

SAN FRANCISCO

WER HAT DIE MACHT IN DER STADT?

Spieler: 3-5

Alter: ab 12 Jahren

Dauer: ca. 90 Min.

INHALT

SPIELMATERIAL	2
SPIELVORBEREITUNG	3
WAS BEKOMMT JEDER SPIELER?	3
WAS KOMMT AUF DEN SPIELPLAN?	3
SPIELABLAUF	4
I. AUSSCHREIBUNGSKARTE ZIEHEN	4
II. AUSSCHREIBUNG DURCHFÜHREN	5
INVESTITIONSRECHT DURCH EINFLUSSKARTEN	5
INVESTITIONSRECHT DURCH SCHECKS	6
INVESTITIONSRECHT DURCH OPTIONS-KÄRTCHEN UND SCHECKS	6
III. INVESTIEREN	7
EIN SPIELER ERLANGT DIE MEHRHEIT AN EINEM STADTVIERTEL	7
STADTVIERTEL AUFBAUEN	7
AKTIONSKARTE ZIEHEN	9
IV. AUSSCHREIBUNGSKARTE ABLEGEN	10
SPIELENDEN	10
ZWEI VARIANTEN	10
AKTIONSKARTEN	11
KURZREGEL: ABLAUF EINER SPIELRUNDE	12

WORUM GEHT ES BEI SAN FRANCISCO?

San Francisco wurde 1906 durch ein schweres Erdbeben fast vollständig zerstört. Die Stadt soll jetzt mit Hilfe von Investoren wieder neu und modern aufgebaut werden. Jeder Spieler ist ein Investor, der versucht, möglichst prestigeträchtige Stadtviertel wieder aufzubauen.

Um ein Stadtviertel zu erneuern, muss sich ein Spieler die Mehrheit an Investitionsrechten an einem Stadtviertel sichern. Investitionsrechte werden durch Ausschreibungen vergeben. Die Ausschreibungen werden durch den Einsatz von Einflusskarten, Schecks und Optionskärtchen gewonnen. Wer eines der begehrten Investitionsrechte erhält, legt ein Holzstäbchen auf eine Straße um ein Stadtviertel, um seine Investition anzuzeigen.

Eine Investition in ein Stadtviertel muss gut geplant werden, denn jedes Stadtviertel besitzt einen unterschiedlich hohen Wert an Prestigepunkten. Außerdem sind für jeden Spieler Schecks und Einflusspunkte begrenzt.

Wenn ein Spieler die Mehrheit an Holzstäbchen an einem Stadtviertel besitzt, kann er es aufbauen. Für jeden Aufbau erhält er Prestigepunkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Prestigepunkte besitzt, gewinnt.

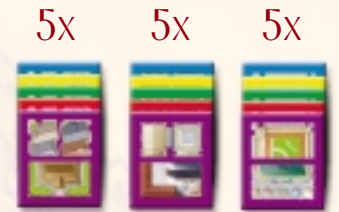
SPIELMATERIAL:

87 HOLZSTÄBCHEN IN 6 FARBEN



35 STADTVIERTEL

15 OPTIONS-KÄRTCHEN



STOFFBEUTEL FÜR DAS
MISCHEN DER STADTVIERTEL



SPIELPLAN



50 EINFLUSSKARTEN (JE 10 PRO SPIELER)



10 SPIELSTEINE



60 SCHECKS



36 AUSSCHREIBUNGSKARTEN



18 AKTIONSKARTEN



SPIELVORBEREITUNG

WAS BEKOMMT JEDER SPIELER?

Ein Spieler erhält in einer Farbe:

- 15 Holzstäbchen,
- 10 Einflusskarten (mit den Werten von „0“ bis „9“),
- 3 Optionskärtchen (je eins mit der Kombination Villen-/Wohnviertel, Markt-/Freizeitviertel, Fabrik-/Büroviertel),
- 2 Spielsteine.

Zusätzlich bekommt jeder Spieler 12 Schecks (je 2x \$10.000 + \$20.000 und je 1x \$30.000 bis \$100.000).



Holzstäbchen, Einflusskarten, Spielsteine, Optionskärtchen und Schecks des Spielers mit der Farbe Blau

Die Holzstäbchen, die Optionskärtchen, die Schecks und die Einflusskarten legt jeder Spieler griffbereit vor sich ab. Die Karten liegen verdeckt vor den Spielern.

WAS KOMMT AUF DEN SPIELPLAN?

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Die 18 **Aktionskarten** werden gemischt und verdeckt als Stapel auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt.

Ein **Spielstein** von jedem Spieler wird auf das Feld „30“ der **Einfluss-Skala** gelegt.



Die **Stadtviertel** werden im **Stoffbeutel** gemischt und mit der Zahl nach oben auf die Felder des Spielplans gelegt.

Auf das **Bankfeld** werden im Laufe des Spiels die Schecks abgelegt.

Die **Ausschreibungskarten** werden gemischt und verdeckt als Stapel auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt.

Auf dem Feld rechts davon werden die Ausschreibungskarten am Ende der Runde abgelegt.

Das **Stadtviertel** mit dem **Rathaus** wird mit der Zahl nach oben auf das entsprechende Feld in der Spielplanmitte gelegt.

Auf den **Jahresfeldern** von 1907 bis 1918 werden im Laufe des Spiels 12 **Aktionskarten** abgelegt.

Ein **Spielstein** von jedem Spieler wird auf das Feld „0“ der **Prestige-Skala** gelegt.

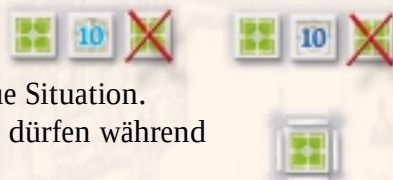
- Mit Ausnahme des Rathauses werden alle anderen 34 Stadtviertel in den Stoffbeutel geschüttet und im Beutel gut gemischt. Danach werden sie einzeln nacheinander abwechselnd von allen Spielern herausgezogen und willkürlich auf die Felder des Spielplans gelegt. Dabei muss die Seite mit den Zahlen sichtbar sein.

Achtung: Bei der Verteilung der Stadtviertel dürfen **keine zwei Parks** an die Längsseiten von Rathaus oder Bank gelegt werden.

Durch die zufällige Verteilung der Stadtviertel entsteht vor jedem Spiel eine neue Situation.

- An alle vier Seiten der drei Parks werden die weißen Holzstäbchen gelegt. Diese dürfen während des gesamten Spieles nicht entfernt werden.

- Der älteste Spieler beginnt und ist der erste Startspieler. Am Ende einer Spielrunde wechselt die Rolle des Startspielers zum linken Mitspieler. Danach folgen die Spieler im Uhrzeigersinn.



SPIELABLAUF

Der Spielablauf gliedert sich in Spielrunden. Jede Spielrunde ist in vier Phasen unterteilt und muss immer in der gleichen Reihenfolge ablaufen (Auf **Seite 12** ist der Ablauf einer Runde zusammengefasst dargestellt.).

- I. Ausschreibungskarte ziehen
- II. Ausschreibung durchführen
- III. Investieren
- IV. Ausschreibungskarte ablegen

I. AUSSCHREIBUNGSKARTE ZIEHEN

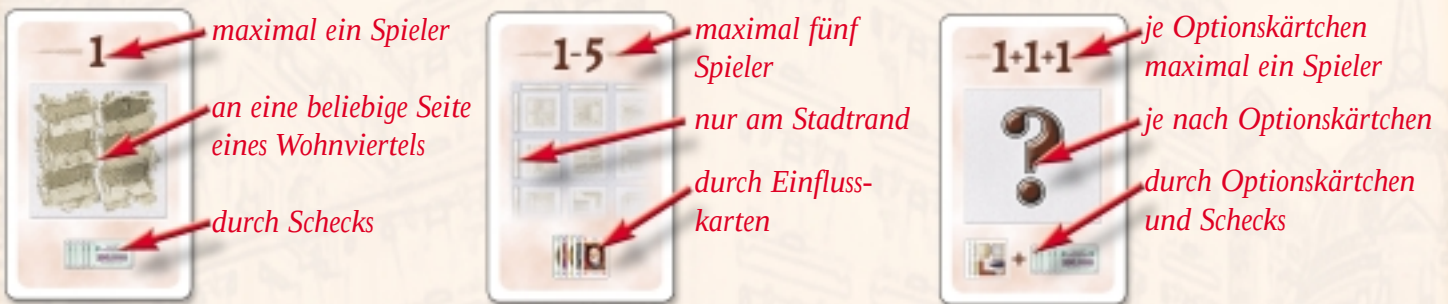
Der Startspieler, der an der Reihe ist, zieht die oberste Ausschreibungskarte vom verdeckten Stapel. Er hat die Möglichkeit diese Karte abzulehnen.

Lehnt der Spieler die Karte ab, muss er sie offen neben den Stapel ablegen und eine Ersatzkarte ziehen. Diese zweite Ausschreibungskarte muss er benutzen. Der Spieler liest den Inhalt der Karte laut vor und legt sie danach für die Mitspieler gut sichtbar vor sich ab. Dies ist auch in den folgenden Runden das Zeichen, dass er der Startspieler ist. Auf den Ausschreibungskarten sind folgende Informationen enthalten:

Die **Zahlen** geben an, wie viele Spieler maximal in einer Spielrunde je ein Investitionsrecht erwerben können.

Die große **Abbildung in der Mitte** gibt an, um welche Stadtviertel (Villenviertel, Büroviertel usw.) ein Holzstäbchen gelegt werden darf. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Stadtviertel noch zerstört oder schon aufgebaut sind.

Die **Symbole für Schecks, Einfluss- und Optionskarten** geben an, welche Karten die Spieler benötigen, um das Investitionsrecht für ein Stadtviertel zu erwerben (Siehe *Ausschreibung durchführen* auf **Seite 5**).



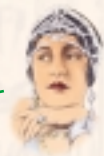
Das Investitionsrecht: Das Recht in einem Stadtviertel zu investieren erhält ein Spieler durch eine Ausschreibung. Ein Spieler, der ein Investitionsrecht erhalten hat, wird Investor genannt. Investieren heißt, der Spieler legt ein Holzstäbchen auf eine Straße um ein Stadtviertel.



Als Spieler, der eine neue Spielrunde beginnt, muss ich also eine Ausschreibungskarte ziehen. Und wenn sie mir nicht gefällt, kann ich sie aber wieder ablegen und eine Neue ziehen?

Und auf der Ausschreibungskarte finde ich dann die drei wichtigen Informationen, die für die Ausschreibung wichtig sind.

Genau, allerdings musst du diese dann akzeptieren.



Richtig!

Tipp: Zu Beginn des Spiels ist es nicht so wichtig, dass der Spieler eine zweite Ausschreibungskarte ziehen darf, doch später können die folgenden Überlegungen spielentscheidend sein:

- 🌀 Je höher die Zahl auf der Ausschreibungskarte ist, desto höher ist die eigene Chance ein Investitionsrecht zu erhalten.
- 🌀 Das ausgeschriebene Stadtviertel ist für den Spieler sehr interessant, weil er dort schon investiert hat.
- 🌀 Das ausgeschriebene Stadtviertel ist für die anderen Spieler relativ uninteressant, weil sie dort noch nicht investiert haben, dies erhöht die eigenen Chancen, die Ausschreibung preiswert zu gewinnen.
- 🌀 Das ausgeschriebene Stadtviertel ist für die anderen Spieler sehr interessant, dies treibt deren Angebote in die Höhe.
- 🌀 Die Art der Ausschreibung ist für den Spieler nicht günstig, weil er kaum noch Schecks oder Einflusspunkte besitzt.

II. AUSSCHREIBUNG DURCHFÜHREN

Das Investitionsrecht kann je nach Ausschreibungskarte auf drei Arten erworben werden:

- 🔥 Mit Einflusskarten
- 🔥 Mit Schecks
- 🔥 Mit Optionskärtchen und Schecks

Welche Karten für die Ausschreibung benötigt werden, bestimmt die Ausschreibungskarte, die vor dem Startspieler liegt.

INVESTITIONSRECHT DURCH EINFLUSSKARTEN

Auf den Einflusskarten sind Personen mit Werten von „0“ bis „9“ abgebildet. Diese Personen besitzen einen bestimmten Einfluss in der Stadt. Diesen Einfluss versucht jeder Spieler für sich auszunutzen, um ein Investitionsrecht zu erhalten. Die Wahrsagerin mit dem Wert „0“ hat den geringsten Einfluss, der Bürgermeister mit dem Wert „9“ hat den größten Einfluss.



Die Spieler nehmen ihre Einflusskarten auf die Hand. Alle Spieler entscheiden sich geheim für eine ihrer Einflusskarten und legen sie verdeckt vor sich ab. Hat jeder Spieler eine Einflusskarte vor sich liegen, werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt.

Der Spieler mit der höchsten ausgespielten Einflusskarte erhält das Investitionsrecht. Können laut Ausschreibungskarte mehrere Spieler ein Investitionsrecht erhalten, dann erhalten auch Spieler mit niedrigeren Einflusskarten ein Investitionsrecht.

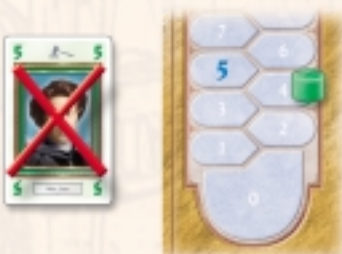
Patt: Haben zwei oder mehr Spieler die Karte mit dem gleichen Wert ausgespielt, dann haben sie ein Patt. Diese Spieler erhalten in dieser Spielrunde kein Investitionsrecht. Es ist möglich, dass sich alle Spieler in einer Pattsituation befinden und kein Spieler in einer Spielrunde ein Investitionsrecht erhält. Es ist auch möglich, dass ein Spieler durch eine Pattsituation ein Investitionsrecht erhält, der eine Einflusskarte mit dem Wert „0“ ausgespielt hat.



Beispiel 1: Spieler Gelb (7) darf als Erster investieren. Spieler Blau (5) und Spieler Rot (5) haben ein Patt, so dass Spieler Grün (4) als Zweiter investieren darf. Das dritte Investitionsrecht wird wegen der Pattsituation nicht vergeben.

Beispiel 2: Spieler Gelb (6) und Spieler Blau (6) haben ein Patt, so dass Spieler Rot (4) als Erster und Spieler Grün (0) als Zweiter investieren dürfen.

Beispiel 3: Alle Spieler dürfen auf einer Straße ihrer Wahl am Stadtrand investieren. Das 5. Investitionsrecht wird nicht genutzt, weil nur vier Spieler mitspielen. Spieler Gelb darf als Erster investieren. Danach folgen die Spieler Blau, Rot und Grün.



Achtung: Ein Spieler darf niemals eine höhere Einflusskarte ausspielen, als er an Einflusspunkte auf der Einfluss-Skala besitzt.

Ist die Vergabe der Investitionsrechte geklärt, nehmen **alle Spieler ihre ausgespielte Einflusskarte zurück auf die Hand**. Sie können in den nächsten Spielrunden wieder verwendet werden.



Spiele, die ein Investitionsrecht durch ihre Einflusskarte erhalten haben, ziehen ihren Spielstein auf der Einfluss-Skala entsprechend dem Wert der ausgespielten Einflusskarte in Richtung des Feldes „0“.

Spiele, die kein Investitionsrecht erhalten haben, müssen keine Einflusspunkte bezahlen. Dies gilt auch für Spieler, die ein Patt hatten.

INVESTITIONSRECHT DURCH SCHECKS

Zu Beginn besitzt jeder Spieler 12 Schecks mit einer Gesamtsumme von \$580.000. Mit diesen Schecks können sich die Spieler Investitionsrechte kaufen.

Jeder Spieler nimmt seine Schecks auf die Hand. Beginnend beim Startspieler, der die Ausschreibungskarte gezogen hat, macht jeder reihum ein Angebot, indem er einen oder mehrere Schecks offen vor sich ausspielt. Dabei gilt, jeder Spieler muss den vorgelegten Scheckbetrag seines rechten Mitspielers überbieten.

Achtung: Ausgespielte Schecks dürfen weder ausgetauscht noch gewechselt werden. D.h. ein Spieler kann immer nur mit den Schecks bieten, die er noch auf der Hand hat.

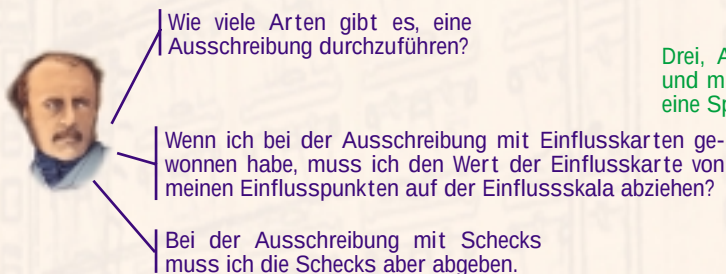
Will ein Spieler den vorgelegten Scheckbetrag nicht überbieten, muss er passen und nimmt die bereits ausgespielten Schecks wieder auf die Hand. Sie können in den nächsten Spielrunden wiederverwendet werden. Die Ausschreibung endet, wenn nur noch ein Spieler Schecks vor sich liegen hat. Dieser Spieler erhält das Investitionsrecht.



Beispiel: Spieler Rot bietet \$20.000, Spieler Blau bietet \$30.000, Spieler Gelb bietet \$50.000, Spieler Grün legt keine Schecks vor sich ab (passt), Spieler Rot legt zu den \$20.000 noch \$40.000 dazu, macht zusammen \$60.000, Spieler Blau passt ebenfalls und nimmt den gelegten Scheck wieder auf die Hand, Spieler Gelb bietet zu den \$50.000 noch zusätzlich \$30.000, macht zusammen \$80.000. Jetzt passt Spieler Rot und nimmt seine Schecks auf die Hand. Spieler Gelb erhält das Investitionsrecht für \$80.000.

Der Spieler, der sein Investitionsrecht durch Schecks erhalten hat, legt die ausgespielten Schecks verdeckt auf das Bankfeld.

Tipp: Beim Bieten und Bezahlen mit Schecks sollten die Spieler beachten, ein großes Gebot auch möglichst mit großen Schecks zu bezahlen. Schecks dürfen nicht gewechselt werden, dadurch kann der Besitz von noch vorhandenen eigenen Schecks mit niedrigen Werten spielentscheidend sein.



Drei, Ausschreibung mit Einflusskarten, mit Schecks und mit Optionskärtchen und Schecks. Welche Art für eine Spielrunde gilt, gibt die Ausschreibungskarte vor.

Ja, die Karte darfst du aber behalten.

Ja, aber nur wenn du gewonnen hast. Sonst bekommst du sie wieder auf die Hand zurück.

INVESTITIONSRECHT DURCH OPTIONS KÄRTCHEN UND SCHECKS

Wird eine Ausschreibungskarte gezogen, auf der ein Fragezeichen steht, dann dürfen sich die Spieler ihr Stadtviertel mit einer ihrer drei Optionskärtchen aussuchen. Auf diesen Kärtchen sind jeweils zwei Stadtviertel abgebildet. Die Spieler nehmen ihre drei Optionskärtchen auf die Hand und legen eines verdeckt vor sich ab. Anschließend werden die Kärtchen gleichzeitig aufgedeckt.

Hat ein Spieler als Einziger ein bestimmtes Optionskärtchen ausgespielt, hat er damit sofort das Investitionsrecht erworben. Dieser Spieler darf in eines der beiden Stadtviertel investieren, die auf seinem ausgespielten Optionskärtchen abgebildet sind.



Der Spieler darf entweder in einem Büro- oder Fabrikviertel investieren.

Um sein Investitionsrecht zu bezahlen, legt der Spieler, der als Einziger ein bestimmtes Optionskärtchen ausgespielt hat, einen Scheck seiner Wahl verdeckt auf das Bankfeld.

Haben mehrere Spieler das gleiche Optionskärtchen ausgespielt, müssen sie mit ihren Schecks entscheiden, wer von ihnen das Investitionsrecht erhält. Jeder von diesen Spielern legt gleichzeitig maximal fünf Schecks verdeckt vor sich ab, danach werden alle Schecks gleichzeitig aufgedeckt. Der Spieler mit der höchsten Schecksumme, erhält das Inve-

stitutionsrecht. Spieler, die kein Investitionsrecht erhalten haben, nehmen ihre Schecks zurück auf die Hand. Der Spieler, der das Investitionsrecht erhalten hat, legt die ausgespielten Schecks verdeckt auf das Bankfeld.

Achtung: Bei gleichen Schecksummen gilt auch hier die Regel für das Patt (siehe **Seite 5**).

Bei der Ausschreibung mit Optionskärtchen darf der Spieler, der das Optionskärtchen mit der Kombination Fabrikviertel/Büroviertel ausgespielt hat, als Erster investieren, danach folgt der Spieler mit der Kombination Marktviertel/Freizeitviertel als Zweiter und der Spieler mit der Kombination Villenviertel/Wohnviertel als Dritter.

Spieler Rot Spieler Blau Spieler Gelb Spieler Grün



Beispiel: Spieler Rot hat das Optionskärtchen Villenviertel/Wohnviertel ausgespielt. Da Spieler Blau und Grün jeweils das Optionskärtchen Marktviertel/Freizeitviertel ausgespielt haben, müssen sie mit ihren Schecks entscheiden, wer das Investitionsrecht erhält. Spieler Blau bietet \$120.000, Spieler Grün bietet \$70.000. Spieler Gelb hat das Kärtchen Fabrikviertel/Büroviertel ausgespielt. Das bedeutet: Spieler Gelb erhält das erste Investitionsrecht, Spieler Blau erhält das zweite Investitionsrecht, Spieler Rot erhält das dritte Investitionsrecht.



Achtung: Entscheiden sich alle Spieler für das gleiche Optionskärtchen (in der Abbildung Villenviertel/Wohnviertel), wird bei dieser Ausschreibung nur ein Investitionsrecht vergeben.

Entscheiden sich die Spieler insgesamt für zwei unterschiedliche Kärtchen (in der Abbildung Villenviertel/Wohnviertel und Fabrikviertel/Büroviertel), werden zwei Investitionsrechte vergeben.

Entscheiden sich die Spieler insgesamt für alle drei Optionskärtchen, werden drei Investitionsrechte vergeben.



Wo darf ich bei der Ausschreibung mit Optionskärtchen und Schecks investieren?

Wenn ich der Einzige mit diesem Optionskärtchen bin, darf ich einen beliebigen Scheck dafür abgeben — auch meinen niedrigsten Scheck?

Aber was passiert, wenn mehrere Spieler das gleiche Optionskärtchen ausgelegt haben?

Das bestimmt das Optionskärtchen, dass du ausgespielt hast. Das Kärtchen zeigt immer zwei Stadtviertel, in einem der beiden darfst du investieren.

Natürlich!

Dann müssen diese Spieler mit bis zu fünf verdeckten Schecks um das Investitionsrecht bieten.



III. INVESTIEREN

Beim Investieren muss je nach Art der Ausschreibung eine bestimmte Reihenfolge beachtet werden:

- Bei der Ausschreibung mit Einflusskarten darf der Spieler mit der höchsten ausgespielten Einflusskarte als Erster investieren. Sieht die aktuelle Ausschreibungskarte weitere Investoren vor, folgen die Mitspieler gemäß den Werten ihrer Einflusskarten (Siehe auch die Beispiele auf **Seite 5**).
- Bei der Ausschreibung mit Schecks darf nur ein Spieler investieren.
- Bei der Ausschreibung mit Optionskärtchen gilt die Reihenfolge: Fabrikviertel/Büroviertel, Marktviertel/Freizeitviertel und Villenviertel/Wohnviertel.

Holzstäbchen zwischen den Stadtvierteln Villenviertel und Fabrikviertel



Achtung: Nur wer ein Investitionsrecht erhalten **und** bezahlt hat, darf eines seiner Holzstäbchen auf eine freie Straße legen.

Die aktuelle Ausschreibungskarte bestimmt, ob das Holzstäbchen auf eine freie Straße zwischen zwei Stadtviertel oder auf eine freie Straße am Stadtrand gelegt werden muss.

Ein Holzstäbchen auf einer Straße gilt immer für beide gegenüberliegende Stadtviertel. Eine Ausnahme bildet der Stadtrand.

Achtung: Besitzt ein Spieler, der ein Investitionsrecht erworben hat, ausnahmsweise kein Holzstäbchen in seinem Vorrat, nimmt er ein beliebiges eigenes Holzstäbchen vom Spielplan und legt es auf eine neue Straße. Der Spieler sollte darauf achten, dass bei einem solchen Wechsel seine Chance auf eine Mehrheit in einem Stadtviertel nicht verloren geht.

EIN SPIELER ERLANGT DIE MEHRHEIT AN EINEM STADTVIERTEL

1) Stadtviertel aufbauen

Ziel der Investition ist es, die Mehrheit an eigenen Holzstäbchen auf den Straßen um ein Stadtviertel zu besitzen.

Mehrheit: Eine Mehrheit ist gegeben, wenn ein Spieler so viele Holzstäbchen an einem Stadtviertel liegen hat, dass kein anderer Spieler gleichviele oder mehr Holzstäbchen an dieses Stadtviertel legen kann.



In Beispiel 1 hat Spieler Grün mit zwei Holzstäbchen die Mehrheit, weil Spieler Blau und Spieler Gelb nur jeweils ein Holzstäbchen gelegt haben.

In Beispiel 2 hat sich Spieler Violett schon mit zwei Holzstäbchen die Mehrheit gesichert, weil dort ein weißes neutrales Holzstäbchen liegt.

In Beispiel 3 gibt es ein Patt zwischen den Spielern Gelb und Grün, die jeweils zwei Holzstäbchen an das Stadtviertel gelegt haben.

In Beispiel 4 hat Spieler Blau mit seinen drei Holzstäbchen sich schon vorzeitig die Mehrheit gesichert. Ein viertes Holzstäbchen muss nicht mehr gelegt werden.



Mehrheit an Rathaus und Bank: Für die Mehrheit am Rathaus- bzw. am Bankviertel muss ein Spieler alle vier Holzstäbchen an diesen Stadtvierteln liegen haben. Liegt ein weißes Holzstäbchen am Rathaus- bzw. am Bankviertel, dann genügen drei Holzstäbchen von einem Spieler.

In Beispiel 1 hat Spieler Rot mit vier Holzstäbchen die Mehrheit am Rathausviertel erlangt.

In Beispiel 2 genügen Spieler Blau drei Holzstäbchen für die Mehrheit am Bankviertel, weil an der Bank ein weißes neutrales Holzstäbchen liegt.

Hat ein Spieler nach dem Legen des Holzstäbchens die Mehrheit um ein Stadtviertel erlangt, wird dieses Stadtviertel aufgebaut. Der Aufbau eines Stadtviertels bringt dem Spieler Prestigepunkte ein.

Es ist möglich, dass in einer Spielrunde mehrere Spieler nacheinander verschiedene Stadtviertel aufbauen können. Es ist auch möglich, dass nach dem Legen eines Holzstäbchens gleich zwei benachbarte Stadtviertel aufgebaut werden.



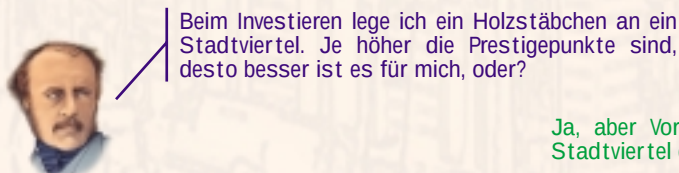
Spieler Rot hat mit dem Legen des Holzstäbchens gleichzeitig die Mehrheit am Rathaus- und am Freizeitviertel erlangt.

Aufbauen heißt: Der Spieler, der die Mehrheit besitzt, dreht sofort die entsprechende Stadtviertelkarte um und zieht seinen Spielstein auf der Prestige-Skala vorwärts. Der Spieler erhält für den Aufbau jeweils die abgebildete Punktzahl:

Rathausviertel/Bankviertel	→ 10 Prestigepunkte
Fabrikviertel/Büroviertel	→ 6 Prestigepunkte
Marktviertel/Freizeitviertel	→ 5 Prestigepunkte
Villenviertel/Wohnviertel	→ 4 Prestigepunkte



Ein aufgebautes Stadtviertel kann nicht wieder umgedreht werden. Die Holzstäbchen bleiben beim Aufbau auf ihrem Platz liegen. Im weiteren Spielverlauf können auch an umgedrehten Stadtvierteln Holzstäbchen gelegt werden. Natürlich nur, wenn auf der entsprechenden Straße kein anderes Holzstäbchen liegt.



Beim Investieren lege ich ein Holzstäbchen an ein Stadtviertel. Je höher die Prestigepunkte sind, desto besser ist es für mich, oder?

Ja, aber Vorsicht, nur wer die Mehrheit an dem Stadtviertel erlangt hat, erhält die Prestigepunkte.



2) Aktionskarte ziehen

Nachdem alle Spieler der Reihe nach investiert haben und dadurch mindestens ein Stadtviertel in einer Spielrunde aufgebaut wurde, muss durch den Startspieler eine Aktionskarte vom Stapel gezogen und ausgeführt werden. Eine gezogene Aktionskarte gilt für alle Spieler. Auf den meisten Aktionskarten wird ein Investor gesucht. Welcher Spieler dies ist, entscheidet eine Ausschreibung, an der sich alle Spieler beteiligen können. Wird durch die Ausführung einer Aktionskarte erneut ein Stadtviertel aufgebaut, muss eine weitere Aktionskarte gezogen und ausgeführt werden. Es können also mehrere Aktionskarten in einer Spielrunde ausgeführt werden.

Aktionskarten können auch dazu benutzt werden, ein Patt um ein Stadtviertel aufzuheben.

Die genauen Texte aller Aktionskarten stehen auf **Seite 11**.



Ist die Aktionskarte ausgeführt worden, wird sie verdeckt auf ein Jahresfeld abgelegt. Begonnen wird mit dem Jahresfeld „1907“.

Zuschuss

Einige Aktionskarten enthalten Zuschüsse an Einflusspunkten und Schecks für die Spieler. Diese Aktionskarten gelten für alle Spieler. Wenn diese Karten ins Spiel kommen, haben die Spieler die Wahl zwischen Einflusspunkten und Schecks.



Entscheidet sich ein Spieler für Einflusspunkte, dann zieht er seinen Spielstein auf der Einfluss-Skala entsprechend der Aktionskarte vorwärts.

Entscheidet sich ein Spieler für Schecks, so hat er die Chance, Schecks bis zum, auf der Aktionskarte angegebenen, Maximalbetrag zu erhalten. Dafür wird zunächst der Scheckstapel auf dem Bankfeld gemischt und verdeckt abgelegt. Dann ziehen alle Spieler, die sich für Schecks entschieden haben, reihum jeweils eine Karte vom Scheckstapel, bis sie aufhören möchten, oder ihre gezogenen Schecks addiert den Maximalbetrag überschritten haben. Die gezogenen Schecks werden dabei offen vor jedem Spieler abgelegt.

Hört ein Spieler mit dem Nachziehen der Schecks freiwillig auf, bevor er den maximalen Betrag überschritten hat, darf er die bisher gezogenen Schecks behalten.

Überschreitet ein Spieler den maximalen Betrag, dann erhält er keine Schecks. Seine bisher gezogenen Schecks werden nach der Zuschussvergabe wieder verdeckt auf das Bankfeld gelegt.



Spieler Rot hat Schecks im Wert von \$110.000 gezogen. Er muss deshalb alle Schecks zurückgeben.

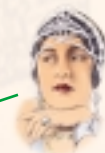
Spieler Grün hat Schecks im Wert von genau \$100.000 gezogen. Er darf sie behalten. Spieler Blau hat Schecks im Wert von \$80.000 gezogen. Er darf sie behalten.

Tipp: Jeder Spieler sollte "im Auge" haben, wie viele Schecks mit welchen Beträgen auf dem Bankfeld liegen. Nur dadurch hat jeder die Chance möglichst viele Schecks durch Zuschüsse zu erhalten.



Immer wenn ich oder ein anderer Spieler ein Stadtviertel aufgebaut hat, wird eine Aktionskarte gezogen...

... und sofort ausgeführt.



IV. AUSSCHREIBUNGSKARTE ABLEGEN

Die Ausschreibungskarte, die vor dem Spieler liegt, der an der Reihe war, wird jetzt offen neben dem Zugstapel der Ausschreibungskarten abgelegt. Damit ist die Spielrunde beendet. Der linke Mitspieler ist jetzt der neue Startspieler. Er beginnt die nächste Spielrunde mit dem Ziehen einer neuen Ausschreibungskarte.

SPIELEND

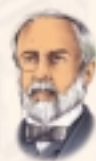
Sobald die zwölfte Aktionskarte auf das Jahresfeld „1918“ durchgeführt und abgelegt wurde, ist das Spiel sofort beendet. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl auf der Prestige-Skala. Bei Gleichstand hat der Spieler gewonnen, der mehr Holzstäbchen auf dem Spielplan liegen hat.

ZWEI VARIANTEN

INVESTITIONSRECHT DURCH OPTIONS-KÄRTCHEN UND SCHECKS

Haben mehrere Spieler die gleiche Optionskarte ausgespielt, können diese auch um das Investitionsrecht handeln und sich gegenseitig Schecks anbieten.

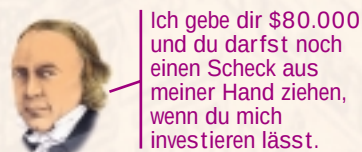
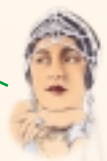
So kann ein Spieler beispielsweise folgendes Angebot machen:



oder



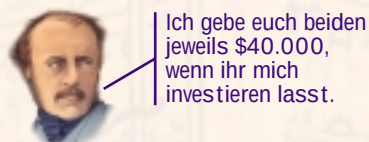
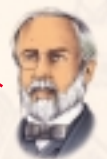
Lass mich 3 Schecks aus deiner Hand ziehen und ich lasse dich investieren.



oder



Ich lasse dich investieren, wenn du mir \$100.000 gibst, aber du darfst das Holzstäbchen nicht an diese Stelle legen.



Alle getroffenen Vereinbarungen müssen eingehalten werden. Ein Investitionsrecht darf nicht verschenkt werden. Der Spieler, der investieren darf, muss an Mitspieler zahlen. Spieler, die miteinander gehandelt haben, tauschen ihre Schecks gemäß ihrer Vereinbarung.

Beispiel: Spieler Grün hat Spieler Rot und Blau jeweils \$40.000 versprochen, wenn er selbst investieren darf. Also erhalten die Spieler Rot und Blau Schecks in der Gesamtsumme von \$80.000 von Spieler Grün.

Kommt es zu keiner Einigung, so wird das Investitionsrecht wie bisher durch Schecks vergeben (siehe Seite 6).

DIE SPIELER KÖNNEN DIE AKTIONSKARTEN NACH EIGENER WAHL ZUSAMMENSTELLEN.

Dass Schecks und Einflusspunkte immer knapp sind, spielt bei San Francisco eine entscheidende Rolle. Spielgruppen, die nicht von der Zufälligkeit eines Zuschusses abhängig sein wollen, können sich zu Spielbeginn auch zwölf Aktionskarten zusammenstellen. In diesem Falle trennen sie die Zuschüsse von den restlichen Aktionskarten und fügen z.B. drei Zuschusskarten neun weiteren Aktionskarten hinzu. Jetzt weiß jeder Spieler, dass im Spiel drei Zuschüsse unter den Aktionskarten vorhanden sind. Die nicht benötigten Aktionskarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt. In den meisten Fällen erweisen sich 3-4 Zuschusskarten als nützlich.

AKTIONSKARTEN



Der Investor, der als Nächster ein Villenviertel beziehungsweise ein Wohnviertel aufbaut, erhält dafür zusätzlich 3 Prestigepunkte. Er zieht seinen Spielstein auf der roten Prestige-Skala also insgesamt um sieben Felder weiter. Die Karte wird solange **offen** auf ein Jahresfeld gelegt, bis ein Villenviertel beziehungsweise ein Wohnviertel aufgebaut wurde. Danach wird die Aktionskarte umgedreht. Wird eine dieser beiden Aktionskarten offen auf das Jahresfeld „1918“ gelegt, ist das Spiel sofort beendet. Der Bonus wird nicht mehr vergeben.



Der Investor darf zwei Holzstäbchen auf den Spielplan legen. Jedoch nur um das gleiche Stadtviertel. Das Investitionsrecht kann durch Einflusskarten bzw. durch Schecks erworben werden.



Der Investor kann ein Holzstäbchen seiner Wahl (allerdings kein neutrales weißes Holzstäbchen) auf dem Spielplan um max. 2 Längen senkrecht oder waagrecht verschieben. Dabei dürfen andere Holzstäbchen nicht verschoben oder übersprungen werden. Das Recht, die Holzstäbchen zu verschieben, kann durch Einflusskarten bzw. durch Schecks erworben werden.



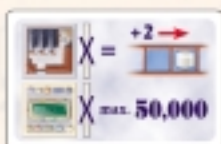
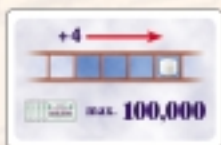
Der Investor kann ein Holzstäbchen auf dem Spielplan mit einem anderen Holzstäbchen auf dem Spielplan vertauschen. Das Recht, zwei Holzstäbchen zu vertauschen, kann durch Einflusskarten bzw. durch Schecks erworben werden.



Der Investor kann ein Holzstäbchen auf eine freie Straße seiner Wahl legen. Das Recht, eine Straße und damit auch das Stadtviertel frei zu wählen, kann durch Einflusskarten bzw. durch Schecks erworben werden.



Der Investor kann ein Holzstäbchen auf eine Straße um ein Stadtviertel legen, wo bereits ein Holzstäbchen liegt. Dieses Holzstäbchen gibt er dem Eigentümer zurück. Das Recht, ein Holzstäbchen zu ersetzen, kann durch Einflusskarten bzw. durch Schecks erworben werden.



Jeder Spieler erhält **entweder** einen Zuschuss von vier Einflusspunkten (Er zieht mit seinem Spielstein auf der blauen Einfluss-Skala um vier Felder weiter) **oder** Schecks im Wert von max. \$100.000 (**Siehe Seite 9**).

Jeder Spieler kann beliebig viele eigene Holzstäbchen vom Spielplan nehmen und erhält für jedes Holzstäbchen als Zuschuss **entweder** zwei Einflusspunkte (Er zieht mit seinem Spielstein auf der blauen Einfluss-Skala um zwei Felder weiter) **oder** Schecks im Wert von max. \$50.000 (**Siehe Seite 9**). Die Summen werden addiert, d.h. bei drei Holzstäbchen erhält der Spieler entweder sechs Einflusspunkte oder Schecks im Wert von max. \$150.000.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de



ABLAUF EINER SPIELRUNDE

I. AUSSCHREIBUNGSKARTE ZIEHEN

Der Startspieler, der an der Reihe ist, zieht eine Ausschreibungskarte und legt sie vor sich ab.



Der Spieler kann diese Karte ablehnen. Er legt sie auf den Ablagestapel und zieht eine neue Ausschreibungskarte. Diese muß er behalten. Er legt sie vor sich ab und liest sie laut vor.

II. AUSSCHREIBUNG DURCHFÜHREN

Je nach Ausschreibungskarte, kann die Ausschreibung auf drei Arten durchgeführt werden.

MIT EINFLUSSKARTEN

Jeder Spieler legt eine Einflusskarte verdeckt vor sich ab. Gemeinsam werden die Karten aufgedeckt. Die höchsten Einflusskarten entscheiden über die Investitionen. Je nach Ausschreibungskarte können ein oder mehr Spieler investieren.

MIT SCHECKS

Reihum legen die Spieler Schecks offen vor sich ab. Der nachfolgende Spieler muss das Angebot des vorherigen Spielers erhöhen oder aussteigen. Der Spieler mit dem höchsten Angebot darf investieren.

MIT OPTIONSKÄRTCHEN & SCHECKS

Jeder Spieler legt ein Optionskärtchen verdeckt vor sich ab. Gemeinsam werden die Karten aufgedeckt.

Ein Spieler legt als Einziger ein bestimmtes Optionskärtchen. Er darf in eines der beiden Stadtviertel investieren, die auf dem Optionskärtchen abgebildet sind. Mehrere Spieler legen das gleiche Optionskärtchen. Die Spieler legen gleichzeitig verdeckt ein Scheckangebot vor sich ab. Der Spieler mit der höchsten Schecksumme darf investieren.

INVESTITION BEZAHLEN

Der/die Investor/en muss/müssen auf der Einfluss-Skala seinen/ ihren Spielstein entsprechend dem Wert der Einflusskarte ziehen.

Der Investor muss die Schecks aus seinem Angebot auf das Bankfeld ablegen.

A) Der Investor legt einen Scheck seiner Wahl auf das Bankfeld.
B) Der Investor legt die Schecks aus seinem Angebot auf das Bankfeld.

III. INVESTIEREN

Die Investoren legen ein Holzstäbchen auf eine Straße um ein Stadtviertel. **Achtung:** Reihenfolge beachten. Der Typ des Stadtviertels ist abhängig von der Ausschreibungskarte.



Wenn ein Investor die Mehrheit an Holzstäbchen um ein Stadtviertel besitzt:

Der Investor muss das Stadtviertel erneuern. Er dreht die Stadtviertelkarte um und erhält die Prestigepunkte des Stadtviertels. Sein Spielstein auf der Prestige-Skala wird entsprechend gezogen. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss eine Aktionskarte ziehen. Der Inhalt der Aktionskarte gilt für alle Spieler. Die Aktionskarte wird durchgeführt.

Die Aktionskarte wird danach auf ein Jahresfeld abgelegt (Wird die zwölfte Aktionskarte auf das Jahresfeld „1918“ abgelegt, ist das Spiel damit beendet.).

IV. AUSSCHREIBUNGSKARTE ABLEGEN

Der Spieler, der an der Reihe ist, legt seine Ausschreibungskarte auf den Ablagestapel. Danach beginnt eine neue Spielrunde mit der Phase I, in dem der linke Mitspieler eine neue Ausschreibungskarte zieht.