

Suburbia - KSR

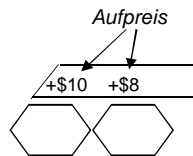
In seinem Zug führt jeder Spieler die folgenden 4 Aktionen in Folge aus:
Das Spiel geht über ca. 15 - 18 Runden. Sein Geld hält man offen.

1) Ein Plättchen nehmen und verwenden ODER 1 Investitions-Marke legen:

Man darf mehrmals das gleiche Plättchen bauen.

● **Ein Plättchen vom Immobilien-Markt nehmen:**

- ➔ Nimm 1 Plättchen vom Immobilienmarkt, zahle Aufpreis (+\$10 ... 0) UND den Kaufpreis.
- ➔ Lege das Plättchen so in Deinem Stadtteil an, dass es mind. an ein anderes Plättchen angrenzt.
- ➔ Wende alle Sofort-Effekte und bedingten Effekte des Plättchens sowie anderer betroffener Plättchen (auch von anderen Spielern) an. Effekte werden auch nachträglich angewendet.
- ➔ Einkommen (weisser Kreis) und Ruf (schwarzes Rechteck) können nicht unter -5 sinken bzw. über +15 steigen.



● **Ein Grund-Plättchen nehmen:**

- ➔ Falls vorhanden kann man auch 1 Grund-Plättchen (Vorortsiedlung, Volkspark, Schwerindustrie) nehmen und zahlt nur dessen Kaufpreis.
- ➔ Nach dem Anlegen nach üblicher Regel entfernst Du 1 beliebiges Plättchen vom Immobilien-Markt UND zahlst dessen Aufpreis (ggf. \$0).

● **Ein Plättchen als See verwenden:**

- ➔ Nimm 1 Plättchen vom Immobilien-Markt und zahle nur den Aufpreis, also \$10 .. \$0. Drehe das Plättchen auf die See-Seite nach oben.
- ➔ Nach dem Anlegen nach üblicher Regel erhältst Du \$2 pro angrenzendem Plättchen der angegebenen Arten (See an See = \$0).

● **Eine Investitions-Marke legen (Effekt gilt bis Spielende):**

- ➔ Lege 1 Deiner Marken auf ein eigenes Plättchen und zahle dessen Kaufpreis erneut. Die Marke verdoppelt** den Effekt des Plättchens, sie hat aber keinen Einfluss auf bedingte Effekte anderer Plättchen. Die Effekte des Plättchens werden direkt noch einmal angewendet.
- ➔ Nach dem Anlegen nach üblicher Regel entfernst Du 1 beliebiges Plättchen vom Immobilien-Markt UND zahlst dessen Aufpreis (ggf. \$0).

** Beispiel: Beim späteren Anlegen eines Plättchens bringt der bedingte Effekt des Plättchens mit dem 2x-Marker doppelten Nutzen.

- ### 2) Geld erhalten (oder bezahlen):
- ➔ Einkommen im Plus? = Erhalte so viel Geld wie markiert.
 - ➔ Einkommen im Minus? = Zahle so viel Geld wie markiert. Reicht das Geld nicht, zahle so viel wie Du kannst. Je fehlendem \$1 verlierst Du 1 Einheit Bevölkerung (nicht unter Stand 0).

3) Bevölkerung anpassen:

- ➔ Entsprechend Markerposition "Ruf" erhält man Bevölkerung dazu.
- ➔ Je Überschreitung einer roten Linie auf der Bevölkerungsleiste reduzieren sich Einkommen und Ruf um je 1. Bei Rückfall der Bevölkerung unter eine rote Linie, verbessern sich die Werte um je 1.
- ➔ Würde Bevölkerung unter 0 sinken, kostet jeder gekappte Punkt \$1.
- ➔ Wenn bei einer Anpassung nach dem Legen eines Plättchens eine rote Linie überschritten wird, erfolgt sofort Anpassung von Ruf und Einkommen. Danach werden erst weitere Effekte überprüft.

4) Den Immobilien-Markt aktualisieren:

- ➔ Alle Teile im Immobilien-Markt rücken nach rechts auf. Ein neues Teil kommt unter die \$10 - Position. Ist Stapel A leer, folgt Stapel B usw ...

Spielende und Schlusswertung:

Wurde "Noch 1 Runde" aufgedeckt, wird die aktuelle Runde noch beendet. Danach folgt - mit Startspieler beginnend - eine letzte Runde. Sollte kein kompletter Immobilien-Markt bestehen, legt man Plättchen des Stapels C dazu (von anfangs beiseite gelegten Plättchen).

Ziele erreichen / Geldumtausch:

- Hat genau ein Spieler eines der offenen* Ziele erreicht, erhält er den Bevölkerungs-Bonus dieses Zieles, andernfalls niemand.
- Danach werden in Spielerreihenfolge die geheimen Ziele der Spieler aufgedeckt. Bonus gibt es nur, wenn man allein dieses Ziel erfüllt. Andere Spieler können geheime Ziele von Mitspielern nicht erfüllen. Rote Linien beim Bevölkerungszuwachs haben keine Effekte mehr.
- Pro \$5 Geld wandelt man in Bevölkerung +1.

SIEGER: Höchster Bevölkerungswert gewinnt.

Pat: Der Beteiligte mit besserem Ruf ist im Vorteil, danach höheres Einkommen, danach Restgeld (1 - 4). Ansonsten = unentschieden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 29.08.13
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

*Man kann mehrere offene Ziele erfüllen.
roland.winner@gmx.de