

SQUARING



CIRCLEVILLE



SPIELANLEITUNG



SQUARING CIRCLEVILLE

URBAN EVOLUTION-SERIE NR. 1
Ein Spiel von Matt Wolfe für 1-4 Spieler



INHALT

01. EINLEITUNG	02
02. ÜBERBLICK	02
03. SPIELMATERIAL	02
04. ALLGEMEINE KONZEPTE	05
05. VORBEREITUNG	06
06. SPIELABLAUF	08
07. SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG	14
08. SOLOMODUS	14
09. GLOSSAR	21
10. ANMERKUNGEN ZUM THEMA	23

01 EINLEITUNG

Als der Ort Circleville in Ohio 1810 gegründet wurde, erhielt er seinen Namen dank einer großen Wallanlage der Hopewell-Kultur, auf deren kreisförmigem Teil er errichtet wurde. Die bereits im Jahre 1772 beschriebenen Erdbauten in Circleville bestanden aus einem Kreis mit Durchmesser von rund 330 Metern und einem Quadrat von etwa 270 Metern Länge.

Der Stadtbeamte Daniel Dreisbach plante den Ort direkt auf den Erdbauten und fügte den Stadtplan in die Landschaft ein. Ein achteckiges Amtsgebäude stand dabei in der Mitte des kreisrunden Straßennetzes im Zentrum der Stadt.

Zum Entsetzen von Dreisbach lehnten die Bewohner Circlevilles die kreisrunden Straßen strikt ab. Sie klagten darüber, dass diese Straßen zu Orientierungsproblemen führten und die Häuser auf seltsam geschnittenen Grundstücken gebaut werden mussten. Mitte der 1830er Jahre war die Unzufriedenheit über Circlevilles einzigartiges radiales und konzentrisches Straßennetz so groß, dass die Einwohner die Staatsversammlung ersuchten, den Grundriss der Stadt zu ändern. Die 1837 zugelassene *Circleville Squaring Company* übernahm das Projekt, den „eigentümlichen“ Stadtplan in ein gewöhnlicheres Raster umzuwandeln.

Circleville nimmt heute als eine der frühestens städtischen Neugestaltungen einen einzigartigen Platz in der Geschichte der amerikanischen Stadtplanungen ein.

02 ÜBERBLICK

In *Squaring Circleville* arbeitet ihr für die **Circleville Squaring Company**. Ihr habt die ungewöhnliche Aufgabe, sowohl den Abriss als auch die Neugestaltung der Stadt Circleville durchzuführen.

Ihr besorgt euch auf dem Amtsgebäuderondell Genehmigungen zum Ausführen der Arbeit: Dies betrifft das Abtragen und den Bau der Straßen sowie den Abriss und Bau der Gebäude. Im Laufe des Spiels steigt eure Erfahrung und somit auch eure Effizienz.

Aber nur einem von euch wird die „Quadratur des Kreises“ am besten gelingen. Denn am Spielende wird der Stadtplaner mit den meisten Siegpunkten gewinnen!

Squaring Circleville bietet darüber hinaus einen Solomodus, bei dem ihr gegen bis zu drei verschiedene „Solospieler“ antretet. Jeder Solospieler fordert dich mit völlig anderen Taktiken heraus.

03 SPIELMATERIAL

Dein Exemplar von *Squaring Circleville* beinhaltet folgendes Spielmaterial:

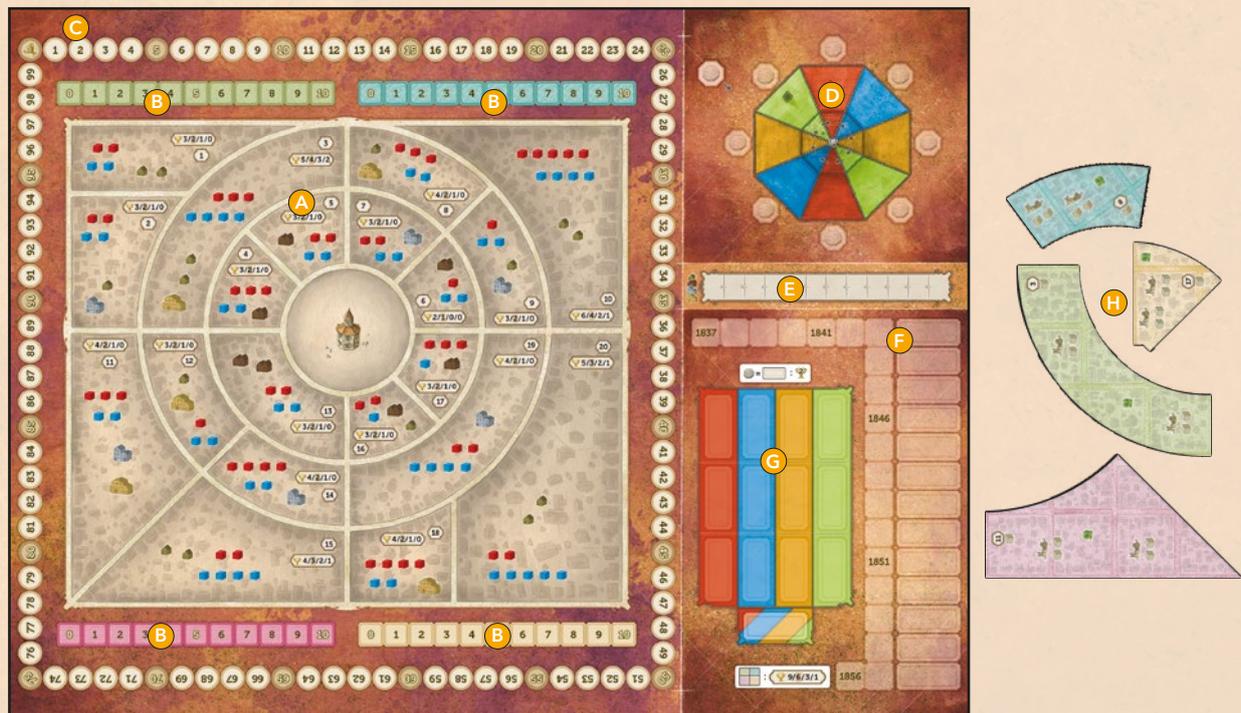
- 1 großen Spielplan
- 20 Bereichsplättchen
- 33 Gebäude (5 goldene, 6 silberne, 7 braune, 15 naturfarbene)
- 17 Ausrüstungsplättchen
- 16 Errungenschaftsplättchen
- 19 Jahresbonusplättchen
- 64 Aktionsscheiben (je 16 in vier Aktionsfarben)
- 1 Stoffbeutel
- 1 Startspielermarker
- 4 Spielertableaus/Solospielertableaus (je 1 in vier Spielerfarben. Solospielertableaus befinden sich auf der Rückseite)
- 200 Marker (je 50 in vier Spielerfarben)
- 4 Bauleiter (je 1 in vier Spielerfarben)
- 4 Assistenten (je 1 in vier Spielerfarben)
- 4 Wertungsscheiben (je 1 in vier Spielerfarben)
- 16 Stadtviertelmarker (je 4 in vier Spielerfarben)
- 8 Spielhilfen (je 4 in Deutsch und Englisch)
- 4 Solospielerhilfen (Deutsch auf einer, Englisch auf der anderen Seite)
- 2 Spielanleitungen (Deutsch und Englisch)

DER SPIELPLAN UND DIE BEREICHSPLÄTTCHEN

Der größte Teil des Spielplans zeigt die in 20 nummerierte Bereiche unterteilte Stadt Circleville in Ohio **A**. Jeder Bereich weist Symbole auf: für die verschiedenen Gebäude; rote und blaue Felder, um mit Markern den Abtrag der alten und den Bau der neuen Straßen anzuzeigen, sowie eine Siegpunkte-Übersicht, die bei Vollendung eines Bereichs vergeben werden. Die Stadt ist außerdem in vier Stadtviertel mit jeweils einer eigenen Stadtviertelleiste unterteilt, auf der der Fortschritt auf den vollendeten Bereichen markiert wird **B**. Circleville wird von der Siegpunkteleiste umgeben **C**.

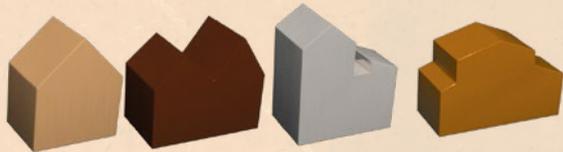
Auf der rechten Seite der Stadt befindet sich das Amtsgebäude-rondell **D**, auf dem ihr eure Aktionen wählt. Darunter liegt die Gebäudeleiste **E**, auf der ihr abgerissene Gebäude stellt und wieder herunternehmt, um sie auf vollendeten Bereichen zu bauen. Die Jahresleiste zeigt den Spielfortgang **F**, und bietet Jahresbonus- und Errungenschaftsplättchen. Letztere legt ihr auf den Errungenschaftsbereich **G**.

Wenn ihr ein Gebiet vollendet, platziert ihr das passende Bereichsplättchen auf die **H**. Die Bereichsplättchen bilden vollendete Quadranten, die ihr verschönern und auf denen ihr neue Gebäude auf leeren Bauplätzen bauen könnt.



DIE GEBÄUDE

Squaring Circleville beinhaltet vier verschiedene Gebäudeformen. Ihr müsst die Gebäude erst abreißen, um sie später erneut auf vollendeten Bereichen zu errichten.



DIE SPIELHILFEN

Nutzt die Spielhilfen als Referenz für den Spielablauf und als Übersicht der Ausrüstungs-, Errungenschafts- und Jahresbonusplättchen. Die Solospielerhilfen bieten euch eine Übersicht der verschiedenen Fähigkeiten der Solospieler und Details bei der Spielvorbereitung.

DIE AKTIONSSCHEIBEN UND DER STOFFBEUTEL

Eure Auswahl an Aktionen wird durch die Amtsrondellfelder und die Aktionsscheibenstapel **A** bestimmt. Am Ende eurer Spielzüge legt ihr eine Aktionsscheibe auf eure Spielertableaus und erhöht so den Aktionslevel der entsprechenden Farbe.

Ihr zieht Aktionsscheiben zufällig aus dem Stoffbeutel **B** und legt sie auf das Amtsrondell.



DIE SPIELERTABLEAUS UND SOLOSPIELERTABLEAUS

Die Spielertableaus zeigen eure verfügbaren Aktionslevel für vier Basisaktionen **A** und fünf alternative Aktionen **B**, abhängig von der Anzahl an Aktionsscheiben, die ihr auf den verschiedenen Spalten platziert. Auf der rechten Seite sind drei Plätze für Ausrüstungs- und Errungenschaftsplättchen angedeutet **C**.

Die Rückseite jedes Spielertableaus zeigt je einen der vier „Solo-spieler“ **D**.



Rückseite

DIE AUSTRÜSTUNGSPLÄTTCHEN

Die Ausrüstungsplättchen bieten euch verschiedene Fähigkeiten, solange ihr diese Plättchen besitzt. Ihr müsst euch zu jedem Zeitpunkt des Spiels auf maximal 3 Ausrüstungsplättchen (und Errungenschaftsplättchen, siehe den nächsten Abschnitt) beschränken.



Rückseite

DIE ERRUNGENSCHAFTSPLÄTTCHEN

Die Errungenschaftsplättchen bieten euch verschiedene Möglichkeiten, während der Schlusswertung weitere Siegpunkte zu erhalten. Ihr müsst euch zu jedem Zeitpunkt des Spiels auf maximal 3 Errungenschaftsplättchen (und Ausrüstungsplättchen, siehe den vorherigen Abschnitt) beschränken.



Rückseite

DIE JAHRESBONUSPLÄTTCHEN

Wenn ihr als aktiver Spieler einen Bereich vollendet, bekommt ihr ein Jahresbonusplättchen. Diese Plättchen bieten euch einmalige Effekte. Das „3 Siegpunkte“-Plättchen besitzt eine eigene Rückseite, da es immer als letztes auf der Jahresleiste ausliegt.

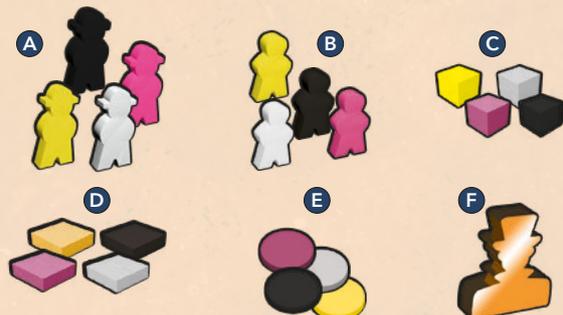


Rückseite

Rückseite

EURE HOLZTEILE

Mit den Bauleitern **A** markiert ihr den Bereich der Stadt, in dem ihr eure Aktionen ausführen dürft. Mit eurem Assistenten **B** zieht ihr auf dem Amtsrondell, um eure Aktionen für den jeweiligen Spielzug auszuwählen. Mit euren Markern **C** zeigt ihr an, welche Arbeit ihr in der Stadt geleistet habt. Auf vollendeten Bereichen der Stadtviertel markiert ihr eure geleistete Arbeit zusätzlich mit euren Stadtviertelmarkern **D** auf den jeweiligen Stadtviertelleisten (diese Marker zeigen auf einer Seite ein „+10“-Symbol). Schließlich markiert ihr eure Siegpunkte mit den Siegpunkte-scheiben **E** auf der Siegpunkteleiste. Der Startspieler nimmt den Startspielermarker **F** und behält ihn als Erinnerung für alle während des gesamten Spiels.



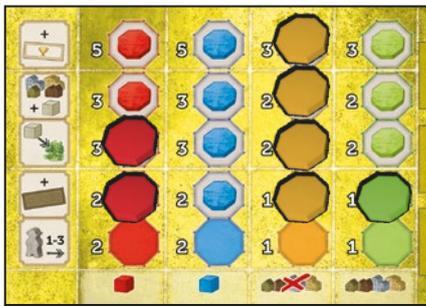
04 ALLGEMEINE KONZEPTE

Bevor die Spielregeln im Detail erklärt werden, folgen zuerst die wesentlichen Konzepte von *Squaring Circleville*.

AKTIONSLEVEL

Jedes Mal, wenn sich etwas auf den Level einer Aktion bezieht, entspricht der Level der Anzahl an Feldern einer Aktionsspalte auf deinem Spielertableau, die mit Aktionsscheiben oder Jahresbonusplättchen belegt sind. Level 1 ist immer gefüllt, so dass du in keiner Farbe unter Level 1 fallen kannst.

Beispiel: Nach einigen Zügen hat Marion die folgenden Aktionslevel erreicht: rot ist auf Level 3, blau auf Level 1, orange auf Level 5 und grün auf Level 2.



BEREICHE

Circleville ist auf dem Spielplan in 20 nummerierte Bereiche unterteilt. Jeder Bereich wird durch dicke Linien abgegrenzt, die Straßen des kreisförmigen Stadtplans darstellen. Bereiche sind miteinander benachbart, wenn sie durch eine Straße getrennt werden. Sie gelten nicht als benachbart, wenn sie über Eck durch eine Kreuzung mehrerer Straßen getrennt werden.

Beispiel: Bereich 17 ist benachbart zu den Bereichen 6, 16 und 19, da diese durch Straßen getrennt werden. Bereich 17 ist nicht benachbart zu Bereich 9, da zwischen beiden nur eine Kreuzung liegt.



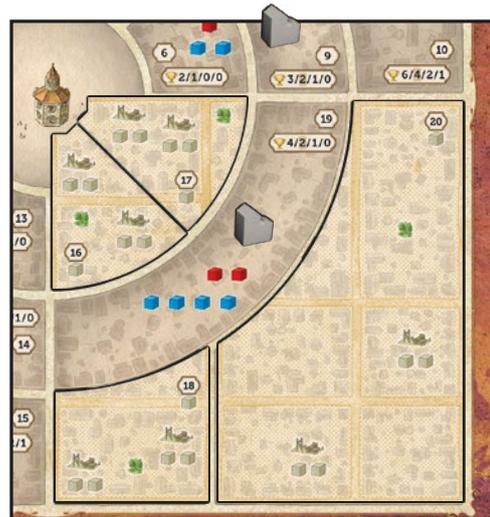
STADTVIERTEL

Circleville ist in 4 Stadtviertel unterteilt. Wenn ihr einen Bereich vollendet, wertet ihr ihn und legt auf ihn das passende Bereichsplättchen. Dieser vollendete Bereich ist nun Teil des Stadtviertels. Liegen in einem Stadtviertel mehrere vollendete Bereiche benachbart zueinander, bilden sie einen einzigen großen vollendeten Bereich, was sich auf die Bewegung eurer Bauleiter auswirkt. Diese vollendeten Bereiche werden wiederum von den Straßen des ursprünglichen kreisförmigen Stadtplans abgegrenzt.

Wenn sich die Spielanleitung auf bestimmte Stadtviertel bezieht, werden folgende Begriffe und Symbole verwendet: erstes Stadtviertel **A**, zweites Stadtviertel **B**, drittes Stadtviertel **C** und viertes Stadtviertel **D**.



Beispiel: Das dritte Stadtviertel ist fast komplett vollendet. Die beiden Gebiete mit benachbarten Bereichsplättchen gelten jeweils als große vollendete Bereiche. Wenn Bereich 19 auch noch vollendet wird, gilt das gesamte dritte Stadtviertel als ein großer vollendeter Bereich.



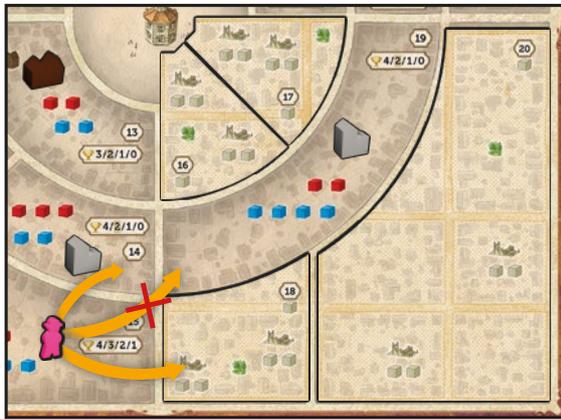
BAULEITER

Normalerweise dürft ihr nur in dem Bereich arbeiten, in dem sich eure Bauleiter befinden.

Einige Jahresbonusplättchen erlauben euch, auch in Bereichen zu arbeiten, in denen sich euer Bauleiter nicht aufhält.

ANMERKUNG: Ihr dürft eure Bauleiter einmal pro Aktion zu einem benachbarten Bereich ziehen; entweder zu Beginn, während oder am Ende der Aktion.

Beispiel: Angelikas lila Bauleiter steht im Bereich 15. Sie darf den Bauleiter zum benachbarten Bereich 14 ziehen (oder zum Bereich 11 weiter links; im Bild nicht sichtbar) oder zum vollendeten Bereich im dritten Stadtviertel, der aus den vollendeten Bereichen 18 und 20 besteht. Die Bereiche 12 und 19 sind nicht zum Bereich 15 benachbart, da sie durch eine Kreuzung getrennt werden.



05 VORBEREITUNG

- A** Legt den Spielplan für alle gut erreichbar bereit.
- B** Jeder wählt eine Spielerfarbe und nimmt sein Spielertableau und alle Komponenten der gewünschten Farbe. Legt alle Marker als persönlichen Vorrat neben euer Spielertableau.
- C** Legt eure Siegpunktescheiben auf das Feld „0“ der Siegpunkteleiste.
- D** Stellt eure Assistenten auf dem Amtsrondell auf das grüne Feld mit Schornstein.
- E** Legt eure Stadtviertelmarker mit dem „+10“-Symbol unten auf die Felder „0“ der vier Stadtviertelleisten.
- F** In eurem ersten Spiel legt ihr das Bereichsplättchen 10 auf den entsprechenden Bereich der Stadt. Stellt eure Bauleiter auf dieses Bereichsplättchen. Legt alle übrigen Bereichsplättchen neben den Spielplan.

ANMERKUNG: In allen folgenden Spielen wählt ihr gemeinsam, ob ihr mit dem Bereichsplättchen 1, 10, 15 oder 20 als erstem Plättchen auf der Stadt beginnt.

- G** Stellt die Gebäude auf die passenden Gebäudesymbole aller 19 Bereiche der Stadt. Stellt die übrigen 2 naturfarbenen Gebäude auf die zwei Felder ganz links auf der Gebäudeleiste.
- H** Mischt alle Errungenschaftsplättchen und legt je eines offen auf alle Felder der Jahresleiste. Entfernt die übrigen Plättchen und legt sie zurück in die Schachtel.
- I** Mischt alle Ausrüstungsplättchen und legt für jeden Spieler 3 Plättchen offen neben den Spielplan. Entfernt die übrigen Plättchen und legt sie zurück in die Schachtel.
- J** Findet das „3 Siegpunkte“-Jahresbonusplättchen und legt es auf der Jahresleiste auf das Feld „1856“. Mischt alle übrigen Jahresbonusplättchen und legt sie offen auf alle anderen Felder der Jahresleiste. Nur das Feld „1837“ bleibt leer.

VORBEREITUNG FÜR 3 SPIELER

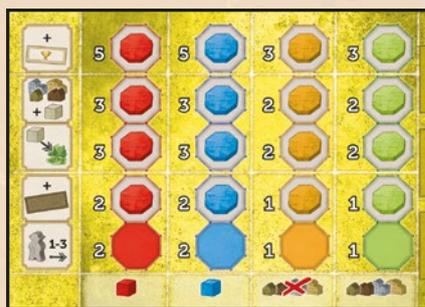


- K** Legt 32 Aktions­scheiben (je 8 von jeder Farbe) in den Stoffbeutel und mischt sie gründlich. Zieht die Scheiben aus dem Stoffbeutel und legt jeweils 4 als Stapel auf die 8 Ablagefelder rund um das Amtsrondell. Legt die übrigen 32 Aktions­scheiben in den Stoffbeutel, mischt erneut gründlich, und zieht weitere 4 Aktions­scheiben, die ihr als Reservestapel auf das entsprechende Feld platziert. Belas­tet die übrigen Aktions­scheiben im Stoffbeutel; im Laufe des Spiels füllt ihr den Reservestapel mit diesen Scheiben auf.
- L** Bestimmt auf zufällige Weise den Startspieler. Dieser nimmt den Startspielermarker und behält ihn als Erinnerung für alle während des gesamten Spiels.



B

Ihr seid nun bereit, eure Tätigkeit bei der **Circleville Squaring Company** aufzunehmen!



06 SPIELABLAUF

In *Squaring Circleville* führt ihr reihum Spielzüge aus.

Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn kommt ihr nacheinander an die Reihe. Wenn du deinen Spielzug ausführst, bist du der aktive Spieler. Dein Spielzug besteht aus 4 Schritten:

Schritt 1: Ziehe deinen Assistenten auf dem Amtsrondell

Schritt 2: Führe 2 Aktionen aus

Schritt 3: (Optional) Führe 1 Bonusaktion aus

Schritt 4: Lege 1 Aktionsscheibe auf dein Spielertableau

Nachdem du deinen Spielzug beendet hast, kommt der Mitspieler zu deiner Linken an die Reihe. Setzt das Spiel fort, bis ihr das Spielende ausgelöst habt und alle dieselbe Anzahl an Spielzügen hatten.

SCHRITT 1: ZIEHE DEINEN ASSISTENTEN AUF DEM AMTSTRONDELL

Wähle die Aktionen für deinen Spielzug.



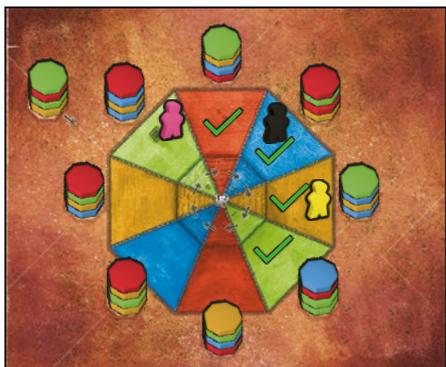
Im ersten Schritt deines Spielzugs ziehst du deinen Assistenten auf dem Amtsrondell auf ein neues Feld. Du musst deinen Assistenten vorwärts ziehen.

Normalerweise darfst du auf dem Amtsrondell 1 oder 2 unbesetzte

Felder im Uhrzeigersinn vorwärts ziehen. Besitzt du bestimmte Ausrüstungs- oder Jahresbonusplättchen darfst du diese Bewegung auch ändern. Du kannst Felder, auf denen Assistenten deiner Mitspieler stehen, überspringen und zählst diese Felder nicht mit. Du darfst deinen Assistenten aber auch auf Felder mit anderen Assistenten ziehen.

Die Farbe des Rondellfelds und die Farbe der obersten Aktionsscheibe auf dem Stapel neben dem Feld bestimmen die zwei Aktionen deines Spielzugs. Kurz vor Ende des Spiels kann es passieren, dass keine Aktionsscheibe mehr neben dem Rondellfeld liegt, auf das du deinen Assistenten ziehst. In diesem Fall hast du nur eine Aktion.

Beispiel: Angelika darf ihren lila Assistenten auf eines der vier markierten Rondellfelder ziehen.



SCHRITT 2: FÜHRE 2 AKTIONEN AUS

Führe deine 2 Aktionen aus. Versetze deinen Bauleiter einmal pro Aktion auf benachbarte Bereiche. Schau nach vollendeten Bereichen.

Du darfst deine 2 Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Für beide Aktionen darfst du jeweils zwischen der Basisaktion in der gewählten Farbe oder einer der alternativen Aktionen entsprechend oder unterhalb des Aktionslevels der Farbe wählen.

Nach jeder Aktion schaust du, ob du einen Bereich vollendet hast. Ist dies der Fall, wertest du den Bereich, bevor du deinen Spielzug mit der zweiten Aktion oder mit dem nächsten Schritt fortsetzt.

DEINEN BAULEITER ZIEHEN: Du darfst deinen Bauleiter einmal pro Aktion zu einem benachbarten Bereich ziehen. Du machst das entweder zu Beginn, während oder am Ende der Aktion, unabhängig davon, ob du eine Basisaktion oder alternative Aktion ausführst. Die Bewegung deines Bauleiters ist optional, du darfst ihn auch einfach stehen lassen.

Wenn du deinen Bauleiter ziehst, hast du folgende Möglichkeiten:

- Ziehe deinen Bauleiter von einem Bereich über eine Straße des kreisförmigen Stadtplans zu einem benachbarten Bereich. Du darfst nicht über eine Kreuzung ziehen, sondern nur über eine Straße.
- Ziehe deinen Bauleiter von einem vollendeten Bereich eines Stadtviertels zu einem unfertigen Bereich (oder anders herum) über eine Straße des kreisförmigen Stadtplans.
- Ziehe deinen Bauleiter von einem vollendeten Bereich eines Stadtviertels zu einem anderen vollendeten Bereich in einem benachbarten Stadtviertel.

Steht dein Bauleiter auf einem (großen) vollendeten Bereich eines Stadtviertels, darfst du deine Aktionen überall in diesem Bereich ausführen, ohne dass du den Bauleiter in dem Bereich ziehen musst.

BEGRENZTE ANZAHL AN MARKERN: Wenn du deinen persönlichen Vorrat an Markern während einer Aktion leert, musst du entweder auf die übrigen Marker verzichten, die du durch die Aktion legen darfst, oder du entfernst deine Marker von roten oder blauen Feldern auf unfertigen Bereichen und verwendest sie erneut für die aktuelle Aktion. Die betroffenen Straßen müssen von euch dann in späteren Spielzügen erneut bearbeitet werden. *Du hast bei der Arbeit an den Straßen gefuscht, so dass sie erneut abgetragen oder gebaut werden müssen.*

Basisaktionen

Wählst du die Basisaktion der gewählten Farbe, führst du sie immer im Bereich aus, in dem sich dein Bauleiter befindet. Du musst immer alle Marker entsprechend des Levels der Aktion auf Felder des Bereichs legen. Ausnahme: Es gibt dort weniger freie Felder als du an Markern legen sollst. Deine Ausrüstungs- und Jahresbonusplättchen darfst du optional nutzen. Du musst deinen Bauleiter während der Aktion nicht versetzen, um weitere Marker legen zu können; dies ist immer optional.

Dieselben Spielregeln gelten für den Abriss und Bau der Gebäude.

ROT: STRASSEN ABTRAGEN



Dein Bauleiter kümmert sich um das Abtragen der alten kreisförmigen Straßen in Circleville.

GRÜN: GEBÄUDE BAUEN



Dein Bauleiter kümmert sich um den Bau neuer Gebäude auf den vollendeten Bereichen in Circleville.

Nimm eine Anzahl an Gebäuden von links auf der Gebäudeleiste entsprechend des grünen Levels auf deinem Spielertableau. Stelle die Gebäude auf leere Bauplätze des vollendeten Bereichs und lege jeweils einen Marker auf das erste Feld neben jedem der Gebäude, um deine geleistete Arbeit anzuzeigen.

Versetze deinen Stadtviertelmarker auf der Stadtviertelleiste um ein Feld pro Marker, den du gerade auf den Bereich gelegt hast. Überschreitest du die „10“ auf der Stadtviertelleiste, drehe deinen Marker auf die Rückseite, so dass er das Symbol „+10“ zeigt.

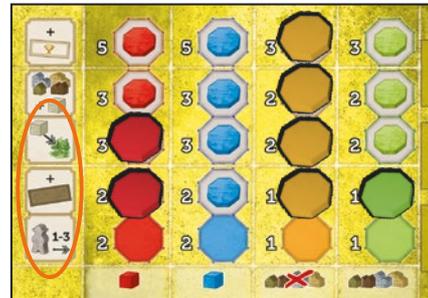
Beispiel: Angelika nutzt ihre grüne Level-2-Aktion und darf 1 Gebäude bauen. Sie zieht ihren Bauleiter auf den vollendeten Bereich im dritten Stadtviertel **A**. Dann nimmt Angelika das naturfarbene Gebäude von der Gebäudeleiste **B** und baut es auf dem leeren Bauplatz des vollendeten Bereichs **C**. Sie legt einen lila Marker neben das Gebäude **D** und versetzt ihren Stadtviertelmarker um 1 auf der Stadtviertelleiste **E**.



Alternative Aktionen

Anstatt einer Basisaktion darfst du auch eine alternative Aktion ausführen, entsprechend oder unterhalb des Levels der gewählten Farbe.

Beispiel: Marion darf die rote Farbe dazu nutzen, um ihren Bauleiter zu ziehen, ein Ausrüstungsplättchen zu nehmen oder einen vollendeten Bereich zu verschönern.



ERINNERUNG: Du darfst deinen Bauleiter auch einmal pro alternativer Aktion ziehen!

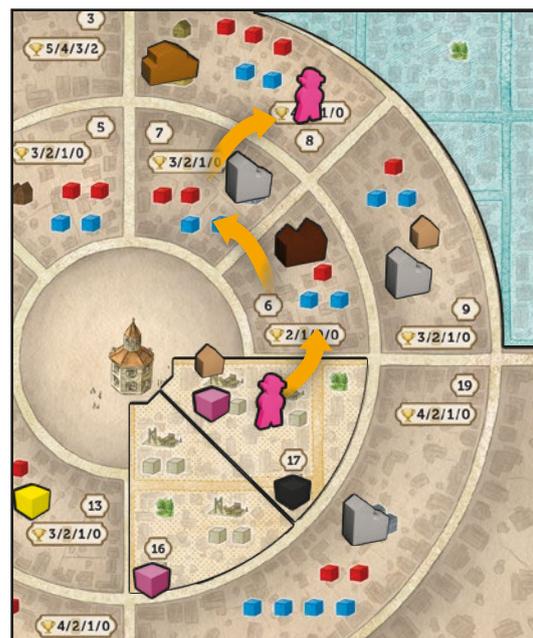


ALTERNATIVER LEVEL 1: BAULEITER ZIEHEN

Dein Bauleiter eilt zu einer entfernten Baustelle in Circleville.

Ziehe deinen Bauleiter bis zu 3 benachbarte Bereiche weiter. Du kannst in keiner Farbe unter Level 1 fallen; somit steht dir diese Aktion immer in jeder Farbe zur Verfügung.

Beispiel: Angelikas Bauleiter steht auf dem vollendeten Bereich im dritten Stadtviertel. Sie zieht ihn zum Bereich 6, dann zum Bereich 7 und schließlich zum Bereich 8. Angelika dürfte ihren Bauleiter auch ein viertes Mal ziehen, indem sie die allgemeine Möglichkeit „ziehe einmal pro Aktion“ nutzt.





ALTERNATIVER LEVEL 2: AUSTRÜSTUNGSPLÄTTCHEN NEHMEN

Dank der persönlichen Ausrüstung erhält dein Bauleiter entscheidende Vorteile.

Nimm 1 verfügbares Ausrüstungsplättchen und lege es auf einen der 3 Plätze rechts neben dein Spielertableau. Sind alle drei Plätze belegt, musst du zuerst 1 anderes Ausrüstungsplättchen zu den verfügbaren Plättchen zurücklegen, bevor du ein neues nehmen darfst. Du darfst niemals ein beanspruchtes Errungenschaftsplättchen von deinem Spielertableau zurückgeben.

Jedes Ausrüstungsplättchen bietet individuelle Fähigkeiten, solange du es besitzt. Das Verwenden der Ausrüstungsplättchen ist immer optional. Du darfst deine Ausrüstungsplättchen sofort benutzen, nachdem du sie genommen hast.

Die Übersicht aller Ausrüstungsplättchen befindet sich auf Seite 21 und auf der Spielhilfe.

Beispiel: Nicole besitzt bereits ein Ausrüstungsplättchen und ein Errungenschaftsplättchen. Sie nimmt das Ausrüstungsplättchen 7 und legt es auf den dritten Platz neben ihr Spielertableau. Nicole zieht außerdem ihren Bauleiter auf einen benachbarten Bereich (im Bild nicht gezeigt).

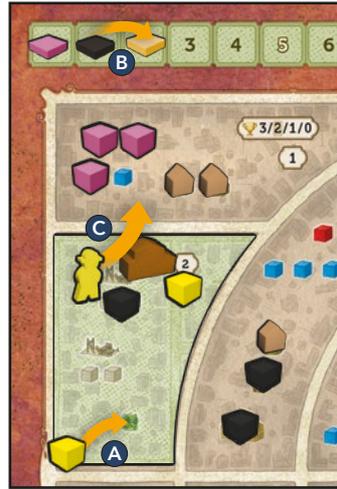
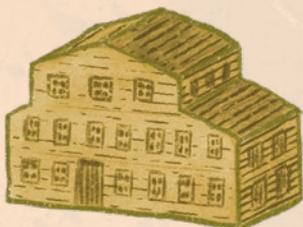
Möchte Nicole später ein weiteres Ausrüstungsplättchen nehmen, muss sie erst eins ihrer alten Ausrüstungsplättchen zurück zu den anderen verfügbaren Plättchen legen, da sie das beanspruchte Errungenschaftsplättchen nicht mehr zurückgeben darf.



ALTERNATIVER LEVEL 3: EINEN VOLLENDETEN BEREICH VERSCHÖNERN

Neu gepflanzte Bäume, Büsche und Pflanzen verschönern umgehend die Nachbarschaft.

Lege 1 Marker auf ein leeres Verschönerungssymbol auf dem vollendeten Bereich, in dem sich dein Bauleiter befindet. Versetze deinen Stadtviertelmarker auf der Stadtviertelleiste um ein Feld. Überschreitest du 10 auf der Stadtviertelleiste, drehe deinen Marker auf die Rückseite, so dass er das Symbol „+10“ zeigt.



Beispiel:

Marion verschönert den vollendeten Bereich im ersten Stadtviertel, indem sie einen gelben Marker auf das leere Verschönerungssymbol legt (A). Sie versetzt ihren Stadtviertelmarker um 1 auf der Stadtviertelleiste (B). Danach zieht sie ihren Bauleiter zum Bereich 1 (C).

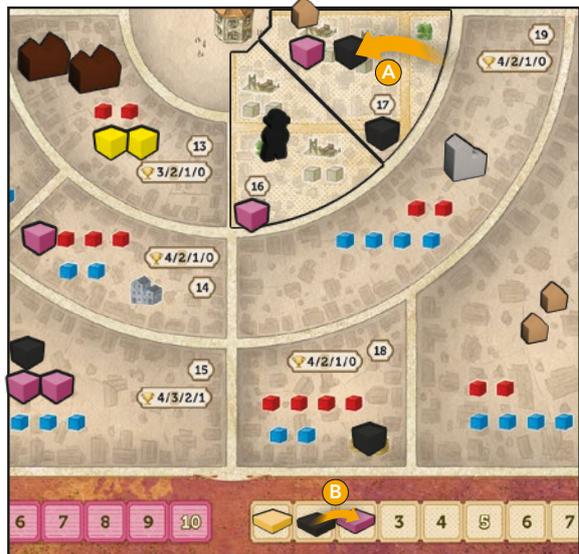


ALTERNATIVER LEVEL 4: GEBÄUDE VERBESSERN

Jedes Gebäude wird verbessert, wenn das Grundstück eine Auffahrt und ein paar Zäune erhält.

Lege 1 Marker auf das leere zweite Feld neben einem Gebäude auf dem vollendeten Bereich, in dem sich dein Bauleiter befindet. Neben jedem gebauten Gebäude dürfen maximal 2 Marker liegen. Versetze deinen Stadtviertelmarker auf der Stadtviertelleiste um ein Feld. Überschreitest du 10 auf der Stadtviertelleiste, drehe deinen Marker auf die Rückseite, so dass er das Symbol „+10“ zeigt.

Beispiel: Nicole verbessert das naturfarbene Gebäude und legt einen schwarzen Marker auf das zweite leere Feld neben dem Gebäude (A). Danach versetzt sie ihren Stadtviertelmarker um 1 auf der Stadtviertelleiste (B).



ALTERNATIVER LEVEL 5: ERRUNGENSCHAFTSPLÄTTCHEN BEANSPRUCHEN

Die klaren Vorgaben zur Neugestaltung Circlevilles erlauben es dir, dich auf die wichtigen Arbeiten zu konzentrieren.



Nimm 1 Errungenschaftsplättchen deiner Wahl vom Errungenschaftsbereich (siehe Schritt III im folgenden Abschnitt *Einen Bereich vollenden*). Nimmst du ein Plättchen von einem Feld in der Farbe deiner gewählten Aktion, erhältst du sofort 2 Siegpunkte. Somit erhältst du immer 2 Siegpunkte, wenn du ein Errungenschaftsplättchen vom vierfarbigen Feld nimmst.

Lege das Errungenschaftsplättchen auf einen der 3 Plätze rechts neben dein Spielertableau. Sind alle drei Plätze belegt, musst du zuerst 1 Ausrüstungsplättchen zu den verfügbaren Ausrüstungsplättchen zurücklegen. Du darfst niemals ein beanspruchtes Errungenschaftsplättchen von deinem Spielertableau zurückgeben.

Du bekommst bei der Schlusswertung am Spielende Siegpunkte für alle eigenen Errungenschaftsplättchen.

Die Übersicht aller Errungenschaftsplättchen befindet sich auf Seite 22 und auf der Spielhilfe.

Beispiel: Nicole möchte ein weiteres Errungenschaftsplättchen nehmen. Da alle drei Plätze belegt sind, legt sie Ausrüstungsplättchen 18 zurück zu den verfügbaren Ausrüstungsplättchen **A** und legt Errungenschaftsplättchen 17 auf den ersten Platz neben ihrem Spielertableau **B**.

Nicole hätte stattdessen auch Ausrüstungsplättchen 7 zurücklegen dürfen.



Einen Bereich vollenden

Ein Bereich gilt als vollendet, wenn alle alten Straßen abgetragen, die neuen Straßen gebaut und alle Gebäude abgerissen wurden.

Nach jeder deiner ausgeführten Aktionen prüfst du, ob du die letzten Arbeiten in einem Bereich ausgeführt hast.

Hast du einen Bereich vollendet, unterbrichst du deinen Spielzug und führst folgende Schritte in Reihenfolge durch:

SCHRITT I: SIEGPUNKTE ERHALTEN

4/3/2/1 Jeder Spieler mit Markern in dem Bereich erhält nun Siegpunkte, wie in der Bereichs-Wertungsbox angegeben. Der Spieler mit den meisten Markern bekommt die Siegpunkte für den ersten Platz, der Spieler mit den zweitmeisten Markern die Siegpunkte für den zweiten Platz usw. Gibt es einen Gleichstand bei der Anzahl an Markern, ist der daran beteiligte Spieler mit mehr Markern auf Gebäudesymbolen besser. Gibt es einen erneuten Gleichstand, ist der daran beteiligte Spieler beginnend mit dem aktiven Spieler und dann reihum besser.

HINWEIS: Ignoriert bei *zwei Spielern* den farbig hinterlegten zweiten Siegpunktwert und verwende stattdessen den dritten.

SCHRITT II: JAHRESBONUSPLÄTTCHEN NEHMEN

Hast du als aktiver Spieler den Bereich *vollendet*, nimmst du das nächste Jahresbonusplättchen von der Jahresleiste und legst es offen neben dein Spielertableau. Du darfst den Effekt eines Jahresbonusplättchens jederzeit in deinem Spielzug einmalig nutzen, sogar im selben Zug, in dem du es erhalten hast. Das Verwenden deiner Jahresbonusplättchen ist optional.



Nachdem du ein Jahresbonusplättchen genutzt hast (mit Ausnahme der Plättchen *Neuer Bauplatz*), drehst du es auf die Rückseite.

Am Ende deines Spielzugs legst du das gedrehte Plättchen auf eine Aktionsspalte deines Spielertableaus - genau wie die Aktionsscheibe, die du vom Amtrondell nimmst. Das Jahresbonusplättchen verhält sich dort genau wie eine Aktionsscheibe. Es erhöht den Aktionslevel der Spalte und du darfst es zusammen mit Aktionsscheiben abgeben, wenn du eine Bonusaktion ausführen möchtest. Sind alle Felder auf den Aktionsleisten deines Spielertableaus besetzt, entfernst du ein genutztes Jahresbonusplättchen und legst es in die Schachtel zurück. Die Übersicht aller Jahresbonusplättchen befindet sich auf den Seiten 22-23 und auf der Spielhilfe.

SCHRITT III: DAS ERRUNGENSCHAFTSPLÄTTCHEN IN DEN ERRUNGENSCHAFTSBEREICH LEGEN

Liegt ein Errungenschaftsplättchen neben dem Jahresbonusplättchen, lege das Errungenschaftsplättchen auf ein leeres Feld deiner Wahl im Errungenschaftsbereich. Dieses Plättchen ist nun für alle Spieler verfügbar und darf mit der alternativen Level-5-Aktion beansprucht werden.

SCHRITT IV: AUFRÄUMEN

Als letztes entfernt jeder seine Marker und den Bauleiter vom Bereich und legt die Marker in den persönlichen Vorrat. Als aktiver Spieler legst du das passende Bereichsplättchen auf die Stadt, bevor ihr die Bauleiter zurück auf das Plättchen platziert. Dieser Bereich ist nun vollendet.

Der Spieler, der die meiste Arbeit im Bereich geleistet und somit die Siegpunkte für den ersten Platz bekommen hat, legt einen Marker auf das Feld neben der Bereichsnummer des Bereichsplättchens und versetzt seinen Stadtviertelmarker auf der Stadtviertelleiste um ein Feld. Überschreitet er 10 auf der Stadtviertelleiste, dreht er seinen Marker auf die Rückseite, so dass er das Symbol „+10“ zeigt.

Anschließend setzt du deinen Spielzug als aktiver Spieler fort. Vollendest du mit einer Aktion mehrere Bereiche, wählst du am Ende der Aktion die Reihenfolge dieser Bereiche.

Beispiel: Nicole ist die aktive Spielerin und legt einen schwarzen Marker auf das letzte freie rote Feld im Bereich 13 **A**. Sie unterbricht ihren Spielzug und führt alle Schritte für den vollendeten Bereich aus.



I In Schritt I haben Angelika (lila), Marion (gelb) und Nicole (schwarz) jeweils 2 Marker im vollendeten Bereich. Angelika ist auf dem ersten Platz, da sie die meisten Marker auf Gebäudefelder gelegt hat. Marion und Nicole haben dort keine Marker gelegt, so dass Nicole als aktive Spielerin auf dem zweiten Platz ist. Angelika bekommt 3 Siegpunkte, Nicole 2 Siegpunkte und Marion 1 Siegpunkt **B**; sie markieren die Siegpunkte auf der Siegpunkteleiste.



II In den Schritten II & III nimmt Nicole das Jahresbonusplättchen von der Jahresleiste **C** und legt es neben ihr Spielertableau. Sie nimmt das Errungenschaftsplättchen und legt es auf das zweite orange Feld des Errungenschaftsbereichs **D**.

III In Schritt IV entfernt jeder seine Marker und Bauleiter vom Bereich **E**. Nicole legt Bereichsplättchen 13 auf die Stadt **F**, bevor Angelika und Nicole ihre Bauleiter zurück auf



den vollendeten Bereich stellen **G**. Da Angelika die meiste Arbeit zur Vollendung des Bereichs geleistet hat, legt sie einen schwarzen Marker auf das Feld neben die Bereichsnummer **H** und versetzt ihren Stadtviertelmarker um 1 auf der Stadtviertelleiste **I**. Schließlich setzt Nicole ihren Zug fort.

SCHRITT 3: (OPTIONAL) BONUSAKTION AUSFÜHREN

Überstunden sind anstrengend, können aber einen Vorsprung gegenüber den Konkurrenten bringen.

Hast du mindestens eine Aktionsscheibe in jeder der vier Farben auf deinem Spielertableau, darfst du in diesem Schritt eine Bonusaktion ausführen.

Entferne dazu die obersten vier Aktionsscheiben, je eine pro Aktionsspalte, und lege sie in die Schachtel zurück. Führe sofort eine Bonusaktion auf dem neuen Level einer der vier Aktionsspalten deines Spielertableaus aus. Du darfst jede Basisaktion oder alternative Aktionen wählen.

ANMERKUNG: Du nutzt verdeckt ausliegende Jahresbonusplättchen auf deinem Spielertableau genau wie Aktionsscheiben und darfst sie ebenfalls für eine Bonusaktion entfernen.

Beispiel: Marion gibt eine rote, orange und grüne Aktionsscheibe und das verdeckte Jahresbonusplättchen in der blauen Aktionsspalte ab, um eine Bonusaktion auszuführen **A**. Sie wählt die blaue Basisaktion und baut Straßen auf dem neuen Level 2.



SCHRITT 4: LEGE 1 AKTIONSSCHEIBE AUF DEIN SPIELERTABLEAU

Mit größerer Erfahrung leistet euer Bauleiter zusätzliche Arbeit in derselben Zeit.

Nimm die oberste Aktionsscheibe vom Stapel, der auf dem Amtsrondell neben deinem Assistenten liegt, und lege sie auf das niedrigste leere Feld der farblich passenden Aktionsspalte auf deinem Spielertableau. Sind alle Felder der Spalte bereits belegt, entferne die Aktionsscheibe und lege sie in die Schachtel zurück.

Das Hinzufügen von Aktionsscheiben auf deinem Spielertableau symbolisiert die größere Erfahrung deines Bauleiters. Jede weitere Scheibe erhöht den Aktionslevel einer der vier Spalten, so dass dein Bauleiter verbesserte Basisaktionen und neue alternative Aktionen ausführen kann!

Nimmst du die letzte Aktionsscheibe eines Stapels, versetzt du anschließend den Reservestapel auf das leere Feld. Ziehe vier

neue Scheiben aus dem Stoffbeutel und lege damit einen neuen *Reservestapel* bereit. Ist der Stoffbeutel leer, könnt ihr keinen weiteren Reservestapel bereitlegen und dessen Feld bleibt für den Rest des Spiels leer.

Dein Spielzug endet und der Spieler zu deiner Linken setzt das Spiel mit seinem Spielzug fort.

07 SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG

Wenn du den *letzten* Bereich von *Cirleville* vollendest, löst du das Spielende aus.

Ihr beendet diese letzte Spielrunde, so dass alle dieselbe Anzahl an Spielzügen ausgeführt haben. Der Spieler zur rechten des Startspielers ist immer als Letzter an der Reihe.

Nach der letzten Spielrunde führt jeder von euch noch eine letzte gewünschte Aktion entsprechend des Aktionslevels auf dem eigenen Spielertableau aus. Ihr zieht dabei nicht auf dem Amtrondell und legt auch keine Aktionsscheibe auf eure Spielertableaus. Ihr dürft entweder eine Basisaktion oder eine alternative Aktion ausführen.

DIE SCHLUSSWERTUNG

In dieser Schlusswertung erhaltet ihr Siegpunkte für die geleistete Arbeit in den vier Stadtvierteln.

BONUS FÜR BAULEITER: Als erstes versetzt ihr eure Stadtviertelmarker um 1 auf den Stadtviertelleisten, in denen sich eure Bauleiter befinden. Überschreitet ihr 10 auf der Stadtviertelleiste, dreht ihr eure Marker auf die Rückseite, so dass sie das Symbol „+10“ zeigen.

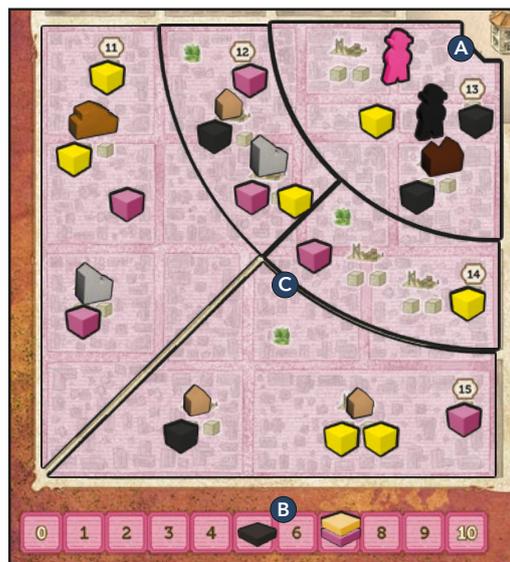


WERTUNG DER STADTVIERTEL: In jedem der vier Stadtviertel vergleicht ihr die Positionen eurer Stadtviertel-

marker auf den entsprechenden Stadtviertelleisten: Der Spieler mit den meisten Punkten bekommt die Siegpunkte für den ersten Platz, der Spieler mit den zweitmeisten Punkten die Siegpunkte für den zweiten Platz usw. Gibt es einen Gleichstand bei der geleisteten Arbeit, ist der daran beteiligte Spieler mit mehr Markern auf Verschönerungssymbolen besser. Gibt es einen erneuten Gleichstand, addiert ihr die Siegpunkte der betroffenen Plätze und teilt sie gleichmäßig zwischen den beteiligten Spielern (ggf. rundet ihr auf).

ANMERKUNG: Ignoriert bei 2 Spielern den farbig hinterlegten zweiten Siegpunktwert und verwendet stattdessen den dritten.

Beispiel: Am Spielende befinden sich Angelikas und Nicoles Bauleiter im vierten Stadtteil, so dass beide den Stadtviertelmarker um 1 versetzen **A**. Bei der Wertung des Stadtviertels haben Angelika und Marion beide 7 Punkte auf der Stadtviertelleiste, Nicole nur 5 **B**. Angelika besitzt mehr Marker als Marion auf Verschönerungssymbolen (3 lila Marker gegenüber einem gelben Marker) **C**, so dass Angelika 9 Siegpunkte bekommt. Marion erhält 6 Siegpunkte für den zweiten, Nicole 3 Siegpunkte für den dritten Platz.



WERTUNG DER ERRUNGENSCHAFTSPLÄTTCHEN: Als nächstes wertet ihr eure während des Spiels genommenen Errungenschaftsplättchen. Die Übersicht aller Errungenschaftsplättchen befindet sich auf Seite 22 und auf der Spielhilfe.

WERTUNG DER UNGENUTZTEN JAHRESBONUSPLÄTTCHEN: Als letztes bekommt ihr je 1 Siegpunkt pro ungenutztem Jahresbonusplättchen, das noch offen neben euren Spielertableaus liegt. Der Gewinner und herausragende Bauleiter von *Squaring Circleville* ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten! Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten Aktionsscheiben auf dem eigenen Spielertableau. Bleibt es erneut beim Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

08 SOLOMODUS

Du kannst *Squaring Circleville* auch solo gegen einen oder mehrere „Solospieler“ spielen. Jeder Solospieler verhält sich wie ein menschlicher Spieler mit einigen zusätzlichen Spielregeln. Somit gelten alle in den vorherigen Kapiteln beschriebenen Spielregeln auch für den Solomodus.

In deinem ersten Solospiel solltest du gegen einen einzelnen Solospieler spielen. In den folgenden Spielen kannst du dann gegen einen, zwei oder drei Solospieler antreten.

SPIELVORBEREITUNG

Folge allen Anweisungen zur **Spielvorbereitung** mit folgenden Änderungen:

1. Wähle einen Solospieler, gegen den du spielen möchtest. In weiteren Spielen kannst du auch zwei oder drei Solospieler wählen und so die Herausforderung erhöhen.
2. Lege für jeden gewählten Solospieler das entsprechende Solospielertableau sowie die farbig passenden Komponenten bereit. Lege die Marker neben das Tableau und die Stadtviertelmarker und Wertungsscheibe auf die entsprechenden Leisten.
3. Mische alle Ausrüstungsplättchen und lege 6 Plättchen offen neben den Spielplan, unabhängig von der Anzahl an Solospielern.
4. Vollende die individuellen Spielvorbereitungen abhängig von den gewählten Solospielern.
5. Du beginnst das Spiel als Startspieler.

SPIELABLAUF

Jeder Solospieler verhält sich anders, aber alle Solospieler folgen diesen grundlegenden Spielregeln.

Die Solospieler agieren nur in den Schritten 1, 2 und 4. Sie führen keine Bonusaktion in Schritt 3 aus.

AKTIONEN AUSFÜHREN

Führt ein Solospieler eine Aktion aus und kann sie im gewünschten Stadtviertel nicht beenden, versucht er sie, *reihum im Uhrzeigersinn* in den anderen Stadtvierteln zu beenden. Kann er die Aktion überhaupt nicht ausführen, bekommt der Solospieler stattdessen Siegpunkte abhängig von der Aktion und seinen „Sonderregeln“.

Hat ein Solospieler keine Marker mehr im persönlichen Vorrat, kann er keine weiteren Aktionen ausführen und bekommt stattdessen Siegpunkte. Gehen dem Solospieler die Marker während einer Aktion aus, legt er seine restlichen Marker und erhält zusätzlich die Siegpunkte, als ob er die Aktion gar nicht ausführen konnte.

Als letzte gewünschte Aktion des Spiels bekommt der Solospieler 3 Siegpunkte.

Führt ein Solospieler Aktionen mit Gebäuden aus, hält er sich an die rechts oben auf seinem Solospielertableau angegebene Reihenfolge bei der Wahl des Gebäudes.

ANMERKUNG: Die Solospieler verwenden keine Ausrüstungs-, Errungenschafts- und Jahresbonusplättchen.

EINEN BEREICH VOLLENDEN

Vollendet ein Solospieler einen Bereich als aktiver Spieler, entfernt er sowohl das Jahresbonus- als auch das Errungenschaftsplättchen von der Jahresleiste und legt sie in die Schachtel zurück. Er bekommt dafür abhängig von seinen „Sonderregeln“ Siegpunkte.

SCHLUSSWERTUNG

Am Spielende bekommt der Solospieler nur Siegpunkte für seine geleistete Arbeit in den vier Stadtvierteln.

SCHWIERIGKEITSGRAD ERHÖHEN

Wenn ein Solospieler für dich zu einfach ist, kannst du den Schwierigkeitsgrad wie folgt ändern: Der Solospieler legt seine Stadtviertelmarker auf den vier Stadtviertelleisten auf das Feld „4“. Um den Schwierigkeitsgrad feiner zu justieren, kannst du den Startwert auf den vier Leisten entsprechend senken oder erhöhen.

Solospieler: Bertha

Bertha verschönert vollendete Bereiche und verbessert die neugebauten Gebäude.

SPIELVORBEREITUNG

- Ziehe eine Aktionsscheibe aus dem Stoffbeutel. Stelle Berthas Bauleiter auf das Stadtviertelsymbol entsprechend der Farbe der Aktionsscheibe. Lege die Aktionsscheibe zurück in den Stoffbeutel.



- Lege 1 weißen Marker auf das oberste Feld der rechten Bonusaktionsleiste.
- Stelle Berthas Assistenten auf das Startfeld zu deinem Assistenten.

SPIELABLAUF

SCHRITT 1: ZIEHE DEINEN ASSISTENTEN AUF DEM AMTSRONDELL

Bertha zieht ihren Assistenten im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld des Amtsrondells mit einer Aktionsscheibe oben auf einem Stapel, *die der Farbe neben dem Bauleiter entspricht*. Gibt es keine passende Aktionsscheibe, zieht Bertha den Assistenten stattdessen ein Feld im Uhrzeigersinn weiter.

SCHRITT 2: FÜHRE 2 AKTIONEN AUS

Jedes Mal, wenn Bertha Aktionen mit Gebäuden ausführt, hält sie sich an diese Reihenfolge: silbern, braun, naturfarben, golden.

Bertha führt ihre Aktionen im Stadtviertel aus, das dem Symbol auf dem Solospielertableau neben ihrem Bauleiter entspricht: erstes Stadtviertel **A**, zweites Stadtviertel **B**, drittes Stadtviertel **C**, viertes Stadtviertel **D**. Bertha führt die Aktionen im Bereich mit der *höchststmöglichen* Bereichsnummer des Stadtviertels aus.



Bertha führt 1 Aktion im Level 3 für jede Farbe aus. Sie führt zuerst die Rondellaktion aus, danach die Scheibenaktion. Bertha beendet eine Aktion auch dann, wenn sie diese nur zum Teil erfüllt. Nur wenn sie eine Aktion gar nicht ausführen kann, bekommt Bertha stattdessen 3 Siegpunkte.

Liegt gegen Ende des Spiels keine Aktionsscheibe mehr neben dem Feld des Amtsrondells, erhält Bertha 5 Siegpunkte für die verpasste Aktion.

EINEN BEREICH VOLLENDEN: Vollendet Bertha einen Bereich als aktive Spielerin und entfernt die beiden Plättchen auf der Jahresleiste, bekommt sie 1 Siegpunkt für das Jahresbonusplättchen und 2 Siegpunkte für das Errungenschaftsplättchen.

SCHRITT 4: NIMM 1 AKTIONSSCHEIBE UND FÜHRE DIE BONUSAKTION AUS

Bertha nimmt die oberste Aktionsscheibe vom Stapel auf dem Amtsrondell und legt sie auf das Aktionsfeld neben ihrem Bauleiter. Liegt dort bereits eine Aktionsscheibe, entfernt Bertha diese und legt sie in die Schachtel zurück.

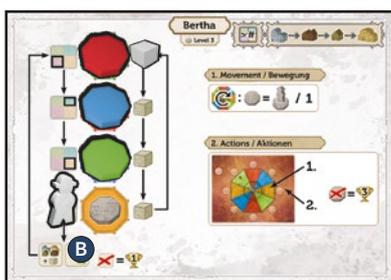
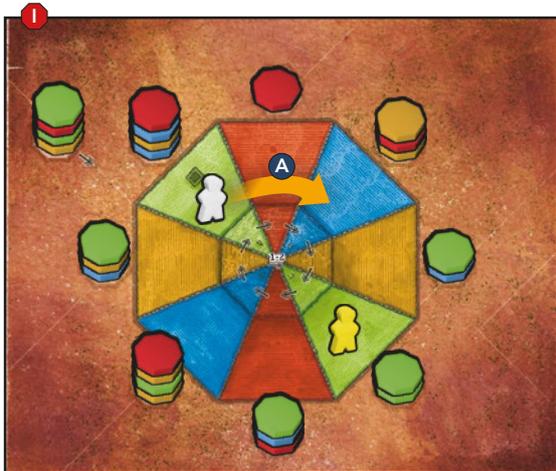
Danach zieht Bertha den Bauleiter auf das nächste Feld. Verlässt der Bauleiter das vierte Feld am Ende der Leiste, führt Bertha sofort zwei Bonusaktionen in dem Stadtviertel aus, das der Aktionsscheibe neben dem weißen Marker auf der Bonusaktionsleiste anzeigt.



Beispiel: **I** In Schritt 1 zieht Bertha den Assistenten auf das Amtsrondellfeld mit der orangenen Aktionsscheibe auf dem Stapel **A** entsprechend der Aktionsscheibe neben ihrem Bauleiter auf dem Solospielertableau **B**, so dass Bertha 2 Aktionen bekommt: 1 blaue Aktion und 1 orange Aktion.

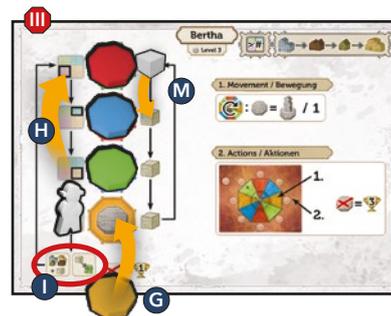
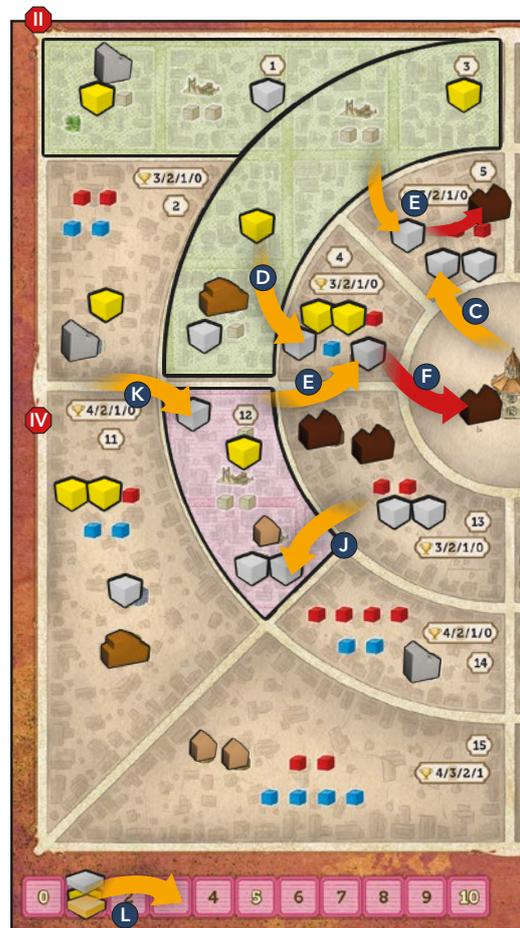
II In Schritt 2 führt Bertha die Aktionen im ersten Stadtviertel aus, wie vom Bauleiter angezeigt. Als erstes führt Bertha die blaue Level-3-Aktion Straßen bauen aus und legt 2 weiße Marker auf die blauen Felder im Bereich 5 **C** und 1 weißen Marker auf eins der blauen Felder im Bereich 4 **D**. Danach führt Bertha die Level-3-Aktion Gebäude abreißen aus. Sie reißt die 2 braunen Gebäude im Bereich 5 **E** und Bereich 4 ab **F** stellt sie auf die Gebäudeleiste und legt ihre weißen Marker auf die Gebäudesymbole.

III In Schritt 4 nimmt Bertha die orange Aktionsscheibe vom Stapel des Amtsrondells und legt sie neben ihren Bauleiter **G**; sie entfernt dafür die alte orange Aktionsscheibe und legt sie in die Schachtel zurück. Bertha zieht den Bauleiter vom vierten Feld herunter **H**, so dass dieser an den beiden Bonusaktionen vorbeikommt **I**.



Bertha führt eine alternative Level-4-Bonusaktion 1 Gebäude verbessern und eine alternative Level-3-Bonusaktion 1 vollendeten Bereich verschönern aus. Für jede Aktion, die sie nicht ausführen kann, bekommt Bertha stattdessen 1 Siegpunkt.

Schließlich zieht Bertha den weißen Marker auf das nächste Feld der Leiste und stellt den Bauleiter auf das oberste Feld seiner Leiste.



IV Bertha führt sofort die alternativen Bonusaktionen 1 Gebäude verbessern **J** und 1 vollendeten Bereich verschönern im vierten Stadtviertel aus, das der Marker auf der Bonusaktionsleiste anzeigt **K**. Bertha legt ihre weißen Marker auf die passenden Symbole und versetzt ihren Stadtviertelmarker auf der Stadtviertelleiste um 2 **L**. Abschließend zieht sie den Marker auf das nächste Feld der Bonusaktionsleiste **M** und stellt den Bauleiter auf das oberste Feld seiner Leiste.

Solospieler: Carsten

Carsten sammelt Ausrüstungsplättchen, auch wenn er diese gar nicht nutzt.

SPIELVORBEREITUNG

- Ziehe eine Aktionsscheibe aus dem Stoffbeutel. Stelle Carstens Bauleiter auf das Stadtviertelsymbol entsprechend der Farbe der Aktionsscheibe. Lege die Aktionsscheibe zurück in den Stoffbeutel.



- Stelle Carstens Assistenten auf das Startfeld zu deinem Assistenten.

SPIELABLAUF

SCHRITT 1: ZIEHE DEINEN ASSISTENTEN AUF DEM AMTSTRONDELL

Carsten zieht seinen Assistenten im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld des Amtsrondells.

SCHRITT 2: FÜHRE BIS ZU 3 AKTIONEN AUS

Jedes Mal, wenn Carsten Aktionen mit Gebäuden ausführt, hält er sich an diese Reihenfolge: golden, silbern, braun, naturfarben.

Carsten führt seine Aktionen im Stadtviertel aus, das dem Symbol auf dem Solospielertableau neben seinem Bauleiter entspricht: erstes Stadtviertel (A), zweites Stadtviertel (B), drittes Stadtviertel (C), viertes Stadtviertel (D). Carsten führt die Aktionen im Bereich mit der kleinstmöglichen Bereichsnummer des Stadtviertels aus.



Carsten führt bis zu 3 Aktionen aus abhängig von den Farben des Amtsrondellfelds neben seinem Assistenten, der obersten Aktionsscheibe des Stapels neben dem Amtsrondellfeld und der Farbe des Aktionsfelds neben dem Bauleiter auf dem Solospielertableau:

- Mit 3 verschiedenen Farben führt Carsten 3 verschiedene Level-1-Aktionen mit diesen Farben in dieser Reihenfolge aus: die Farbe des Amtsrondellfelds, die Farbe der Aktionsscheibe neben dem Amtsrondellfeld, die Farbe des Aktionsfelds/der Aktionsscheibe neben dem Bauleiter. Kann Carsten eine Aktion nicht ausführen, bekommt er stattdessen 1 Siegpunkt.
- Mit 2 gleichen Farben und 1 einzelnen Farbe führt Carsten zuerst die Level-1-Aktion der einzelnen Farbe aus. Danach:
 - Mit 2 roten Farben führt Carsten die alternative Level-2-Aktion 1 Ausrüstungsplättchen nehmen aus. Carsten nimmt das Ausrüstungsplättchen mit der niedrigsten Nummer, legt es auf einen leeren Platz rechts neben sein Solospielertableau und bekommt 3 Siegpunkte. Hat Carsten bereits 3 Ausrüstungsplättchen, nimmt er kein weiteres und bekommt nur 3 Siegpunkte.
 - Mit 2 blauen Farben führt Carsten die alternative Level-4-Aktion 1 Gebäude verbessern aus. Ist das nicht möglich, bekommt Carsten stattdessen 2 Siegpunkte.
 - Mit 2 orangen Farben führt Carsten die alternative Level-3-Aktion 1 vollendeten Bereich verschönern aus. Ist das nicht möglich, bekommt Carsten stattdessen 2 Siegpunkte.

- Mit 2 grünen Farben zieht Carsten seinen Bauleiter 1 Feld auf seinem Solospielertableau weiter und bekommt 3 Siegpunkte.
- Mit 3 gleichen Farben entfernt Carsten das Errungenschaftsplättchen mit der niedrigsten Nummer aus dem farblich passenden Errungenschaftsbereich und legt es in die Schachtel zurück. Gibt es kein Plättchen im farblich passenden Bereich, erhält Carsten stattdessen 10 Siegpunkte.

Liegt gegen Ende des Spiels keine Aktionsscheibe mehr neben dem Feld des Amtsrondells, bekommt Carsten 5 Siegpunkte für die verpasste Aktion.

EINEN BEREICH VOLLENDEN: Vollendet Carsten einen Bereich als aktiver Spieler und entfernt die beiden Plättchen auf der Jahresleiste, bekommt er 1 Siegpunkt für das Jahresbonusplättchen und 2 Siegpunkte für das Errungenschaftsplättchen.

SCHRITT 4: NIMM 1 AKTIONSSCHEIBE

Carsten nimmt die oberste Aktionsscheibe vom Stapel auf dem Amtsrondell und legt sie auf das Aktionsfeld neben seinem Bauleiter. Liegt dort bereits eine Aktionsscheibe, entfernt Carsten diese und legt sie in die Schachtel zurück. Danach zieht Carsten den Bauleiter im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld.

Beispiel: I In Schritt 1 zieht Carsten seinen Assistenten auf das nächste Amtsrondellfeld (A), so dass Carsten 2 Aktionen bekommt: 1 rote Aktion und 1 doppelte blaue Aktion.



II In Schritt 2 führt Carsten die Aktionen im vierten Stadtviertel aus, wie vom Bauleiter angezeigt (B). III Als erstes führt Carsten die rote Level-1-Aktion Straßen abtragen in Bereich 11 aus und legt 2 schwarze Marker auf die roten Felder (C). Dann führt



Carsten die alternative Level-4-Aktion 1 Gebäude verschönern für die beiden blauen Farben aus, legt 1 schwarzen Marker auf das rechte Feld des Gebäudes auf dem vollendeten Bereich **D** und versetzt seinen Stadtviertelmarker auf der Stadtviertelleiste um 1 **E**.



IV In Schritt 4 nimmt Carsten die rote Aktions­scheibe vom Stapel des Amtsrondells und legt sie neben seinen Bauleiter **F**; er entfernt dafür die blaue Aktions­scheibe und legt sie in die Schachtel zurück. Abschließend zieht Carsten den Bauleiter im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld seines Solospielertableaus **G**.



Solospieler: Denzel

Denzel vollendet Bereiche früher als erwartet.

SPIELVORBEREITUNG

- Stelle Denzels Assistenten auf das Startfeld zu deinem Assistenten.
- Stelle Denzels Bauleiter neben das Solospielertableau.

SPIELBLAUF

SCHRITT 1: ZIEHE DEINEN ASSISTENTEN AUF DEM AMTSRONDELL

Denzel zieht seinen Assistenten im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld des Amtsrondells mit einer Aktions­scheibe oben auf einem

Stapel, die der Farbe der wenigsten Aktions­scheiben auf dem Solospielertableau entspricht. Bei einem Gleichstand zieht er auf das erste Feld mit einer Aktions­scheibe in einer der am Gleichstand beteiligten Farben. Gibt es keine passende Aktions­scheibe, zieht Denzel den Assistenten stattdessen ein Feld im Uhrzeigersinn weiter.

Beispiel: Während des ersten Spielzugs ist Denzels Solospielertableau noch leer, deshalb zieht er den Assistenten ein Feld im Uhrzeigersinn auf dem Amtsrondell vorwärts. Es herrscht ein Gleichstand zwischen allen Farben, so dass die oberste Aktions­scheibe des Stapels auf dem ersten Feld vor dem Assistenten die erste am Gleichstand beteiligte Farbe ist.

SCHRITT 2: FÜHRE 3 AKTIONEN AUS

Jedes Mal, wenn Denzel Aktionen mit Gebäuden ausführt, hält er sich an diese Reihenfolge: braun, naturfarben, golden, silbern. Denzel führt seine Aktionen im Stadtviertel aus, das der Farbe des Amtsrondellfelds, auf dem sich sein Assistent befindet, entspricht. Denzel führt die Aktionen im Bereich mit der *kleinstmöglichen* Bereichsnummer des Stadtviertels aus. Du kannst Denzels Bauleiter in den Bereich stellen, in dem er seine letzte Aktion ausgeführt hat.



Denzel führt 3 Aktionen im Level 1 aus: Zuerst 2 Rondellaktionen, danach 1 Scheibenaktion. Kann Denzel eine Aktion nicht ausführen, bekommt er stattdessen 3 Siegpunkte.

Liegt gegen Ende des Spiels keine Aktions­scheibe mehr neben dem Feld des Amtsrondells, bekommt Denzel 5 Siegpunkte für die verpasste Aktion.

EINEN BEREICH VOLLENDEN: Vollendet Denzel einen Bereich als aktiver Spieler und entfernt die beiden Plättchen auf der Jahresleiste, erhält er 1 Siegpunkt für das Jahresbonusplättchen und 2 Siegpunkte für das Errungenschaftsplättchen.

SCHRITT 4: NIMM 1 AKTIONSSCHEIBE UND FÜHRE DIE BONUSAKTION AUS

Denzel nimmt die oberste Aktions­scheibe vom Stapel auf dem Amtsrondell und legt sie auf ein leeres Feld der passenden Spalte seines Solospielertableaus. Ist es die dritte Scheibe der Farbe, führt Denzel folgende Aktionen aus:

Denzel vollendet sofort den Bereich, in dem er seine letzte Aktion ausgeführt hat (der Bereich, in dem sich sein Bauleiter befindet). Denzel bekommt dafür immer die *doppelten* Siegpunkte des ersten Platzes, auch wenn er nicht die meisten Marker in dem Bereich gelegt hat. Alle anderen Spieler (du und weitere Solospieler) erhalten entsprechend der geleisteten Arbeit Siegpunkte, beginnend mit dem zweiten Platz. Als aktiver Spieler entfernt Denzel die Jahresbonus- und Errungenschaftsplättchen von der Jahresleiste, legt sie in die Schachtel zurück und erhält entsprechend 1 bzw. 2 Siegpunkte. Anschließend räumt Denzel den Bereich auf und legt das Bereichsplättchen auf die Stadt. Da Denzel bei dieser Bonusaktion immer erster wird, legt er einen Marker auf das Feld neben der Bereichsnummer des Bereichsplättchens und versetzt seinen Stadtviertelmarker auf der Stadtviertelleiste um ein Feld. Überschreitet er 10 auf der Stadtviertelleiste, dreht er seinen Marker auf die Rückseite, so dass er das Symbol „+10“ zeigt.

Wurde der Bereich, in dem sich Denzels Bauleiter befindet, bereits vollendet, vollendet er stattdessen den unfertigen Bereich mit der nächsthöheren Bereichsnummer im selben Stadtviertel. Gibt es keinen weiteren unfertigen Bereich mit einer höheren Bereichsnummer, bekommt Denzel stattdessen 8 Siegpunkte. Hat Denzel in seinem Spielzug keine Aktionen ausgeführt und nur Siegpunkte bekommen, erhält Denzel 8 Siegpunkte.

Im seltenen Fall, dass Denzel einen Bereich vorzeitig vollendet, in dem noch Gebäude stehen und es keinen Platz für sie auf der Gebäudeleiste gibt, baut er diese Gebäude sofort auf dem vollendeten Bereich. Denzel legt 1 lila Marker auf die Felder neben jedes der gebauten Gebäude und versetzt seinen Stadtviertelmarker entsprechend auf der Stadtviertelleiste. Gibt es für einige der Gebäude Platz auf der Gebäudeleiste, stellt Denzel die Gebäude entsprechend seiner gewünschten Reihenfolge auf die Leiste und baut die übrigen Gebäude auf dem vollendeten Bereich.

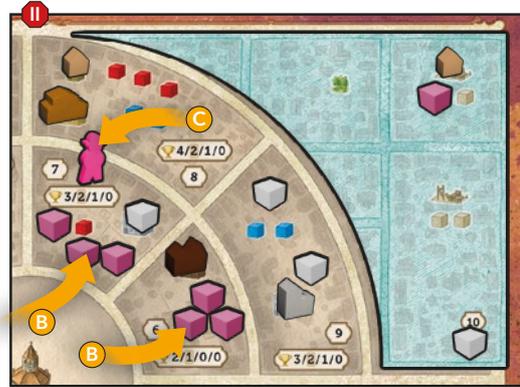
Abschließend entfernt Denzel die 3 Aktions­scheiben der Farbe von seinem Spielertableau und legt sie in die Schachtel zurück.

Beispiel: **I** In Schritt 1 müsste Denzels Assistent auf ein Amstrondelfeld mit einer blauen Aktions­scheibe oben auf dem Stapel ziehen, da dies die Farbe mit den wenigsten Scheiben auf seinem Solospielertableau ist. Da keine blauen Aktions­scheiben zuoberst liegen, zieht Denzel den Assistenten ein Feld vorwärts **A**.

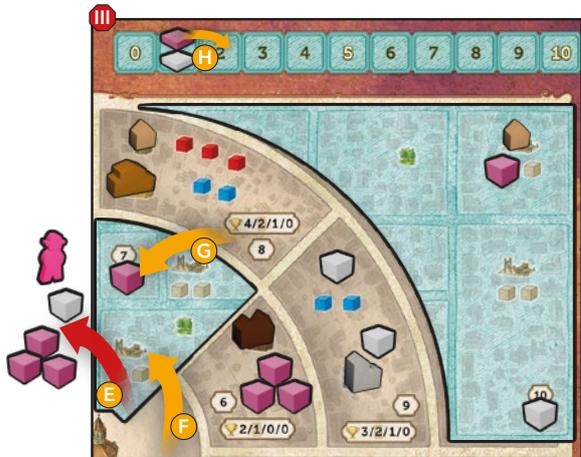
II In Schritt 2 führt Denzel die Aktionen im zweiten Stadtviertel aus, wie vom Assistenten angezeigt. Als erstes führt Denzel 2 blaue Level-1_Aktionen Straßen bauen aus und legt insgesamt 4 lila Marker in die Bereiche 6 und 7. Dann führt er 1 rote Level-1-Aktion Straßen abtragen aus und legt wieder 2 lila Marker in die Bereiche 6 und 7 **B**. Als Erinnerung stellt Denzel seinen Bauleiter in Bereich 7 **C**.



III In Schritt 4 legt Denzel die rote Aktions­scheibe auf sein Solospielertableau **D**. Es ist die dritte rote Scheibe, so dass Denzel sofort Bereich 7 vollendet. Denzel bekommt 6 Siegpunkte, sein menschlicher Gegenspieler nur 1. Denzel räumt den vollendeten Bereich auf **E** und erhält insgesamt 3 Siegpunkte für die entfernten Jahresbonus- und Errungenschaftsplättchen. Danach legt er das Bereichsplättchen



auf die Stadt **F**, legt 1 lila Marker auf das Feld neben der Bereichsnummer **G** und versetzt seinen Stadtviertelmarker auf der Stadtviertelleiste um 1 **H**. Abschließend entfernt Denzel die drei roten Scheiben von seinem Solospielertableau **I**.



Solospieler: Katherine

Katherine wechselt immer zwischen eher trägen und sehr aktiven Spielzügen.

SPIELVORBEREITUNG



- Stelle Katherines Bauleiter auf das Stadtviertelssymbol mit dem Bauleitersymbol
- Stelle Katherines Assistenten auf das Startfeld zu deinem Assistenten.

SPIELBLAUF

SCHRITT 1: ZIEHE DEINEN ASSISTENTEN AUF DEM AMTSRONDELL

Katherine zieht ihren Assistenten 2 Felder im Uhrzeigersinn auf dem AmtsrondeLL.

SCHRITT 2: FÜHRE 2 ODER 4 AKTIONEN AUS

Jedes Mal, wenn Katherine Aktionen mit Gebäuden ausführt, hält sie sich an diese Reihenfolge: naturfarben, golden, silbern, braun. Katherine führt ihre Aktionen im Stadtviertel aus, das dem Symbol auf dem Solospielertableau neben ihrem Bauleiter entspricht: erstes Stadtviertel **A**, zweites Stadtviertel **B**, drittes Stadtviertel **C**, viertes Stadtviertel **D**. Katherine führt die Aktionen im Bereich mit der **höchstmöglichen** Bereichsnummer des Stadtviertels aus.



Katherine ignoriert die Farben des AmtsrondeLLs! Ihr Assistent bestimmt nur die Aktions­scheibe, die Katherine in Schritt 4 nimmt. Stattdessen führt Katherine 2 *oder* 4 Aktionen im Level 1 pro Farbe in der Reihe oder Spalte des Bauleiters auf ihrem Solospielertableau aus. Katherine führt die Aktionen in Reihenfolge durch, beginnend mit der Aktion neben dem Bauleiter. Kann Katherine eine Aktion nicht ausführen, bekommt sie stattdessen 3 Siegpunkte.

EINEN BEREICH VOLLENDEN: Vollendet Katherine einen Bereich als aktive Spielerin und entfernt die beiden Plättchen auf der Jahresleiste, erhält sie 1 Siegpunkt für das Jahresbonusplättchen und 4 Siegpunkte für das Errungenschaftsplättchen.

SCHRITT 4: NIMM 1 AKTIONSSCHEIBE UND FÜHRE DIE BONUSAKTION AUS

Katherine nimmt die oberste Aktions­scheibe vom Stapel auf dem AmtsrondeLL und legt sie auf das Aktionsfeld neben ihren Bauleiter. Liegt dort bereits eine Aktions­scheibe, entfernt Katherine diese und legt sie in die Schachtel zurück. Danach zieht Katherine den Bauleiter im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld.



Erreicht der Bauleiter das Stadtviertelssymbol mit dem Bauleitersymbol, entfernt Katherine sofort 2 Errungenschaftsplättchen aus dem Errungenschaftsbereich und legt sie in die Schachtel zurück.

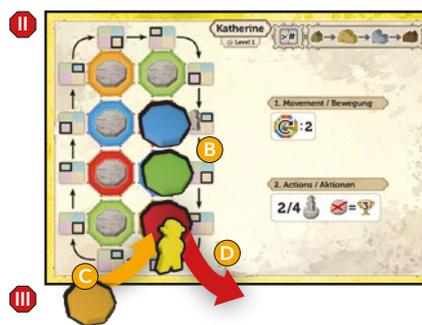
Katherine wählt die Plättchen mit den niedrigsten Nummern aus den farblich passenden Errungenschaftsbereichen, entsprechend

der Aktionen neben dem Bauleiter. Gibt es kein Plättchen in den farblich passenden Bereichen, bekommt Katherine stattdessen jeweils 5 Siegpunkte.

Beispiel: **I** In Schritt 1 zieht Katherine den Assistenten zwei Felder weiter **A**.

II In Schritt 2 führt Katherine 4 Level-1-Aktion im Bereich mit der niedrigsten Bereichsnummer des vierten Stadtviertels aus **B**: Beginnend mit den Feld neben dem Bauleiter führt sie eine rote Aktion Straßen abtragen, eine grüne Aktion Gebäude bauen, eine blaue Aktion Straßen bauen und schließlich eine weitere grüne Aktion Gebäude bauen aus.

III In Schritt 4 nimmt Katherine die orange Aktions­scheibe vom AktionsrondeLL und legt sie neben den Bauleiter **C**; sie entfernt dafür die alte rote Aktions­scheibe und legt sie in die Schachtel zurück **D**. Abschließend zieht Katherine den Bauleiter im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld ihres Solospielertableaus.



09 GLOSSAR

Hier stellen wir die verschiedenen Plättchen im Detail vor.

DIE AUSTRÜSTUNGSPLÄTTCHEN

Legt die Ausrüstungsplättchen rechts neben eure Spielertableaus. Ihr müsst euch zu jedem Zeitpunkt des Spiels auf maximal 3 Ausrüstungsplättchen (und Errungenschaftsplättchen) beschränken. Das Verwenden eurer Ausrüstungsplättchen ist optional.



1: VERSCHÖNERE ERNEUT EINEN VOLLENDETEN BEREICH. Jeder vollendete Bereich darf maximal zweimal verschönert werden. Lege deinen Marker neben den ersten Marker, um anzuzeigen, dass der Bereich zum zweiten Mal verschönert wurde. Versetze deinen Stadtviertelmarker auf der Stadtviertelleiste um ein Feld. Überschreitest du 10 auf der Stadtviertelleiste, drehe deinen Marker auf die Rückseite, so dass er das Symbol „+10“ zeigt.



2: DREHE DEN AKTIONSSCHEIBENSTAPEL neben deinem Amtsrondellfeld **UM**, bevor du deine Aktionen ausführst.



3: ZIEHE DEINEN BAULEITER EIN WEITERES MAL in jedem Spielzug. Du darfst den Bauleiter entweder zweimal direkt hintereinander ziehen oder die Bewegungen aufteilen, um den Baumeister insgesamt zweimal vor, während oder nach einer Basisaktion oder alternativen Aktion zu ziehen.



4: Wenn du als aktiver Spieler einen Bereich vollendest, **TAUSCHE DAS AKTUELLE JAHRESBONUSPLÄTTCHEN GEGEN EIN ANDERES** auf der Jahresleiste (**nicht** das „3 Siegpunkte“-Plättchen), bevor du ein Plättchen nimmst.



5-8: Du nutzt die genannte Aktionsspalte so, als ob du **1 ZUSÄTZLICHE AKTIONSSCHEIBE IN DER SPALTE** besitzt. Du kannst Level 5 nicht überschreiten.



9-10: LEGE 2 ZUSÄTZLICHE MARKER, wenn du die genannte rote Aktion *Straßen abtragen* oder die blaue Aktion *Straßen bauen* ausführst.



11-12: LEGE 1 ZUSÄTZLICHEN MARKER, wenn du die genannte orange Aktion *Gebäude abreißen* oder grüne Aktion *Gebäude bauen* ausführst. Neben einem Gebäude dürfen maximal 2 Marker liegen. Liegt bereits ein Marker neben dem Gebäude, darfst du dort nur 1 Marker dazulegen.



13: ZIEHE DEINEN ASSISTENTEN BIS ZU 3 UNBESETZTE FELDER auf dem Amtsrondell. Folge allen Spielregeln beim Ziehen des Assistenten.



14: Wenn du eine Bonusaktion ausführst, **GIBST DU 3 VERSCHIEDEN-FARBIGE AKTIONSSCHEIBEN AB** anstatt 4 verschiedener Scheiben. Du wählst die Farbe, die du nicht abgibst.



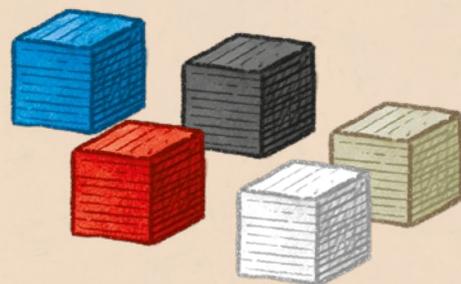
17: Nachdem du den Assistenten gezogen hast und bevor du deine Aktionen ausführst, **TAUSCHE DEN AKTIONSSCHEIBENSTAPEL NEBEN DEINEM FELD MIT DEM RESERVESTAPEL**. Aktionsscheiben aufweist, fügst du keine Aktionsscheiben hinzu.



18: TAUSCHE 1 AKTIONSSCHEIBE AUF DEINEM SPIELERTABLEAU MIT DER OBERSTEN SCHEIBE EINES BELIEBIGEN STAPELS neben einem der Amtsrondellfelder. Du darfst den Reservestapel **nicht** wählen.



19: TAUSCHE einmal pro Spielzug **2 GEBÄUDE** auf der Gebäudeleiste.



DIE ERRUNGENSCHAFTS-PLÄTTCHEN

Legt die Errungenschaftsplättchen rechts neben eure Spieler tableaux. Ihr müsst euch zu jedem Zeitpunkt des Spiels auf maximal 3 Errungenschaftsplättchen (und Ausrüstungsplättchen) beschränken. Ihr erhaltet in der Schlusswertung am Spielende Siegpunkte für eure genommenen Plättchen.



1-4: Erhalte 1 Siegpunkt für jedes naturfarbene Gebäude im entsprechenden Stadtviertel. Es spielt keine Rolle, welcher Spieler das Gebäude in dem Stadtviertel gebaut hat.



5-8: Erhalte 2 Siegpunkte für jedes braune Gebäude im entsprechenden Stadtviertel. Es spielt keine Rolle, welcher Spieler das Gebäude in dem Stadtviertel gebaut hat.



9-12: Erhalte 2 Siegpunkte für jedes silberne Gebäude im entsprechenden Stadtviertel. Es spielt keine Rolle, welcher Spieler das Gebäude in dem Stadtviertel gebaut hat.



13-16: Erhalte 2 Siegpunkte für jedes goldene Gebäude im entsprechenden Stadtviertel. Es spielt keine Rolle, welcher Spieler das Gebäude in dem Stadtviertel gebaut hat.

DIE JAHRESBONUS-PLÄTTCHEN

Wenn du als aktiver Spieler einen Bereich vollendest, nimmst du das nächste Jahresbonusplättchen von der Jahresleiste. Das Verwenden der Jahresbonusplättchen ist optional.



NEUER BAUPLATZ: LEGE DAS PLÄTTCHEN AUF EINEN VOLLENDETEN BEREICH DEINER WAHL.

Lege 1 deiner Marker auf das markierte rechte Feld und versetze deinen Stadtviertelmarker auf der Stadtviertelleiste um ein Feld. Überschreitest du 10 auf der Stadtviertelleiste, drehe deinen Marker auf die Rückseite, so dass er das Symbol „+10“ zeigt. Wird ein Gebäude auf dem neuen Bauplatz gebaut, ist nur noch Platz für einen weiteren Marker.



NEUE AUSTRÜSTUNG: NIMM 1 VERFÜGBARES AUSTRÜSTUNGSPÄTTCHEN und lege es auf einen leeren Platz rechts neben dein Spielertableau. Sind alle Plätze belegt, musst du erst eins deiner Ausrüstungsplättchen zurück zu den verfügbaren Plättchen legen.



FLEXIBLER BAULEITER: ZIEHE DEINEN BAULEITER AUF EINEN BEREICH DEINER WAHL in der gesamten Stadt.



FLEXIBLER ASSISTENT: ZIEHE DEINEN ASSISTENTEN AUF EIN FELD DEINER WAHL auf dem Amstrondell, inklusive des Feldes, auf dem er sich gerade befindet.



EINMAL LEVEL 5: NUTZE 1 DEINER AKTIONEN AUF LEVEL 5 (als ob die Spalte bis Level 5 gefüllt ist). Du darfst dieses Plättchen nur für eine Aktion nutzen; nutzt du zwei Aktionen derselben Farbe, darfst du nur eine davon auf Level 5 erhöhen.



GEBÄUDE ABREISSEN: ENTFERNE 1 GEBÄUDE DEINER WAHL VON EINEM BELIEBIGEN UNFERTIGEN BEREICH

und stelle es auf die Gebäudeleiste. Lege 1 Marker auf das leere Gebäudefeld. Dies gilt nicht als Aktion; du darfst das Plättchen zusätzlich zu deinen beiden auf dem Amstrondell gewählten Aktionen nutzen.



GEBÄUDE BAUEN: BAUE 1 GEBÄUDE DEINER WAHL VON DER GEBÄUDELEISTE AUF EINEM BELIEBIGEN LEEREN BAUPLATZ.

Lege deinen Marker auf das linke Feld neben dem Gebäude und versetze deinen Stadtviertelmarker auf der Stadtviertelleiste um ein Feld. Überschreitest du 10 auf der Stadtviertelleiste, drehe deinen Marker auf die Rückseite, so dass er das Symbol „+10“ zeigt. Dies gilt nicht als Aktion; du darfst das Plättchen zusätzlich zu deinen beiden auf dem Amstrondell gewählten Aktionen nutzen.



3 SIEGPUNKTE: ERHALTE SOFORT 3 SIEGPUNKTE UND LÖSE DAS SPIEL ENDE AUS.

10 ANMERKUNGEN ZUM THEMA

Squaring Circleville fußt auf realen historischen Geschehnissen! Der Spielplan basiert im Wesentlichen auf damaligen historischen Plänen. Lediglich die Positionen der Gebäude und einiger Straßen wurden angepasst, um einen flüssigeren Spielverlauf zu bieten. Das achteckige Amtsgebäude existierte damals wirklich! Tatsächlich gab es im Laufe der Zeit mehrere achteckige Gebäude in Circleville; eins von ihnen befindet sich immer noch in der Stadt (es wurde aber von seinem originalen Standort versetzt). Auch wenn im Spiel alle Gebäude zuerst abgerissen werden, bevor ein Stadtviertel als vollendet gilt, wurden in der Realität einige Gebäude während der Umstrukturierung stehen gelassen und das

neue Straßennetz um sie herum errichtet. Ein Gebäude steht bis zum heutigen Tag, bei dem man sieht, wie die Rückseite konisch auf eine Kante zuläuft, da es ursprünglich nahe am alten, runden Stadtzentrum stand.

Die Zerstörung der Wallanlagen aus der Hopewell-Kultur in Circleville ist eine Tragödie. Es gibt kaum Hinweise, dass die Bevölkerung die Erhaltung der Wallanlagen als Teil der Quadratur des Kreises in Betracht zog. Sie hat stattdessen ihre volle Aufmerksamkeit darauf verwendet, ein effizientes Straßennetz zu bauen.

Auch wenn dieses Spiel reale historische Ereignisse nachstellt, heißen Autor und Verlag die Zerstörung der Wallanlagen nicht gut. Wenn ihr erhaltene Wallanlagen der Hopewell-Kultur sehen möchtet, empfiehlt euch der Autor den Besuch des *Culture National Historical Parks* in Chillicothe, Ohio, USA.



Autor: Matt Wolfe

Entwicklung: Uli Blennemann, Henning Kröpke

Graphik: Harald Lieske

Layout: Gamerock Studio, s. r. o. www.gamerock.eu

Spieltester: Quentin Burlison, Dave Conklin, Chris Copac, Gates Dowd, Will Foy, Matt Haberkamp, Josh Hammer, Chris Kirkman, James Meyers, Josh Mills, Daniel Newman, T.C. Petty III, Daniel Solis, Marci Wolfe, Ian Zang

Großartiger Solomodustester: Carsten Burak



Matt Wolfe bedankt sich bei seiner Ehefrau Marci (Matt wird die Freude auf ihrem Gesicht nie vergessen, als sie das Spiel zum ersten Mal spielte), bei den Spieleautoren von North Carolina, sowie bei jedem, der die Quadratur von Kreisen liebt.

Copyright 2021 Spielworxx GmbH, Nielande 12, D-48727 Billerbeck, www.spielworxx.de

SPIELWOLX