

1906 San Francisco

Erklärvideo



1–4 Spieler
45 Minuten
Ab 12 Jahren

... und mehr

*Am frühen Morgen des 18. April 1906 werden die Bewohner **San Franciscos** von einem schweren Erdbeben aus dem Schlaf gerissen. Die dadurch verursachten Feuer sorgen für weitere massive Zerstörungen in der Stadt. Als Folge einer der schlimmsten Naturkatastrophen in der Geschichte der USA verlieren mehr als 3000 Menschen ihr Leben und Hunderttausende werden obdachlos.*

*Als tatkräftige Bauunternehmer seid ihr für den raschen Wiederaufbau **San Franciscos** in den Jahren nach der großflächigen Zerstörung verantwortlich. Erwerbt Bauplätze, entfernt Schutt, errichtet Häuser und entwickelt die Stadtinfrastruktur. Mit eurer Hilfe erwacht San Francisco zu neuem Leben.*

SPIELMATERIAL

- a** 1 Jahrestafel
(Rückseite: Wertungstafel)
- b** 1 Cable Car als Jahresmarker
- c** 18 Schuttmarker
- d** 30 Geldmarker (13x \$1, 9x \$3, 8x \$5)
- e** 4 Fortschrittsmarker (1 pro Spieler)
- f** 4 Aktionssteine (1 pro Spieler)
- g** 32 Gebäude (8 pro Spieler)
- h** 1 Fortschrittstafel
- i** 99 Karten:



8x Grundstück
(zweiseitig)



42x Bau-
genehmigung



25x
Ausschreibung



6x Aktionskarten
(Vorderseite:
3–4 Spieler
Rückseite:
1–2 Spieler)



1x Spielhilfe
Solo-Modus
(Grün: normal
Blau: schwer)



17x Stadtentwicklung



SPIELAUFBAU

- 1 Legt abhängig von der Spieleranzahl die folgenden **Grundstückskarten** in die Tischmitte: Dies ist der **Stadtplan**.



— 2 Spieler*
— 3 Spieler
— 4 Spieler

Ihr könnt euch bei jeder Karte für die A- oder B-Seite entscheiden. Dadurch ändern sich die Schuttfelder.

- 2 Legt je 1 **Schuttmarker** auf die entsprechenden Felder der Grundstücke. Die übrigen Schuttmarker werden nicht benötigt.



- 3 Legt die **Geldmarker** in die Reichweite aller Spieler.



- 4 Legt die **Jahrestafel** an eine Seite des Stadtplans. Setzt den **Jahresmarker** auf das Jahr 1906.



- 5 Legt die **6 Aktionskarten** in zufälliger Reihenfolge in einem Dreiviertelkreis um den Stadtplan, je 2 Karten pro Seite.

Beachtet, dass die Aktionskarten eine Seite für 1–2 Spieler und eine Seite für 3–4 Spieler haben.



- 6 Legt die **Fortschrittstafel** in die Reichweite aller Spieler und stapelt die Fortschrittmarker auf dem Feld „-7“.



- 7 Legt die **Stadtentwicklungen** getrennt nach Kartentyp unter die Fortschrittstafel.



Wichtig: Die Parkkarten werden wertvoller. Beachtet deshalb ihre Reihenfolge. „A“ liegt ganz oben auf dem Stapel, dann „B“, dann „C“ und „D“ ganz unten. Außerdem könnt ihr zwischen den Kartendesigns „Mission Dolores Park“ und „Golden Gate Park“ wählen.



* Beim Spiel zu zweit empfehlen wir die 2-Spieler-Variante **Ein Duopol blockiert sich selbst** (siehe S. 5).

Spieldaufbau für 4 Spieler



- 8 Jeder Spieler wählt seine Spielerfarbe und erhält den entsprechenden **Aktionsstein**.



- 9 Mischt die 8 **Öffentlichen Ausschreibungen** (lila Rahmen), zieht 3 Karten und legt diese **aufgedeckt nebeneinander** in die Reichweite aller Spieler. Die übrigen Öffentlichen Ausschreibungen werden nicht benötigt.

Jeder Spieler kann am Spielende Siegpunkte für diese Karten erhalten. Legt die **Baumeister-Ausschreibung** (goldener Rahmen) daneben.

Ausschreibungen:



Öffentlich



Privat



Baumeister

- 10 Mischt dann die 16 **Privaten Ausschreibungen** (grüner Rahmen) und teilt jedem Spieler 2 Karten aus, von denen er eine auswählt und verdeckt behält (auf der letzten Seite sind alle Ausschreibungen erklärt). Mischt alle abgelehnten und übrigen Privaten Ausschreibungen erneut, zieht 3 Karten und legt diese **aufgedeckt nebeneinander**. Legt die übrigen Privaten Ausschreibungen als **Nachziehstapel** daneben.

- 11 Mischt die **Baugenehmigungen**, zieht 3 Karten und legt diese aufgedeckt in eine Reihe. Legt die übrigen Baugenehmigungen als **Nachziehstapel** daneben.



- 12 Legt die **Gebäude** aller Spieler als Vorrat über die Jahrestafel.

Wer zuletzt ein Erdbeben gespürt hat, ist **Startspieler**.



ZUGFOLGE

Die Zugfolge wird immer durch die Position der Aktionssteine auf den Aktionskarten bzw. der Einkommensleiste neu bestimmt. Der Spieler, dessen Aktionsstein am weitesten rechts liegt, ist als Erster am Zug. Die anderen Spieler folgen dementsprechend von rechts nach links.



SPIELERZUG

In deinem Zug musst du deinen Aktionsstein auf ein **freies Feld** der nächsten Aktionskarte (im **Uhrzeigersinn**) setzen und **sofort** eine der folgenden Optionen ausführen (Zugbeispiel auf S. 9):

- Die unter dem Feld abgebildete Aktion ausführen (weiß hinterlegt) **oder Einnahmen erhalten** (blau hinterlegt).
- Eine **andere** Aktion der Karte ausführen. Dies kostet **\$2 pro Feld**, die diese Aktion von deinem Aktionsstein entfernt ist (ignoreiere hierbei das Passen-Feld).
- **Passen** (bei 3 oder 4 Spielern). Du führst keine Aktion aus, bist aber auf der zweiten Position dieser Aktionskarte.



KARTENTYPEN



Grundstückskarten bieten durch Farben und Zahlen gekennzeichnete Bauplätze, auf denen ihr eure Gebäude errichtet. Es gibt auch Bauplätze, auf denen Schutt liegt. Den Schutt müsst ihr entfernen, um dort zu bauen.



Aktionskarten bieten Felder, auf denen ihr Aktionen ausführen könnt. Indem ihr euren Aktionsstein auf eines dieser Felder setzt, könnt ihr eine Aktion ausführen oder Passen (nur bei 3 oder 4 Spielern). Außerdem bestimmt sich durch die Position der Aktionssteine die Zugfolge.



Baugenehmigungskarten sind nötig, um Gebäude zu bauen. Die Karten zeigen eine Zahl, eine Farbe und zwei Stadtentwicklungs-Symbole.



Ausschreibungskarten geben bei Erfüllung Siegpunkte am Spielende (siehe S. 12). Es gibt acht Öffentliche Ausschreibungen (lila Rahmen), von denen pro Spiel drei verwendet werden. Diese können von allen Spielern erfüllt werden. Die **Baumeister-Ausschreibung** (goldener Rahmen) erhält der Spieler, der als Erstes alle seine acht Gebäude errichtet hat. Die **Privaten Ausschreibungen** (grüner Rahmen) können nur von dem Spieler erfüllt werden, der sie besitzt.



Stadtentwicklungskarten stehen für die Erschließung und Verschönerung der Stadt. Ihr erhaltet sie, indem ihr beim Gebäudebau zwei Baugenehmigungen mit dem gleichen Symbol verwendet. Außerdem geben sie Siegpunkte am Spielende (siehe S. 8).

SPIELVORBEREITUNG

Beginnend mit dem Startspieler legt jeder Spieler im Uhrzeigersinn seinen Aktionsstein auf ein freies Feld der Einkommensleiste auf der Jahrestafel und erhält sofort die abgebildete Menge Geld und den Jahresbonus für das Startjahr 1906.



Einkommensleiste

JAHRESBONUS 1906



Jahresbonus

- Nimm dir 1 Gebäude deiner Farbe aus dem Vorrat und stelle es in deinen Spielbereich.
- Nimm dir 1 der drei aufgedeckten Baugenehmigungen und lege sie in deinen Spielbereich. **Fülle beim Erhalten des Jahresbonus sofort** die Auslage mit einer Karte vom Nachziehstapel auf.

Haben alle Spieler ihren Aktionsstein gesetzt und das Geld und den Bonus erhalten, beginnt der erste Spielerzug!

2-SPIELER-VARIANTE

Ihr wollt mehr Interaktion und ein kompetitiveres Spielerlebnis beim Spiel zu zweit? Dafür empfehlen wir die folgende Variante.

EIN DUOPOL BLOCKIERT SICH SELBST

Ein Duopol hat die Stadt San Francisco fest im Griff. Trotz der verheerenden Zerstörung durch das Erdbeben und die anschließenden Brände lassen die beiden marktbeherrschenden Unternehmen keine Aufbaumaßnahmen durch andere Unternehmen zu. Ihr jeweiliger Einfluss auf die Stadtverwaltung und Entscheidungsträger San Franciscos ist so groß, dass es ihnen gelingt, wichtige Wiederaufbaumaßnahmen zu blockieren und dadurch dem direkten Konkurrenten die Arbeit zu erschweren.

Im Spiel zu zweit gelten die normalen Regeln mit den folgenden Änderungen:

SPIELAUFBAU

- Jeder Spieler erhält zusätzlich den Aktionsstein einer der nicht verwendeten Spielerfarben. Dies ist euer **Blockierstein**.

JAHRESBEGINN

- Nach dem Erhalten des Jahresbonus muss jeder Spieler in Zugfolge seinen **Blockierstein** auf ein Feld einer der Aktionskarten setzen. Ihr dürft eure Blockiersteine nicht auf dieselbe Aktionskarte setzen.

Diese beiden so blockierten Felder sind für die gesamte Dauer dieses Jahres für beide Spieler nicht verfügbar.

MISSION DOLORES PARK

Als Folge des Erdbebens diente der Park als Flüchtlingslager für mehr als 1600 Familien, die obdachlos geworden waren. Diese Lager konnten im Sommer 1908 aufgelöst werden. Manche Familien behielten ihre provisorischen Hütten, von denen einige wenige noch heute über den Westen San Franciscos verstreut sind.



AKTIONEN



EINNAHMEN ERHALTEN

Nimm dir die abgebildete Menge an Geld aus dem Vorrat.



MATERIAL ERHALTEN

Nimm dir 1 Gebäude deiner Farbe aus dem Vorrat und stelle es in deinen Spielbereich.



BAUGENEHMIGUNG ERHALTEN

Nimm dir 1 aufgedeckte Baugenehmigung und lege sie in deinen Spielbereich. Du kannst **maximal 5 Baugenehmigungen** in deinem Spielbereich haben. Ist der Nachziehstapel leer, mische den Ablagestapel, um einen neuen zu bilden.



AUSSCHREIBUNG ERHALTEN

Nimm dir 1 aufgedeckte Private Ausschreibung und lege sie **verdeckt** in deinen Spielbereich. Du kannst dir deine verdeckten Karten jederzeit ansehen. Sind keine aufgedeckten Privaten Ausschreibungen vorhanden, kannst du diese Aktion nicht ausführen.

! Anders als bei Baugenehmigungen und Ausschreibungen, die man als Jahresbonus erhält (siehe „Spielvorbereitung“ auf S. 5), **füllt ihr die Auslagen nicht sofort wieder auf**, wenn ihr Karten durch Aktionen auf Aktionskarten erhaltet. Füllt die Auslagen erst auf, nachdem alle Spieler ihren Zug auf der aktuellen Aktionskarte beendet haben.



STADT ENTWICKELN

Zahle \$2, um deinen Fortschrittsmarker 1 Feld nach

rechts auf der Fortschrittstafel zu bewegen. Ist der Marker bereits ganz rechts, bewege ihn 1 Feld nach oben (dem Pfeil folgend).



SCHUTT ENTFERNEN

Zahle \$2 und bewege deinen Fortschrittsmarker **1 Feld nach oben** auf der Fortschrittstafel. Ist der Marker bereits ganz oben, bewege ihn 1 Feld nach rechts (dem Pfeil folgend)

ODER

zahle \$3, bewege deinen Fortschrittsmarker um 1 Feld nach oben **und entferne 1 Schuttmarker von einem Bauplatz**. Behalte den Schuttmarker in deinem Spielbereich.



! Falls dein Fortschrittsmarker bereits ganz rechts oben ist, erhältst du **\$1** bei jeder Aktion **Stadt entwickeln** und **Schutt entfernen**.



! Die Fortschrittstafel hat eine grüne Spalte und eine goldene Zeile, die Zahlen enthalten. Diese geben den Siegpunktwert an, falls die entsprechende Öffentliche Ausschreibung ausliegt.





GEBÄUDE BAUEN

Um Gebäude zu bauen, benötigst du:

- 1 Gebäude in deinem Spielbereich.
- Mindestens so viel Geld, wie es für das aktuelle Jahr auf der Jahrestafel angegeben ist (\$0, \$1, \$2 oder \$3).
- 1 oder 2 Baugenehmigungen.



Bauen mit 1 Baugenehmigung:

Dazu musst du 1 Baugenehmigung ablegen. Setze 1 Gebäude aus deinem Spielbereich auf einen freien Bauplatz, der mit der Zahl **und** Farbe auf der Baugenehmigung **übereinstimmt**.



Bauen mit 2 Baugenehmigungen:

Dazu musst du 2 Baugenehmigungen ablegen. Setze 1 Gebäude aus deinem Spielbereich auf einen freien Bauplatz, der mit einer **Kombination** deiner Wahl der Zahlen und Farben auf beiden Baugenehmigungen **übereinstimmt**.



Du kannst hierbei auch sofort **1 Stadtentwicklung** erhalten.

Überprüfe dazu die Stadtentwicklungssymbole der abgelegten Baugenehmigungen. Falls mindestens ein Symbol zwischen ihnen übereinstimmt, **kannst du dir 1 Stadtentwicklung dieses Typs nehmen** und in deinen Spielbereich legen.



Bewege dann deinen Fortschrittsmarker um 1 Feld nach rechts auf der Fortschrittstafel.



Falls beide Symbole der Baugenehmigungen übereinstimmen, **musst du dich für 1 Symbol entscheiden**.

Falls die Symbole nicht übereinstimmen oder der entsprechende Kartentyp nicht mehr vorhanden ist, erhältst du keine Stadtentwicklung und bewegst auch nicht deinen Fortschrittsmarker.

Bauplatz mit Schutt:

Falls der gewünschte Bauplatz mit Schutt belegt ist, kannst du als **Teil der Bauaktion** vor dem Bauen zusätzlich **Schutt entfernen** ausführen. Zahle dazu \$3, entferne den Schuttmarker, behalte ihn in deinem Spielbereich und bewege deinen Fortschrittsmarker um 1 Feld nach oben.



Bauförderung:

Es gibt zwei Baugenehmigungen, die es dir erlauben, auf einer Farbe bzw. Zahl deiner Wahl zu bauen.



Außerdem gibt es eine Aktionskarte, die es dir erlaubt, beim Bauen eine Farbe bzw. Zahl deiner Wahl zu bestimmen (du brauchst dennoch mindestens 1 Baugenehmigung).



JAHRESENDE

Sobald alle Aktionssteine auf der sechsten Aktionskarte sind und alle Spieler ihren Zug beendet haben, endet das Jahr.

- **Bewegt den Jahresmarker** auf das nächste Jahr. 
- Der Spieler, der auf der sechsten Aktionskarte vorne ist, setzt seinen Aktionsstein auf ein Feld der Einkommensleiste. Er **erhält die abgebildete Menge Geld und den Jahresbonus**. Die anderen Spieler folgen in Zugfolge.

JAHRESBONUS

- **1907 (Baukosten: \$1):**
Führe *Ausschreibung erhalten* oder *Baugenehmigung erhalten* aus.
- **1908 (Baukosten: \$1):**
Führe *Material erhalten* aus oder erhalte \$2 für jedes eigene bereits gebaute Gebäude.
- **1909 (Baukosten: \$2):**
Führe *Baugenehmigung erhalten* oder *Stadt entwickeln* für \$0 aus.
- **1910 (Baukosten: \$2):**
Führe *Material erhalten* aus oder erhalte \$3.
- **1911 (Baukosten: \$3):**
Führe *Ausschreibung erhalten* oder *Baugenehmigung erhalten* aus oder erhalte \$1 für jedes eigene bereits gebaute Gebäude.
- **1915 (Baukosten: \$3):**
Führe *Gebäude bauen* aus oder erhalte \$2.

! **Denkt daran, die Auslage sofort wieder aufzufüllen, sobald ihr eine Baugenehmigung oder Private Ausschreibung durch einen Jahresbonus erhaltet.**

SPIELEND UND WERTUNG

Das Spiel endet, sobald eine der beiden folgenden Situationen eintritt:

- **Ein Spieler baut sein 8. Gebäude.**
Der Spieler erhält die *Baumeister-Ausschreibung* und legt sie zu seinen Ausschreibungen. Alle anderen Spieler, die noch keinen Aktionsstein auf der aktuellen Aktionskarte bzw. Einkommensleiste haben, führen ihren Zug noch aus. Es folgt die Endwertung.
- **Der Jahresmarker erreicht 1915.**
In diesem Fall bleiben eure Aktionssteine auf der 6. Aktionskarte. In Zugfolge dieser Karte wählt jeder Spieler seinen Jahresbonus für das Jahr 1915.



! Falls ein Spieler mithilfe des Jahresbonus jetzt noch sein 8. Gebäude baut, erhält er die *Baumeister-Ausschreibung*.

ENDWERTUNG

Dreht die Jahrestafel auf die Seite der Wertungstafel.

Ihr addiert eure Siegpunkte (★) für die folgenden Kategorien:

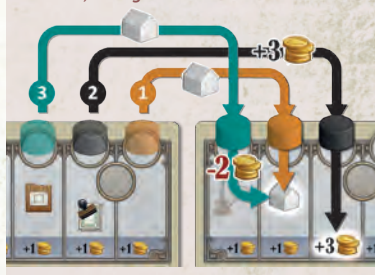
- **Öffentliche Ausschreibungen:**
Alle Spieler können hier ★ erhalten.
- **Private Ausschreibungen:**
Deckt die Privaten Ausschreibungen in eurem Spielbereich auf und addiert die ★. Auf der letzten Seite sind alle Ausschreibungen erklärt.
- **Fortschrittstafel:**
Addiert ★ oder subtrahiert ☆, wie auf dem Feld eures Fortschrittsmarkers abgebildet.
- **Stadtentwicklungen:** Addiert alle ★.
- **Geld:** Erhaltet 1 ★ für je \$3.

Wer jetzt am meisten ★ hat, **gewinnt!** Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den **meisten gebauten Gebäuden**. Ist immer noch Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

Zugbeispiel: Entsprechend der Position auf der vorherigen Aktionskarte ist die Zugfolge Orange, Schwarz und dann Türkis.

- **Orange** setzt seinen Aktionsstein auf „Material erhalten“ und nimmt sich 1 orangefarbenes Gebäude aus dem Vorrat.
- **Schwarz** nimmt sich durch „Einnahmen erhalten“ \$3.
- **Türkis** könnte sich auf Position 1 setzen, um direkt als Erstes auf der nächsten Karte am Zug zu sein, braucht aber dringend ein Gebäude. Deswegen setzt sich Türkis auf die letzte Position und zahlt \$2, um sich 1 Gebäude mit „Material erhalten“ auf dem Nachbarfeld zu nehmen.

Die Zugfolge der nächsten Karte ist **Schwarz, Orange** und dann **Türkis**.



STADTENTWICKLUNGEN

Der Wiederaufbau San Franciscos bot die Möglichkeit, das Stadtbild durch neue moderne Infrastrukturmaßnahmen zu verbessern.

- **Elektrische Straßenbeleuchtung:** Am Spielende erhältst du 1, 3, 6, 10 oder 15 ★, abhängig davon, ob du 1, 2, 3, 4 oder 5 Karten dieses Typs besitzt.
- **Kabelstraßenbahn:** Um diese Karte zu erhalten, musst du **sofort** \$1 zahlen. Am Spielende erhältst du 3 ★.
- **Hydrant:** Am Spielende erhältst du 2 ★.
- **Park:** Am Spielende erhältst du 2, 3, 4 oder 5 ★.



DER GOLDENE HYDRANT

Die Zerstörung San Franciscos war nicht in erster Linie auf das massive Erdbeben zurückzuführen, sondern darauf, dass die Gasleitungen unter dem Druck der seismischen Kräfte brachen, was zu einem riesigen Feuer führte, das sich schnell ausbreitete. Auch die Wasserleitungen wurden dabei zerstört, was die Löscharbeiten erschwerte.

Die meisten Viertel gingen Feuer, aber eines konnte gerettet werden.

Der hoch gelegene Mission District drohte auch den Flammen zum Opfer zu fallen. Der Zugang war schwierig, da die Zugpferde der schweren Löschfahrzeuge vom Erklimmen des steilen Hangs erschöpft waren. Doch die Anwohner entdeckten einen Hydranten an der Ecke zum Dolores Park, der im Gegensatz zu den meisten anderen der Stadt noch Wasser führte!

Sieben Stunden lang kämpften die Anwohner und die Feuerwehrleute erbittert, doch schließlich schafften sie es, die Häuser des Viertels zu retten. Deshalb wird dieser Hydrant jedes Jahr am 18. April um 5.12 Uhr (dem Zeitpunkt, an dem das Erdbeben begann) mit goldener Farbe gestrichen.



SOLO-MODUS: KOMITEE DER FÜNFZIG

Das Komitee der Fünfzig (Committee of Fifty) wurde 1906 zur Bewältigung der Erdbebenfolgen gegründet. Es setzte sich aus führenden Persönlichkeiten der Gesellschaft zusammen. Wird es dir gelingen, den Wiederaufbau **San Franciscos** besser zu planen?

SPIELAUFBAU

- Baue ein Spiel für **zwei Spieler** auf (ohne Variante).
- **Entferne diese Baugenehmigungen aus dem Spiel.**
- Lege die *Spielhilfe Solo-Modus* über die Auslage der Privaten Ausschreibungen und Baugenehmigungen. Diese Karte erinnert daran, wo das Komitee den Aktionsstein setzt und welche Karten es aus der Auslage nimmt.



*Willst du den Schwierigkeitsgrad erhöhen, kannst du die **blaue Seite der Spielhilfe** verwenden.*

- **Wähle eine Farbe für das Komitee** und lege alle Gebäude und den Aktionsstein in dessen Spielbereich.
- **Blockiere das „\$1“-Feld** auf der Jahrestafel mit einem Aktionsstein einer nicht verwendeten Farbe. Das Feld ist im Spiel nicht verfügbar.
Willst du den Schwierigkeitsgrad erhöhen, blockiere stattdessen das „\$4“-Feld.
- **Setze den Aktionsstein des Komitees auf das „\$3“-Feld** und nimm als Jahresbonus für 1906 die linke Baugenehmigung der Auslage. Lege beides in dessen Spielbereich. Dies ist die 1. Karte der Reihe, die für *Gebäude bauen* verwendet wird.
- Setze deinen eigenen Aktionsstein, erhalte das Geld und den Jahresbonus für 1906.

SPIELZUG DES KOMITEES

Lege **jedes Mal**, sobald das Komitee am Zug ist, **die oberste Karte des Baugenehmigungsstapels ab**. Verwende die *Spielhilfe* und setze den Aktionsstein auf das Feld, das der Zahl der abgelegten Karte entspricht. Falls dieses Feld besetzt ist, folge den Pfeilen auf der *Spielhilfe*, um ein Ersatzfeld zu bestimmen. Führe dann die entsprechende Aktion aus. Ist die Aktion nicht möglich, führe *Einnahmen erhalten* aus.

***Zugbeispiel:**
Das Komitee deckt eine Fünf auf. Entsprechend der *Spielhilfe* setzt es seinen Aktionsstein auf das linke Feld und führt *Gebäude bauen* aus.*



AKTIONEN

EINNAHMEN ERHALTEN



Das Komitee erhält die abgebildete Menge an Geld aus dem Vorrat.

GEBÄUDE ERHALTEN



Das Komitee startet bereits mit allen Gebäuden, daher führt es stattdessen *Baugenehmigung erhalten / Ausschreibung erhalten* nach den folgenden Regeln aus:



Baugenehmigung erhalten / Ausschreibung erhalten
Überprüfe, wie viele Baugenehmigungen im Spielbereich des Komitees liegen:

- **0, 1 oder 2 Karten:**
Nimm 1 Baugenehmigung und lege sie aufgedeckt in einer Reihe von links nach rechts in dessen Spielbereich.
- **3 oder mehr Karten:**
Nimm 1 Private Ausschreibung und lege sie verdeckt in dessen Spielbereich.



Die Zahl der obersten Karte des Ablagestapels und die *Spielhilfe* entscheiden immer darüber, welche Karte du für das Komitee nimmst. Falls diese Position leer ist, folge den Pfeilen auf der *Spielhilfe*, um eine Ersatzkarte zu bestimmen.

SCHUTT ENTFERNEN



Das Komitee entfernt Schutt, **ohne dafür zu bezahlen**. Nimm den Schuttmarker, der am weitesten links oben liegt und lege den Schutt in dessen Spielbereich. Bewege den Fortschrittsmarker um 1 Feld nach oben. Falls kein Schutt mehr verfügbar ist, bewege dennoch den Fortschrittsmarker.

STADT ENTWICKELN



Bewege den Fortschrittsmarker des Komitees um 1 Feld nach rechts, **ohne dass es dafür bezahlt**.

GEBÄUDE BAUEN



Das Komitee baut, **ohne dafür zu bezahlen**. Nimm beim Bauen die **Karte ganz links in der Reihe der Baugenehmigungen**

und suche von **oben nach unten** und von **links nach rechts** nach einem Bauplatz. Folge dabei diesen Schritten in der genauen Reihenfolge:

- **Es gibt mindestens einen farblich passenden freien Bauplatz** (ignoriere die Zahl). Baue ein Gebäude auf diesen Bauplatz.
- **Falls es keinen freien Bauplatz gibt, baue auf dem ersten möglichen Bauplatz mit Schuttmarker**. Lege den Schutt in dessen Spielbereich und bewege den Fortschrittsmarker um 1 Feld nach oben.
- **Vergleiche die Stadtentwicklungssymbole der verwendeten Baugenehmigung mit denen der obersten Karte des Ablagestapels**. Bewege den Fortschrittsmarker für jedes übereinstimmende Symbol um 1 Feld nach rechts und lege die passende(n) Stadtentwicklung(en) in dessen Spielbereich (bis zu 2 Karten).
- Lege die verwendete Baugenehmigung ab.

! Das Komitee zahlt nie beim Bauen oder für eine Stadtentwicklung. Die beiden Bauförderungsaktionen gelten als normale Bauaktionen.



Beispiel der Bauaktion:

Die Karte ganz links in der Reihe der Baugenehmigungen ist gelb. Da der Bauplatz **Gelb 1** nicht frei ist, baut das Komitee auf **Gelb 4**.



Falls das Komitee nicht mit der Farbe der 1. Karte der Reihe bauen kann, versuche es mit der 2., 3. ... usw.

JAHRESENDE

Beim Jahresende wählt das Komitee immer den **rechten Jahresbonus** der möglichen Boni.

ENDWERTUNG

Das Komitee erhält ★ für Öffentliche Ausschreibungen, die *Baumeister-Ausschreibung*, die Fortschritts- und Stadtentwicklungen nach den normalen Regeln. Außerdem erhält es die folgenden ★:

- 1 ★ für je \$4 in seinem Spielbereich.
Willst du den Schwierigkeitsgrad erhöhen, sind es je \$3.
- 3 ★ je Privater Ausschreibung in dessen Spielbereich (ignoriere den Kartenwert).

Wer jetzt am meisten ★ hat, **gewinnt!**

Konntest du dem Komitee der Fünfzig zeigen, wie man eine von Erdbeben zerstörte Stadt effizient, zielstrebig und fortschrittlich wiederaufbaut?

- *Ja? Gratulation! Versuche es beim nächsten Mal doch mit einem höheren Schwierigkeitsgrad!*
- *Nein? Schade! Doch lass nicht gleich den Kran hängen und versuche es direkt noch einmal!*

EIN JAHRZEHT DES WIEDERAUFBAUS

5 Sekunden nach 5:12 Uhr am Morgen des 18. April 1906 begann in San Francisco die Erde zu beben. Das kurze Vorbeben war in der ganzen Bay Area spürbar. Etwa 25 Sekunden nach diesem Vorbeben begann das 47 Sekunden andauernde Hauptbeben mit einer Stärke von 7,8 auf der Momenten-Magnituden-Skala. Das Beben wurde durch einen Bruch in der San-Andreas-Verwerfung ausgelöst. Diese Erdspalte verläuft vom Saltonsee im Süden bis zum Kap Mendocino im Norden mit einer Länge von 1100 km. Durch das Erdbeben riss das nördliche Drittel der Verwerfung auf einer Länge von 477 km auf. Die maximale an der Erdoberfläche beobachtete Verschiebung betrug 6 Meter.

Das Erdbeben verwüstete viele Armen- und Einwandererviertel, darunter Chinatown, und zerstörte 80 % der Häuser, sodass 300 000 Menschen obdachlos wurden. Die Überlebenden lebten in großen, von der Armee errichteten Zelten und Hütten an Orten wie dem Golden Gate Park, dem Presidio-Gebiet und an einigen Stränden. Trotz dieser harten Bedingungen blieb der Wille der Überlebenden zum Wiederaufbau stark und sie begannen bald mit der Beseitigung der Trümmer.

Die Panama-Pacific International Exposition von 1915 markierte den triumphalen Abschluss dieser bemerkenswerten Wiederaufbauphase. Die Weltausstellung feierte sowohl die Eröffnung des Panamakanals als auch die erfolgreiche Wiederherstellung San Franciscos. Die Ausstellung fand vom 20. Februar bis 4. Dezember 1915 im heutigen Marina District statt. Sie zog etwa 19 Millionen Besucher an. Als einziges permanentes Gebäude der Ausstellung ist heute noch der Palace of Fine Arts erhalten, der vom Architekten Bernard Maybeck entworfen wurde. Mit seinen römisch-griechischen Säulen und der markanten Rotunde ist er zu einem Wahrzeichen San Franciscos geworden. Die Weltausstellung demonstrierte nicht nur den Wiederaufbauwillen der Stadt, sondern unterstrich auch San Franciscos Bedeutung als Tor zum Pazifik und kulturelles Zentrum der amerikanischen Westküste.



DAS ERBE DES ERDBEBENS: DIE NEUERFINDUNG SAN FRANCISCO

Obwohl der ehrgeizige Plan, den der Stadtplaner Daniel Burnham 1905 für den Stadtrat entwickelt hatte, nicht vollständig umgesetzt werden konnte, wurden einige seiner bedeutsamsten Ideen – wie breitere Straßen, eine U-Bahn (Muni Metro) und ein weitläufiges neoklassizistisches Stadtzentrum – verwirklicht und sind heute Teil des modernen San Francisco.

Das Civic Center, das zwischen 1912 und 1916 entstand, verkörpert Burnhams Vision eines monumentalen neoklassizistischen Stadtzentrums. Der Komplex mit dem beeindruckenden Rathaus, der Bibliothek, der Oper und anderen öffentlichen Gebäuden zählt heute zum UNESCO-Weltkulturerbe und gilt als eines der bedeutendsten Beispiele des Beaux-Arts-Stils in den USA.



Der Wiederaufbau förderte auch die soziale Integration. In Chinatown, das vor dem Erdbeben ein isoliertes Ghetto war, entstanden neue Wohngebäude und öffentliche Einrichtungen nach chinesisch inspiriertem Design. Diese bewusste Entscheidung, die kulturelle Identität des Viertels zu bewahren und aufzuwerten, machte es zu einem der charakteristischsten und beliebtesten Stadtteile San Franciscos.

Die Stadt erließ strenge Bauvorschriften, die erdbebensichere Konstruktionen forderten. Architekten und Ingenieure entwickelten innovative Techniken wie verstärkte Stahlrahmen und flexible Fundamente, die bis heute die Bauweise in seismisch aktiven Gebieten prägen.

CREDITS



Spieldesign:

Perepau Llistosella

Illustrationen &

Grafikdesign:

Pedro Soto

Spielregeln:

Pedro Soto

Übersetzung:

Ferran Renalias

Solo-Modus:

Ferran Renalias
(basierend auf
dem Solo-Modus
von „sus2010“)

Danksagung: An Elisabet und alle Frauen,
die bis zum Ende gekämpft haben.

Verlag: Looping Games S.L.
(www.loopinggames.com)

DEUTSCHE AUSGABE



Übersetzung, Redaktion & Layout:

Sven Biberstein

Lektorat:

Emma Fuchs & Alban Ullrich

Kartendesign „Dolores Park“:

Martina Hölzl

Besonderer Dank an:

Annika Brüning,
Melgin Caballero-Kahlert,
János Henkelmann &
Martin Zwieg

www.biberstein-spiele.de

Verlag: Biberstein Spiele

1998 ISS



1923 Cotton Club



Die Jahrhundertreihe



OFFENBARE

DIE PRACHT DER SIXTINISCHEN KAPELLE!

ERLEBE MIT 2 BIS 4 SPIELERN DIE
EHRGEIZIGSTE RESTAURATION
IN DER GESCHICHTE DER MENSCHHEIT!



AUSSCHREIBUNGEN



1 ★ für jedes eigene Gebäude.



3 ★ für jedes Paar benachbarter eigener Gebäude. Kein Gebäude kann zu zwei Paaren gehören.

Beispiel:

Orange erhält 3 ★, weil das Eckgebäude nur zu einem Paar gehören kann.



2 ★ (bzw. 3 ★ bei 2 Spielern) für jedes eigene Gebäude, das benachbart zu einem gegnerischen Gebäude ist.



2 ★ (bzw. 3 ★ bei 2 Spielern) für jedes eigene auf einer Ecke gebaute Gebäude, das von eigenen und/oder gegnerischen Gebäuden umgeben ist.



2 ★ für jedes eigene freistehende Gebäude.

Gebäude auf „1“-Bauplätzen sind freistehend.



2 ★ für jedes eigene Gebäude, das auf einem Bauplatz der abgebildeten Farbe gebaut ist.



8 ★ für jede Gruppe von 4 eigenen Gebäuden, die auf verschiedenfarbigen Bauplätzen gebaut sind.



1 ★ für jeden Schuttmarker.



2 ★ für jede Stadtentwicklung des abgebildeten Typs.



10 ★ (bzw. 8 ★ bei 2 Spielern) für jede Gruppe von 4 verschiedenen Stadtentwicklungen.



★ abhängig von der Position des eigenen Fortschrittsmarkers und der Zahl in der goldenen Zeile der Fortschrittstafel.



★ abhängig von der Position des eigenen Fortschrittsmarkers und der Zahl in der grünen Spalte der Fortschrittstafel.



Vergleicht untereinander die Anzahl der eigenen Gebäude auf Bauplätzen einer Farbe, der eigenen Schuttmarker und des eigenen Geldes.



★ abhängig von der eigenen Position beim Vergleich (abhängig von der Spieleranzahl). Addiert bei Gleichstand die ★ der Positionen der am Gleichstand beteiligten Spieler und verteilt sie gleichmäßig (abgerundet).

6/2 ★

6/4/1 ★

6/4/2/1 ★

★ der Positionen der am Gleichstand beteiligten Spieler und verteilt sie gleichmäßig (abgerundet).



Wertungsbeispiel: In einem Spiel mit 3 Spielern besitzt Schwarz 2 Gebäude auf grünen Bauplätzen und ist damit auf dem 1. Platz beim Vergleich. Schwarz erhält 6 ★. Zwischen Orange und Türkis besteht ein Gleichstand, da beide 1 Gebäude auf grünen Bauplätzen besitzen. Sie addieren den 2. und 3. Platz, teilen das Ergebnis zwischen sich auf und erhalten so jeweils 2 ★ (4+1 geteilt durch 2, abgerundet).

