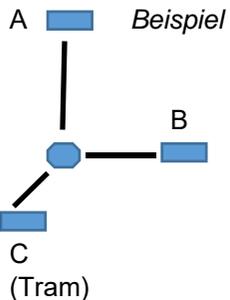


Eine Partie geht über mehrere Runden mit 3 Zwischen-Wertungen vor der Schluss-Wertung. In jeder Runde hat jeder Spieler 1 Zug mit bis zu 3 Aktionen plus verpflichtender Bauphase. SP = Siegpunkte. Der Startspieler wechselt nicht.

Im Uhrzeigersinn immer reihum, beginnend mit dem Startspieler, macht man seinen Zug in 4 PFLICHT-Schritten. **Ablauf eines Zuges:**

1) PLATZIERE 2 EINWOHNER:

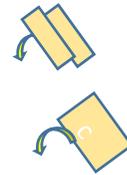
- ◆ Staple Deine 2 Einwohner beliebig offen übereinander + platziere sie auf 1 Kreuzung (mit/ohne Plättchen) auf dem Stadtplan. Dort dürfen KEINE Einwohner liegen.
- ◆ Zeigt die gewählte Kreuzung Münzkosten, zahle diese zuvor. Danach darfst Du 1 - 3 Aktionen derjenigen Straßen, die diese Kreuzung verbindet, in beliebiger Reihenfolge je 1-MAL ausführen.



| | | | |
|-------------|---|---|--|
| A senkrecht | Ober-Schicht | Mittel-Schicht | Arbeiter-Klasse |
| B waagrecht |  |  |  |
| C diagonal | | | |

- ◆ Der Rahmen am Rande der Stadt (hier im Beispiel im Feld neben A / B / C) zeigt die jeweilige Aktion an.

BAUE BREITE / SCHMALE STRASSEN:



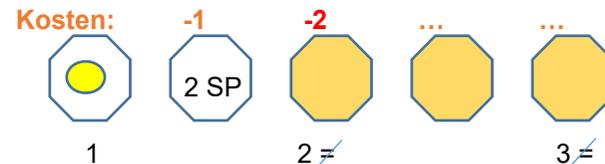
- ◆ BAUE 1 BREITE Straße / 2 SCHMALE Straßen, die Du von links von Deinem Tableau nimmst und beliebig einbaust. Es muss dabei auf genau passenden Feldern gebaut werden.
- ◆ ERHALTE sofort die Belohnung, die Du abdeckst.
- ◆ ERHALTE sofort SP für die eben platzierte Straße UND alle gebauten Straßen (egal, von wem), mit der sie in gerader Linie verbunden ist (also angrenzend):
2 SP je breiter Straße, 1 SP je schmaler Straße.
- ◆ Ist ein STRASSEN-STAPEL LEER geworden auf dem Tableau, rücke 1 (schmale) / 2 (breite) Schritte vor auf CERDA-LEISTE.

BAUE EINE KREUZUNG:



- ◆ PLATZIERE das am weitesten LINKS liegende Kreuzungs-Plättchen Deines Tableaus auf einem Kreuzungs-Feld des Stadtplans, auf dem noch kein Kreuzungs-Plättchen liegt.
- ◆ ZEIGT der Platz oberhalb der Entnahme-Stelle auf Deinem Tableau KOSTEN, so zahle diese sofort.
- ◆ LIEGEN auf der Kreuzung Einwohner, so schiebe Dein Plättchen darunter und zahle sofort ggf. KOSTEN des Feldes.
- ◆ ERHALTE alle direkt an die Kreuzung angrenz. Belohnungen auf dem Stadtplan, wenn diese noch sichtbar sind.
- ◆ WANN IMMER Einwohner auf einem Deiner Kreuzungs-Plättchen platziert werden (u. U. auch von Dir), ERHÄLTST Du Belohnungen: Hast Du mind. 1 / 3 / 5 Kreuzungs-Plättchen platziert, darfst Du Dir 1 / 2 / 3 unterschiedliche sichtbare Belohnungen aussuchen, die die leeren Entnahmefelder Deines Tableaus zeigen.

Entnahme-Felder



zB: 2 Kreuzungen sind platziert, also kann man 1 von 2 sichtbaren Belohnungen nehmen (in der Hand im leeren Feld).

AKTIONEN

 **NIMM 2 Münzen.**



ERHALTE 1 Tuch + 2 SP.

Münzen und Tuch benötigen je 1 freies Feld in Deinem Lager. Fehlt Dir Platz im Lager, darfst Du Tuch bzw. Münzen abwerfen.

PLATZIERE PFLASTERSTEINE: *Es gibt keine weiteren mehr.*



NIMM den ganz LINKS liegenden Pflasterstein aus Deinem Lager und SETZE ihn auf 1 freies Feld des Bürgersteigs (5 x 5 - Felder) auf dem MARKTPLAN, das mit mind. 1 Kante an 1 and. Pflasterstein angrenzt.

ERHALTE sofort die Belohnungen, die Dein Pflasterstein dabei abdeckt. Viele Pflastersteine abgeräumt => extra SP am Spielende (max. 16).



VERBESSERE 1 MODERNISME-Projekt:



- ◆ SCHIEBE 1 Modernisme-Marker, der sich auf dem unteren Feld befindet, auf das obere Feld. Einige der Felder haben KOSTEN.

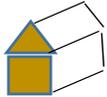
| | |
|--|---|
|  x2 | Der Marker zeigt an, wie oft Du SP am Spielende für das jeweilige Projekt bekommst. |
|  x1 | |

NIMM 1 MODERNISME-PROJEKT:



- ◆ NIMM 1 der 4 verfügbaren Modernisme-Projekte auf dem MARKTPLAN und PLATZIERE es auf einem der leeren Projekt-Felder Deines Tableaus.
- ◆ KOSTEN-Angaben auf dem Feld sind sofort zu zahlen.
- ◆ FÜLLE die Auslage auf dem Marktplan wieder auf. Ist der Stapel leer, mische die abgeworfenen Projekte zu einem neuen Stapel.
- ◆ Jedes Projekt gibt eine Voraussetzung für erzielbare SP an.

BAUE 1 ÖFFENTLICHES GEBÄUDE:



- ◆ ZAHLE 1 / 2 / 3 Münzen, um 1 der verfügbaren Öffentlichen Gebäude zu bauen. Jeden Typ kannst Du nur 1-mal bauen.
- ◆ NIMM das oberste öffentliche Gebäude von dem gewünschten Typ, bezahle seine KOSTEN und lege es neben Dein Tableau.
ERHALTE → 10 / 6 / 3 SP, je nach Angabe
→ 2 Schritte VOR auf CERDA-Leiste
→ 1-mal die Fähigkeit des Gebäudes (mittig)
Drehe das Gebäude danach um.

BEWEGE DEINE STRASSENBAHN: *Kreuzungen werden übersprungen.*



- ◆ BEWEGE Deine Tram über den Stadtplan.
Ist es das 1. Mal, so setze die Tram nur auf ein Straßenfeld des Stadtplans, wo keine andere Tram und kein Fahrgast ist.
! Ob dort schon eine Straße gebaut wurde, ist egal.
Bei Straßenbau-Aktion kann ggf. 1 Straße unter die Tram kommen.
- ◆ Ab dem 2. Mal BEWEGE*** die Tram 1 - 2 Straßenfelder weiter, wobei eigene Straßen nicht mitzählen. Das Zielfeld darf keine andere Tram enthalten.
- ◆ Du darfst nicht auf dem Ausgangsfeld der Tram stehen bleiben und in einem Zug NICHT vor- und zurückbewegen.

OPTIONAL DANACH: ...

- ◆ Du darfst auf dem Feld Deiner Tram 1 **FAHRGAST** platzieren, wenn dort keiner ist. NIMM den Fahrgast von ganz LINKS von Deinem Tableau, bezahle die KOSTEN und platziere ihn.
- ◆ PLATZIERT jemand 1 Fahrgast (auch Du) auf einer Deiner Straßen, erhältst Du SP, als hättest Du sie gerade gebaut.
- ◆ Danach darfst Du die AKTION AUSFÜHREN, die mit dieser Straße verbunden ist (siehe Randfeld des Stadtplans).

2) BAUE 1 HAUS:

- ◆ Wenn möglich, MUSST Du auf irgend einem leeren Bauplatz oder über ein bestehendes Haus BAUEN.
 - ◆ Jedes Haus hat eine ANFORDERUNG, die mit den Einwohnern erfüllt werden muss, die auf Kreuzungen um den Bauplatz liegen. Es gelten nur sichtbare Einwohner. Jedes Haus der Stufe 1 - 3 hat 4 mögliche Kreuzungen.
1. NIMM 1 Haus beliebiger Art zum Bauen vom entsprechenden Stapel und lege es mit der Anforderungs-Seite oben auf einen leeren Bauplatz. Dieser muss die auf dem Haus links angegebenen Anforderungen erfüllen.
 2. Ist das Haus das 1. in der Reihe, DREHE das Haus-Bonusplättchen dieser Reihe um und erhalte 5 SP.
 3. ENTFERNE die Einwohner, die Du benötigst, um die Anforderungen des Hauses zu erfüllen, von den angrenzenden Kreuzungen (max. 1 Einwohner je Kreuzung, nur die obersten). PLATZIERE diese entfernten Einwohner auf den jeweiligen Einwohnerleisten linksbündig, ohne SP zu erhalten.
 4. ERHALTE die 1 - 20 SP von genau 1 Feld auf allen Einwohnerleisten, das die wenigsten SP anzeigt. Nur jetzt kann man diese SP erhalten****.
 5. ERHALTE alle auf dem Haus angegebenen Belohnungen.
 6. DREHE das Haus auf Hausseite nach oben. NIMM den am weitesten links liegenden Hausanzeiger* von Deinem Tableau und setze ihn auf das neue Haus. Hast Du keinen Hausanzeiger mehr frei, entfällt der Schritt. Ist anschließend einer Deiner Anzeigerstapel leer geworden, RÜCKE 1 Schritt VOR auf Deiner CERDA-Leiste.
 7. PRÜFE, ob Du die CERDA-Wertung auslöst + führe sie durch (KSR, S. 3).

Stufe 1-Haus (TÜRKIS) → Es benötigt 2 beliebige Einwohner.
→ Es bringt 1 Schritt VOR auf CERDA-Leiste.

Stufe 2-Haus (ROSA) → Es benötigt 1 Mittelstand-Einwohner (ROT) und 1 beliebigen anderen Einwohner.
→ Es bringt 1 Schritt VOR auf SAGRADA-Leiste und alle damit verbundenen Belohnungen**.
→ Rücke 1 Schritt ZURÜCK auf CERDA-Leiste****.

Stufe 3-Haus (BLAU) → Es benötigt 1 Oberschicht-Einwohner (BLAU) und 2 beliebige andere Einwohner.
→ Es bringt 2 Schritte VOR auf SAGRADA-Leiste und alle damit verbundenen Belohnungen**.
→ Erhalte 7 SP.
→ Rücke 2 Schritte ZURÜCK auf CERDA-Leiste****.

Eck-Haus: → Es benötigt 2 beliebige Einwohner von den 3 (!) angrenzenden Kreuzungen. Kein Hausüberbau! Je 2 gegenüberliegende Eckhäuser = 1 Block.
→ Es bringt Dir nichts ein.

HAUS ÜBERBAUEN:

- ◆ Man darf ein Stufe 2-Haus auf ein Stufe 1-Haus bauen und man darf ein Stufe 3-Haus auf ein Stufe 1 oder 2-Haus bauen. Eckhäuser und Stufe 3-Häuser sind nicht überbaubar.
- ◆ Es sind wie üblich die 7 Schritte des Hausbaus zu befolgen.
- ◆ Platziere 1 Hausanzeiger (wenn vorh.) auf bereits dort liegenden ganz oben. Es kann auch schon ein eigener Anzeiger dort sein.

Die 3 EINWOHNER-LEISTEN

- ◆ Lege Einwohner immer auf das am weitesten LINKS liegende freie Feld der entsprechenden Leiste. Decke ggf. auch SP-Felder dabei ab, ohne Effekt. Sobald ein Abschnitt einer Leiste vollständig gefüllt ist, kommen weitere Einwohner in den folgenden Abschnitt bzw. nach Abschnitt 3 neben den Plan.

3) CERDA-WERTUNG:

- ◆ Kommt es in Deinem Zug dazu, dass Du in einem Abschnitt das dunkel umrandete Wertungs-Feld dort belegst, wertet Ihr alle das dortige CERDA-Plättchen.

- ◆ ERFÜLLT man die Voraussetzung des Plättchens, erhält man dessen SP so oft, wie eigener Multiplikator (0 - 4) auf der CERDA-Leiste sagt.
- ◆ **NACH der Wertung** wird das Plättchen umgedreht (nicht erneut wertbar). **Ist es die 1. oder 2.** CERDA-Wertung, **FALLEN alle ZÄHLER** oberhalb des Startfeldes auf dieses zurück, aber NICHT nach der 3. Wertung!
- ◆ WANN IMMER eine Wertung abgeschlossen ist, WIRFT man alle offen auslieg. Projekte ab und deckt 4 neue auf. Sollte der Stapel leer sein, mischt man abgeworfene Projekte und bildet einen neuen Stapel.

CERDA-LEISTE (Architekt)

Erhaltene Schritte MÜSSEN ausgeführt werden.
Ist Dein Zähler ganz UNTEN, ignoriere weitere Rück-Schritte.
Ist Dein Zähler ganz OBEN, erhalte 2 SP je nicht abtragbarem Vorwärts-Schritt.

SAGRADA-LEISTE (ganz oben auf dem Tableau)

Erhaltene Schritte darf man vorziehen. Bei ÜBERSPRUNG einer Aussparung wählst Du 1 SAGRADA-Plättchen aus der Auslage und legst es in diese Aussparung. Erhalte die Belohnungen des Plättchens. DREHE das Plättchen um.

ENDE DEINES ZUGES:

4) ZIEHE 2 EINWOHNER:

- ◆ ZIEHE 2 Einwohner aus dem Beutel.
Sie bleiben für die Mitspieler geheim.

SPIELENDENDE:

- ◆ ERFÜLLST Du in Deinem Zug den letzten Abschnitt einer Einwohner-Leiste bis zum Wertungs-Feld dort (oder darüber hinaus), ist das Spielende nun eingeleitet. Am Ende Deines Zuges wertet Ihr alle das 3. CERDA-Plättchen.
➔ Die Runde wird normal zu Ende gespielt.

Schlusswertung:

- SP für Pflaster-Steine: Das am weitesten rechts liegende, aufgedeckte Feld auf Eurem Lager zeigt 1 - 16 SP.
- SP für Fahrgäste: Das am weitesten rechts liegende, aufgedeckte Feld auf Eurem Tableau zeigt 1 - 23 SP.
- SP für Projekte: Jedes Modernisme-Projekt gibt eine Voraussetzung und SP für das Erfüllen an. Man erhält so oft diese SP, wie die Vorgabe erfüllt ist MAL Faktor des entsprechenden Markers neben dem Projekt.

Wer die meisten SP erreicht, gewinnt die Partie.

Patt: Der Beteiligte weiter oben auf CERDA-Leiste siegt.

Danach siegt der Beteiligte weiter oben auf der SAGRADA-Leiste.

Danach siegt der Beteiligte mit mehr HAUS-ANZEIGERN auf dem Stadtplan.

Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.

*Es gibt 5 Stapel mit Scheiben ganz unten auf Deinem Tableau.

**des Sagrada-Plättchens, also dort aufgedruckte SP, Münzen, Tuch etc..

***Ist die nächste Straße direkt eine eigene, darfst Du auch nur "0" bewegen, um dort zu stoppen. Du darfst auch >2 Schritte bewegen, wenn direkt 1 - x eigene Straßen folgen, auf denen Du die Bewegung beendest (lt. Autor auf BGG).

****Rückschritte sind vor Erhalt von Boni durch ein Sagrada-Plättchen abzutragen (lt. Verleger Frydrykiewicz auf BGG).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.08.23