeten Effekt erhalten).

Dürftest du eines deiner Schulplättchen ausführen, sie sind jedoch alle nicht aktiv (d.h. sie wurden schon genutzt) oder sind gesperrt (siehe Umweltleiste), dann verfällt dieser Effekt.



Deine nicht aktiven Schulplättchen werden **nicht** automatisch wieder auf die aktive Seite gedreht. Hierzu musst du den abgebildeten Effekt erhalten und ausführen, wodurch du alle deine Schulplättchen wieder auf die aktive Seite drehen darfst.

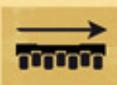


Mit diesem Effekt darfst du entweder den Effekt eines aktiven Schulplättchens nutzen (und es auf die Rückseite drehen) oder alle nicht aktiven Schulplättchen wieder auf die aktive Seite drehen (aber kein Schulplättchen ausführen).



Hinweis: Verlässt dein Marker die Amtsleiste (und wird zurück auf das Startfeld gesetzt), darfst du – egal von welchem Feld – alle deine Schulplättchen wieder auf die aktive Seite drehen. Dies darfst du jederzeit machen!

Phase C endet, nachdem alle ihre Fabriken eingesetzt, die entsprechenden Kosten gezahlt sowie ggfs. Schulplättchen ausgeführt haben und deren Effekte genutzt worden sind.



PHASE D: EREIGNISSE UND AKTIONEN AUSFÜHREN

Beginnend mit der am weitesten links liegenden Aktionskarte werden nun alle Aktionen und Ereignisse abgehandelt, **und zwar von links nach rechts**.

Ihr beginnt mit der ersten Aktionskarte. Wer unter dieser die eigene Fabrik eingesetzt hat, führt nun eine Option der Karte aus. Befinden sich dort mehrere Fabriken, werden sie von links nach rechts abgehandelt.

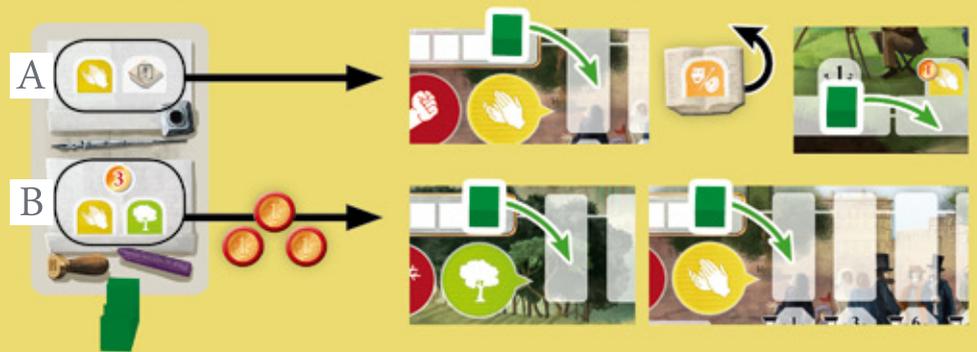


Jede Aktionskarte zeigt 2 Optionen. Die obere Aktion kostet keine Münzen. Um die untere, u.U. bessere Aktion ausführen zu können, müssen die hier abgebildeten Münzen gezahlt werden. Manchmal zeigt die Option nicht Münzen als Kosten, sondern einen negativen Effekt.

Kannst du diese Kosten nicht begleichen, so musst du die obere Aktion wählen.

Wenn du eine Option ausgewählt und die entsprechenden Münzen (wenn nötig) gezahlt hast, dann rückst du deinen Marker auf der/den entsprechenden Leiste/n um so viele Felder vor wie angegeben. Auf jedem Feld, das dein Marker passiert oder erreicht, darfst du den angegebenen Effekt nutzen. Dadurch kann es zu Kettenzügen kommen.

Beispiel: Du führst diese Aktionskarte aus. Du hast die Wahl ob du **A** 1 Feld auf der Zufriedenheitsleiste vorrückst und 1 Schulplättchen ausführst oder **B** 3 Münzen bezahlst, um je 1 Feld auf der Zufriedenheitsleiste **und** auf der Umweltleiste vorzurücken.



Nachdem du deine Aktion vollständig ausgeführt hast, **stellst du deine Fabrik zurück auf den Rahmen, und zwar auf das leere Reihenfolgefeld mit der kleinsten sichtbaren Nummer.** Je früher du also in einer Runde an der Reihe bist, desto früher wirst du im nächsten Zug deine Fabrik einsetzen können. Sobald alle Fabriken unter der ersten Aktionskarte abgehandelt wurden, wird die Aktionskarte auf den Ablagestapel gelegt.

Beispiel: Nachdem Robert (Rot) seine Aktion ausgeführt hat, stellt er seine Fabrik zurück auf den Rahmen.

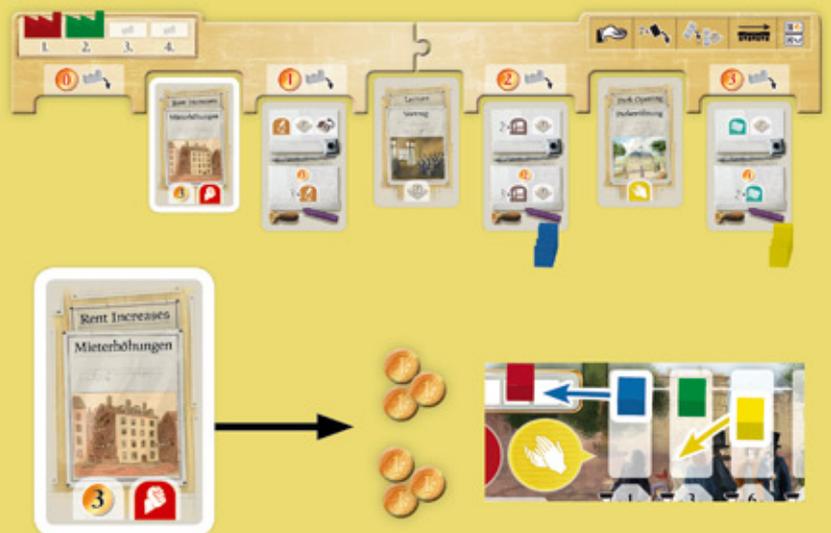
Nun führt noch Johann (Grün) diese Aktionskarte aus, bevor es mit der ersten Ereigniskarte weitergeht.



Als nächstes handelt ihr die erste von 3 Ereigniskarten ab. **Alle Personen, deren Fabriken sich noch unter Aktionskarten befinden** (die also noch keine Aktion in dieser Runde ausgeführt haben), führen dieses Ereignis aus. Hast du bereits deine Aktion ausgeführt, führst du dieses sowie alle weiteren Ereignisse nicht mehr aus. Die Details zu den Ereignissen werden auf der letzten Seite erklärt.

Zusammengefasst: Je weiter rechts du deine Fabrik einsetzt, desto mehr Ereignisse führst du in dieser Runde aus!

Beispiel: Robert und Johann haben sich für die erste Aktionskarte entschieden, Anita für die dritte und Gerlinde für die vierte. Es kommt zum ersten Ereignis, den Mieterhöhungen. Da Robert und Johann schon ihre Fabriken wieder auf den Rahmen gestellt haben, führen sie das Ereignis nicht aus. Anita und Gerlinde müssen das Ereignis aber ausführen: Sie erhalten beide jeweils 3 Münzen, sind jedoch auch dem Zorn der Menge ausgesetzt und müssen ihre Marker auf der Zufriedenheitsleiste um 1 Feld nach links bewegen. Die anderen Ereignisse, die links von den von ihnen gewählten Aktionskarten liegen, werden sie auch noch ausführen (d.h. beide das 2. Ereignis und Gerlinde auch das 3. Ereignis).



Die meisten Ereignisse könnt ihr gleichzeitig ausführen, bei manchen kann aber die Reihenfolge wichtig sein. In diesem Fall gilt, wie bei den Aktionskarten, dass die Ereignisse von den noch nicht an der Reihe gewesenen Personen von links nach rechts entsprechend den Fabriken (auf den nachfolgenden Aktionskarten) ausgeführt werden.

Sobald das erste Ereignis abgehandelt wurde, wird die Karte auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt. Dann folgt die Ausführung der rechts daneben liegenden Aktionskarte wie oben beschrieben, danach das nächste Ereignis für alle, die noch keine Aktionskarte ausgeführt haben, usw. Sobald alle ihre gewählten Aktionen ausgeführt haben und alle Fabriken wieder zurückgestellt wurden, werden alle übrigen Karten auf den jeweiligen Ablagestapel gelegt und die Phase endet.



PHASE E: RUNDENENDE-EFFEKTE AUSFÜHREN, MÜNZLIMIT

Zuerst führt ihr alle Rundenende-Effekte aus, wie sie auf der **Zufriedenheitsleiste** abgebildet sind:



A-Seite: Befindet sich dein Marker im positiven Bereich der Zufriedenheitsleiste (also rechts vom Startfeld) und kein Marker einer anderen Person auf einem Feld weiter rechts als deiner (d.h. deine Bevölkerung ist die zufriedenste) erhältst du 1 Siegpunkt. Bei Gleichstand erhalten alle, deren Marker sich auf diesem Feld befinden, 1 Siegpunkt.



B-Seite: Je nachdem, auf welchem Feld sich dein Marker am Ende der Runde befindet, erhältst oder verlierst du so viele Siegpunkte wie unter dem Feld angegeben.



Außerdem wird in dieser Phase das **Münzlimit** kontrolliert. Zu Spielbeginn beträgt dein Münzlimit **5 Münzen**. Während des Spiels hast du die Möglichkeit, deinen Tresor umzudrehen, um so dein Münzlimit auf 10 zu erhöhen. Hast du am Rundenende mehr Münzen als dein Limit erlaubt, so musst du die überzähligen Münzen zurück in den Vorrat legen.

Sobald beide Kartenstapel aufgebraucht sind, ihr also 12 Runden gespielt habt, endet die Partie und es findet die Schlusswertung statt. Andernfalls beginnt ihr eine neue Runde mit Phase A.

ENDWERTUNG

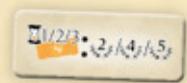
Nun werden noch alle -Effekte ausgeführt. Das sind:



Auf der Politikleiste erhältst du 1 Siegpunkt für jedes Feld, das dein Marker vorgerückt ist.



Auf der A-Seite der Zufriedenheitsleiste erhältst oder verlierst du Siegpunkte, abhängig von der Position deines Markers.



Hast du auf der B-Kulturleiste ein oder mehrere Kulturplättchen gesammelt, erhältst du für diese möglicherweise Siegpunkte.



Übrige Münzen sind nichts mehr wert – außer ihr spielt mit der B-Kulturleiste und du hast das letzte Feld der Leiste erreicht. Dann darfst du bis zu 5 Mal je 1 Münze in 1 Siegpunkt eintauschen.

Besitzt du das Kulturplättchen, das dich für 5 übrige Münzen belohnt, führst du dieses zuerst aus, bevor du die Münzen für diesen Effekt bezahlst.

Wer nun die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel! Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer am meisten Münzen besitzt. Herrscht nun immer noch Gleichstand, dann teilt ihr euch den Sieg.

DIE LEISTEN IM DETAIL

Für alle Leisten gilt: Zeigt ein Effekt das zu dieser Leiste passende Symbol, darfst du deinen Marker dort 1 Feld vorrücken. Ausnahmen zu dieser Regel – wie zum Beispiel die Umweltverschmutzung und der Aufstand – werden im Detail bei den jeweiligen Leisten erklärt. Eine Erklärung einzelner Symbole befindet sich auf Seite 4 bzw. 5.

DIE B-SEITEN

Ab der zweiten Partie könnt ihr auch die Rückseiten der Leisten (**B-Seiten**) verwenden. Beachtet dafür die teilweise veränderte Spielvorbereitung. Ihr müsst nicht alle **B-Seiten** verwenden, sondern könnt auch nur ein paar Leisten wenden. Ihr könnt also z.B. 5 **A-Seiten** und 5 **B-Seiten** verwenden, wenn ihr möchtet.

ZUFRIEDENHEIT und AUFSTAND



Wann immer du  erhältst, rückst du deinen Marker nach rechts.

Wann immer du  erhältst, rückst du deinen Marker nach links (d.h. in die Gegenrichtung).

Abhängig vom Feld, auf dem sich dein Marker befindet, darfst du zu jedem Zeitpunkt Siegpunkte in Münzen eintauschen (aber nicht Münzen in Siegpunkte). Der Wechselkurs ist über dem Feld abgebildet.

A-Seite:



Am **Ende jeder Runde** erhalten die Personen mit der zufriedensten Bevölkerung 1 Siegpunkt. Dafür muss ihr Marker aber im positiven Bereich der Leiste sein, d.h. rechts vom Startfeld.



Außerdem erhalten (oder verlieren) alle **am Ende des Spiels** Siegpunkte entsprechend der Position ihres Markers. Sie sind unter dem jeweiligen Feld abgebildet.

B-Seite:



Ihr alle erhaltet oder verliert **am Rundenende** Siegpunkte entsprechend der Position eures Markers. Die Siegpunkte, die du erhältst bzw. verlierst, sind unter dem Feld, auf dem sich dein Marker gerade befindet, angegeben.

WISSENSCHAFT



Das Vorrücken auf dieser Leiste hilft dir vor allem dabei, auf anderen Leisten vorzuvorrücken. Einige Felder bringen aber auch wertvolle Siegpunkte.

B-Seite:



Auf dieser Seite zeigen manche Felder eine Abkürzung. Wann immer du deinen Marker von diesem Feld vorrücken darfst, kannst du die Abkürzung nehmen und 2 Felder überspringen (du führst deren Effekte dann nicht aus).

Sobald dein Marker auf dem letzten Feld ist, kann er allerdings nicht mehr vorrücken (und du erhältst auch nicht 1 Siegpunkt für Felder, die verfallen).

KULTUR



Diese Leiste hilft dir unter anderem dabei, auf der Zufriedenheitsleiste vorwärts zu kommen.



Dieser Effekt erlaubt dir, 1 Feld auf der Zufriedenheitsleiste vorzurücken, sofern du dafür 1 Münze bezahlst. Kannst oder willst du nicht bezahlen, darfst du den Effekt verfallen lassen. Dasselbe gilt für den Joker, für den du 1 Münze bezahlen musst.



Hier hast du die Wahl, ob du 1 oder 3 Münzen bezahlen möchtest, um 1 oder 2 Felder auf der Zufriedenheitsleiste vorzurücken. Auch diesen Effekt darfst du verfallen lassen, wenn du nicht bezahlen kannst oder willst.



Dieser Effekt erlaubt dir beim Betreten des Feldes 1 Münze zu bezahlen um 1 Siegpunkt zu erhalten. Unter dem Pfeil ist angegeben, wie oft du diesen Tausch höchstens durchführen darfst (du darfst auch weniger oft tauschen).

B-Seite:

Auf der B-Seite werden zu Spielbeginn 5 Kulturplättchen ausgelegt. Rückt dein Marker auf so ein Feld vor, hast du die Wahl, ob du das Kulturplättchen an dich nimmst **oder** die Effekte des Feldes ausführst. Hat schon jemand das Kulturplättchen von diesem Feld weggenommen, bleibt dir nur der Effekt des Feldes.

Erfüllst du die auf dem Kulturplättchen angegebenen Bedingungen am Spielende, erhältst du so viele Siegpunkte wie angegeben.

Die Kulturplättchen werden auf Seite 15 im Detail erklärt.



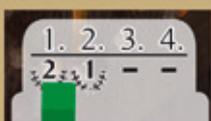
Auf dem letzten Feld schaltest du einen Münztausch **am Spielende** frei. Du darfst also **nicht sofort** deine Münzen verwenden, um sie in Siegpunkte umzutauschen!

POLITIK



Am Spielende erhältst du für jedes Feld, das du auf der Politikleiste erreicht hast, 1 Siegpunkt.

A-Seite:



Auf dieser Seite gibt es 3 Felder, bei denen du belohnt wirst, wenn du sie schneller als die anderen erreichst. Die erste Person, die auf dieses Feld zieht, erhält die unter „1.“ angegebenen Siegpunkte, die zweite die unter „2.“ usw.

B-Seite:

Auf dieser Seite zeigen manche Felder einen **Rang**. Sie sind mit den römischen Ziffern von I bis V markiert. Wann immer du deinen Marker auf so ein Feld vorrückst, erhältst du den abgebildeten Effekt wie gewohnt.



Bist du die erste Person, die einen Rang erreicht (also z.B. bewegst du deinen Marker auf das Feld mit Rang IV, was aber noch niemandem zuvor gelungen ist), löst du außerdem ein **Rangeinkommen** aus. Alle (inklusive dir!) erhalten nun nochmal den Effekt des von ihnen zuletzt erreichten Ranges.

Beispiel: Gelb hat Rang II erreicht, Grün noch gar keinen Rang. Rot erreicht als erste Person Rang IV. Dafür erhält Rot sofort den Effekt des Feldes (3 Münzen oder 2 Siegpunkte) und löst dann das Rangeinkommen aus (da noch niemand zuvor Rang IV erreicht hat). Rot erhält nochmal 3 Münzen oder 2 Siegpunkte. Gelb erhält (da Rang II erreicht wurde) 1 Münze oder 1 Siegpunkt. Grün erhält nichts. Zieht Gelb später auf Rang III, wird nur der Effekt des Ranges abgehandelt, nicht aber das Rangeinkommen, da ja schon Rot diesen Rang erreicht hat!



UMWELT



Wann immer du  erhältst, rückst du deinen Marker nach rechts.

Wann immer du  erhältst, rückst du deinen Marker nach links (d.h. in die Gegenrichtung).

Wenn du nicht genug auf die Umwelt achtest und sich dein Marker zu weit nach links bewegt, hat das Konsequenzen für dich.

A-Seite:



Befindet sich dein Marker auf diesem Feld oder weiter links, musst du ein Strafplättchen an dich nehmen. Du darfst keine Schulplättchen ausführen, bis du das Strafplättchen losgeworden bist! Sobald du den Marker von diesem Feld nach rechts ziehst, legst du das Strafplättchen ab und darfst wieder deine Schulplättchen ausführen.



Ziehst dein Marker auf dieses Feld, ziehst du deinen Marker auf der Zufriedenheitsleiste sofort 2 Felder nach links. Das Strafplättchen musst du weiterhin beachten.

B-Seite:



Ziehst dein Marker auf dieses Feld, nimmst du ein Strafplättchen an dich und legst es mit dieser Seite vor dich. Am Rundenende ist dein Münzlimit auf **3 Münzen** gesenkt (unabhängig davon, welches Limit dein Tresor vorgibt).



Ziehst du deinen Marker von diesem Feld aus nach rechts, legst du das Strafplättchen zurück in den Vorrat (und es gilt wieder das übliche Münzlimit).



Ziehst dein Marker auf dieses Feld, wendest du das Strafplättchen auf die Rückseite und ziehst sofort deinen Marker auf der Zufriedenheitsleiste 1 Feld nach links.



Wenn du eine Aktionskarte ausführst, darfst du nur noch die obere Aktion wählen. Dein Münzlimit beträgt weiterhin 3 Münzen.

Ziehst du deinen Marker von diesem Feld aus nach rechts, wendest du wieder das Strafplättchen (gehst aber nicht mit deinem Marker auf der Zufriedenheitsleiste zurück).

SCHULE



Diese Leiste zeigt kleine Felder und große Felder. Dein Marker muss beim Vorrücken den Pfeilen folgen. Auf dem ersten, dritten und fünften Feld setzt du deinen Marker auf ein Schulplättchen, nimmst es und legst es mit der aktiven Seite vor dich. **Wichtig:** Auf der Schulleiste darfst du keine Felder überspringen. Bei den ersten, dritten und fünften Feldern musst du also immer auf ein freies Feld vorrücken.

B-Seite:



Auf dieser Seite sind auf dem ersten, dritten und fünften Feld nur jeweils 3 Schulplättchen verfügbar, die vierte Option zeigt den Effekt „1 Schulplättchen ausführen“. Du musst dich also entscheiden, ob du ein neues Schulplättchen nimmst oder eins aufführst (sofern das gewünschte Feld frei ist).

Nicht vergessen: Auf jedem kleinen Feld darf sich nur 1 Marker befinden!

BANK



A-Seite:

Normalerweise musst du in Phase C 0/1/2/3 Münzen bezahlen, wenn du deine Fabrik unter die 1./2./3./4. Karte setzt. Je nach Fortschritt auf dieser Leiste verfallen die Kosten für das Einsetzen deiner Fabrik:



Sobald du das erste Feld erreicht hast, musst du, wenn du deine Fabrik unter die zweite Aktionskarte legst, dafür nichts mehr bezahlen (normalerweise kostet das Einsetzen dort 1 Münze).



Erreichst du das dritte Feld dieser Leiste, ist für dich zusätzlich das Auswählen der dritten Aktionskarte kostenlos (anstatt dafür 2 Münzen bezahlen zu müssen).



Erreichst du sogar das fünfte Feld, ist auch das Auswählen der vierten Aktionskarte kostenlos (anstatt dafür 3 Münzen bezahlen zu müssen), d.h. du kannst nun deine Fabrik überall kostenlos einsetzen.



Auf den Feldern 2 sowie 4 erhältst du die dort angegebenen Münzen und Siegpunkte.



Für jeden Schritt hier musst du deinen Marker auf der Zufriedenheitsleiste 1 Feld nach links rücken.

Diese Rabatte beziehen sich nur auf das Einsetzen der Fabriken in Phase C und nicht auf die untere Option der Aktionskarten, für die immer gezahlt werden muss.

B-Seite:

Du erhältst den Effekt des Feldes nicht sofort, sondern nur durch Verlassen der Leiste. Hierbei setzt du deinen Marker wieder auf das Startfeld und erhältst den angegebenen Effekt.

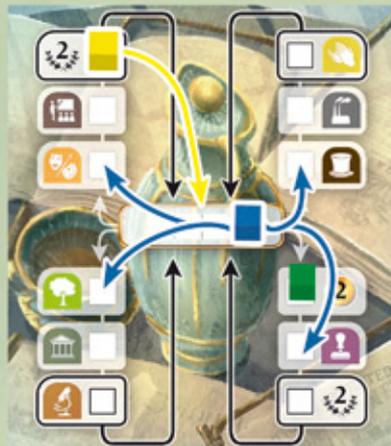
Nur wenn du deinen Marker vom Startfeld auf das erste Feld der Leiste vorrückst, musst du deinen Marker auf der Zufriedenheitsleiste 1 Feld nach links rücken.



Verlässt du zum Beispiel die Leiste auf dem dritten Feld, erhältst du 7 Münzen und darfst deinen Tresor wenden (sofern noch nicht geschehen) und erhöhst so dein Limit auf 10 Münzen.

Vergiss nicht, dass du zu jedem Zeitpunkt die Leiste verlassen darfst – auch während einer Aktion!

PRESSE



Vom Startfeld aus kann dein Marker auf 4 Wegen vorrücken. Hast du einen der 4 Wege eingeschlagen, musst du ihn zu Ende gehen und setzt dann deinen Marker wieder auf das Startfeld (und kannst eine andere Richtung einschlagen).

Auf jedem Feld darf sich nur 1 Marker befinden, d.h. ein Feld, das bereits von einem Marker besetzt ist, wird übersprungen, es zählt bei der Gesamtzahl der Schritte nicht mit.

Du kannst das also taktisch nutzen, um bestimmte Felder zu blockieren.

INDUSTRIE



Diese Leiste bringt dir in Phase A Einkommen (außer in der ersten Runde). Es beträgt zu Beginn des Spiels 1 Münze, und kann bis auf 3 Münzen und 3 Siegpunkte steigen. Du kannst es erhöhen, indem du deinen Marker vorrückst.

A-Seite:



Jedes Mal, wenn dein Marker auf dieser Leiste vorrückt, musst du deinen Marker auf der Umwelleiste 1 Feld nach links rücken.

B-Seite:



Wann immer dein Marker auf ein Feld in der oberen Reihe zieht, musst du deinen Marker auf der Umwelleiste 1 Feld nach links rücken. Du darfst deinen Marker aber auch in die „zweite Reihe“ bewegen. Dort verringert sich dein Einkommen, dafür musst du deinen Marker auf der Umwelleiste nicht mehr nach links rücken, wenn du auf der Industrieleiste vorrückst.

AMT



Auf dieser Leiste erhältst du nur dann einen Effekt, wenn du sie mit deinem Marker verlässt (und diesen wieder auf das Startfeld setzt).



Jedes Verlassen der Leiste erlaubt dir, all deine Schulplättchen wieder auf die aktive Seite zu drehen.

Vergiss nicht, dass du zu jedem Zeitpunkt die Leiste verlassen darfst – auch während einer Aktion!



Erhältst du einen Effekt, der den Tresor zeigt, wendest du ihn (sofern noch nicht geschehen) und erhöhst so dein Limit auf 10 Münzen.

A-Seite:



Auf dieser Seite erhältst du nur den Effekt des Feldes, auf dem sich dein Marker befunden hat (sowie das Zurückdrehen deiner Schulplättchen auf die aktive Seite).

B-Seite:



Auf dieser Leiste erhältst du beim Verlassen nicht nur den Effekt des Feldes, **sondern auch den Effekt aller Felder zuvor.**

Darfst du mehrere Felder auf der Leiste vorrücken, darfst du die Leiste auch zwischendurch verlassen (auch mehrmals) und vom Startfeld aus die restlichen Felder vorziehen.

Beispiel: Gerlinde darf 2 Felder vorrücken. Sie zieht 1 Feld vorwärts, verlässt die Leiste, führt die entsprechenden Effekte aus und zieht anschließend vom Startfeld aus 1 Feld vor.



ÜBERSICHT KULTURPLÄTTCHEN (NUR B -SEITE)

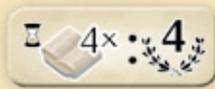
Alle Kulturplättchen werden erst am Spielende gewertet. Wenn du die Bedingung erfüllst, erhältst du die abgebildeten Siegpunkte.



Hat dein Marker am Spielende das letzte Feld der abgebildeten Leiste erreicht, erhältst du 5 Siegpunkte.



Befindet sich dein Marker im positiven Bereich (also rechts vom Startfeld) der Zufriedenheitsleiste und kein anderer Marker befindet sich auf einem Feld weiter rechts davon, erhältst du 4 Siegpunkte.



Besitzt du 4 Schulplättchen (egal ob aktiv oder nicht), erhältst du 4 Siegpunkte.



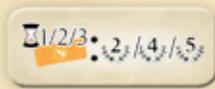
Hast du deinen Tresor gewendet (d.h. dein Münzlimit beträgt 10), erhältst du 3 Siegpunkte, sofern du nicht das Strafplättchen besitzt, das dein Münzlimit auf 3 senkt.



Befindet sich dein Marker auf der Umwelleiste im rechten Bereich der Leiste (also rechts vom Startfeld), erhältst du 3 Siegpunkte.



Hast du deinen Marker auf der Industrieleiste mindestens 4-mal vorgerückt, erhältst du 4 Siegpunkte.



Du erhältst für 1/2/3+ Kulturplättchen, die du während des Spiels genommen hast, 2/4/5 Siegpunkte.



Besitzt du 5 oder mehr Münzen, erhältst du 4 Siegpunkte. Hast du das letzte Feld der Kulturleiste erreicht, darfst du zuerst die Münzen für dieses Kulturplättchen vorweisen (und erhältst die 4 Siegpunkte), bevor du deine Münzen umtauschst.

BESONDERE BEDINGUNGEN (AKTIONSKARTEN)



Auf manchen Karten ist bei einer Option ein Aufstand abgebildet. In diesem Fall musst du – wenn du dich für diese Option entscheidest – deinen Marker auf der Zufriedenheitsleiste 1 Feld nach links rücken. Dafür kostet die Aktion allerdings keine Münzen.

Dieser Effekt ist an eine Bedingung geknüpft. Du erhältst nur dann 2 Joker, wenn du gerade die zufriedenste Bevölkerung hast (d.h. dein Marker auf der Zufriedenheitsleiste am weitesten rechts ist). Er muss dafür auf jeden Fall rechts vom Startfeld sein. Erfüllst du diese Bedingung nicht, kannst du die andere Option der Aktionskarte wählen.

ÜBERSICHT: EREIGNISKARTEN



Exportüberschuss: Du erhältst 1 Münze aus dem Vorrat.



Wahlen: Du erhältst entweder 1 Münze aus dem Vorrat oder 1 Siegpunkt.



Volksfest/Jubiläum: Du erhältst 1 bzw. 2 Siegpunkte.



Eilmeldung: Rücke deinen Marker auf der Presseleiste 1 Feld vor.



Zeugnisse: Rücke deinen Marker auf der Schulleiste 1 Feld vor.



Stadtrat: Rücke deinen Marker auf der Amtsleiste 1 Feld vor.



Naturschutz: Rücke deinen Marker auf der Umwelleiste 1 Feld nach rechts.



Parkeröffnung: Rücke deinen Marker auf der Zufriedenheitsleiste 1 Feld nach rechts.



Bauverbot: Du darfst entweder deinen Marker auf der Umwelleiste oder auf der Zufriedenheitsleiste 1 Feld nach rechts rücken.



Vortrag: Du darfst sofort eines deiner Schulplättchen ausführen.



Sommerfrische: Du darfst sofort alle deine Schulplättchen wieder auf die aktive Seite wenden.



Streik: Deine Bevölkerung ist unzufrieden und streikt. Rücke deinen Marker auf der Zufriedenheitsleiste 1 Feld nach links.



Mieterhöhungen: Du erhältst 3 Münzen, aber durch die Unzufriedenheit deiner Bevölkerung musst du deinen Marker auf der Zufriedenheitsleiste 1 Feld nach links rücken.



Umfrage: Bist du von diesem Ereignis betroffen und deine Bevölkerung ist gerade die zufriedenste (d.h. kein anderer Marker befindet sich auf einem Feld weiter rechts als deiner), erhältst du 1 Siegpunkt. Dabei werden alle Marker betrachtet (also auch jene von Personen, die das Ereignis nicht betrifft). Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten den Siegpunkt.

Vorsicht: Wenn du nicht vom Ereignis betroffen bist, allerdings die zufriedenste Bevölkerung hast, gehst du leer aus!

Befindet sich kein Marker im positiven Bereich der Leiste (also rechts vom Startfeld), erhält niemand den Siegpunkt.



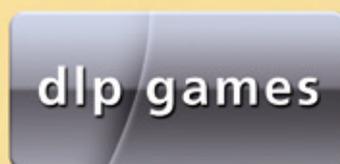
Wütende Menge: Bist du von diesem Ereignis betroffen und deine Bevölkerung ist gerade die unzufriedenste (d.h. kein anderer Marker befindet sich auf einem Feld weiter links als deiner), verlierst du 2 Siegpunkte. Dabei werden alle Marker betrachtet (also auch jene von Personen, die das Ereignis nicht betrifft). Bei Gleichstand verlieren alle Beteiligten die Siegpunkte.

Vorsicht: Wenn du nicht vom Ereignis betroffen bist, allerdings die unzufriedenste Bevölkerung hast, verlierst du keine Siegpunkte!

Befindet sich kein Marker im negativen Bereich der Leiste (also links vom Startfeld), verliert niemand die Siegpunkte.

IMPRESSUM

Autoren: Remo Conzadori & Marco Pranzo
Illustrationen: Christian Opperer
Redaktion: Markus Müller/dlp games



© 2022 dlp games Verlag GmbH
Eurode-Park 86
52134 Herzogenrath
Tel.: +49 2406-8097200
www.dlp-games.de
E-Mail: info@dlp-games.de