

J. Alex Kevern WELTAUSSTELLUNG

-1893-

2-4 Spieler | 40 Minuten | ab 10 Jahren

Die Weltausstellung 1893 in Chicago war eine spektakuläre internationale Ausstellung, auf der viele große Errungenschaften aus Wissenschaft, Technik, Kultur und Unterhaltung präsentiert wurden. Als einer der Organisatoren dieser Messe sendest du deine Unterstützer aus, um die Gunst einflussreicher Personen zu erlangen und großartige Exponate für die Ausstellung zu sichern. Der Organisator, der bis zum Beginn der Ausstellung das größte Ansehen erlangen konnte, wird der Sieger sein!



1 zentraler Spielplan
1 Aufsatzstück



1 Riesenradgondel
1 Rundenmarker



38 Führungsmedaillen



5 Bereichsplättchen



88 Unterstützer
4x22



36 Midway-Münzen



40 Karten
„Exponate“
5x8



60
Genehmigungsmarker
für Exponate
5x12



4 Startbonus-
Karten



23 Karten
„Einflussreiche
Personen“



28 Karten
„Midway-Ticket“




4 Wertungs-
übersichtskarten



SPIELÜBERSICHT

Weltausstellung 1893 wird über 3 Runden gespielt, die jeweils mit einer Wertungsphase enden. In jedem Zug schickt ein Spieler einen Unterstützer zu einem Bereich der Ausstellung und sammelt dort Karten ein. In der Wertungsphase erhalten die Spieler Punkte, wenn sie in einem Bereich die meisten Unterstützer besitzen und Exponat-Karten gesammelt haben, die zu den Bereichen passen, in denen sie die Mehrheit haben. Der Spieler, der am Ende der dritten Runde die meisten Punkte gesammelt hat, wird zum Sieger erklärt!

SPIELAUFBAU

- 1 Der **zentrale Spielplan** wird zusammen mit dem **Aufsatzstück** in der Mitte des Tisches ausgelegt. Die Seite, die der Anzahl der Mitspieler entspricht, zeigt nach oben, so dass das Riesenrad die folgende Anzahl an Feldern zeigt:
 - ◆ 4 Spieler – 13 Felder
 - ◆ 3 Spieler – 11 Felder
 - ◆ 2 Spieler – 9 Felder
- 2 Die **Bereichsplättchen** werden zufällig so um den Spielplan verteilt, dass ein Sechseck entsteht.
- 3 Die **Riesenradgondel** wird auf das Startfeld des Spielplans gestellt, das mit dem Symbol  markiert ist.
- 4 Der **Rundenmarker** wird zum Beginn der ersten Runde auf das Feld ganz links beim Rundenanzeiger gelegt.
- 5 Die 91 Karten **Exponate, Midway-Tickets und Einflussreiche Personen** werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielplan abgelegt.
 - ◆ Beim Spiel zu zweit werden 6 Karten aus dem Stapel entfernt: 1 Midway-Ticket und je 1 Exponat jeder Kategorie.
 - ◆ Beim Spiel zu viert werden 9 Karten aus dem Stapel entfernt: 5 Midway-Tickets, 2 Karten Daniel Burnham, 1 Karte George Davis und 1 Karte Bertha Palmer.



Das Riesenrad auf dem Messegelände, das erste seiner Art, konnte bis zu 60 Passagiere in jeder Gondel befördern – insgesamt 2.160 Passagiere!

- 6 Je 2 vom Stapel gezogene Karten werden offen neben jedem Bereich abgelegt.
- 7 Die **Exponat-Genehmigungsmarker**, die **Midway-Münzen** und die **Führungsmedaillen** werden am Rand bereitgelegt.
- 8 Jeder Spieler erhält **22 Unterstützer** einer Farbe. Jeder Spieler platziert je einen seiner Unterstützer in jeden der fünf Bereiche.
- 9 Anschließend wird zufällig ein Startspieler ausgewählt. Jeder Spieler erhält die Startbonus-Karte, die seinem Platz in der Spielerreihenfolge entspricht (der Startspieler erhält die Karte für Spieler 1, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn die Karte für Spieler 2, usw.). Jeder Spieler führt nun die Aktion(en) aus, die auf seiner Startbonus-Karte angegeben sind.
- 10 Es werden **zwei Wertungsübersichtskarten** genutzt: Die Karte „Schritt für Schritt“ und die Karte „Bereiche werten“, die der Anzahl der Spieler entspricht. (Die beiden ungenutzten Karten kommen zurück in die Schachtel.)

Die Messe war vom 1. Mai bis 30. Oktober 1893, also 6 Monate, geöffnet und zog während dieser Zeit mehr als 27 Millionen Besucher an.



Aufbau für ein Spiel zu dritt

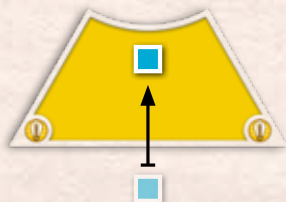
SPIELABLAUF



Der Spieler am Zug platziert einen Unterstützer in einen Bereich seiner Wahl, spielt einflussreiche Personen aus (sofern er welche hat) und sammelt dann alle Karten aus diesem Bereich ein. Danach werden 3 neue Karten vom Nachziehstapel ausgelegt.

SCHRITT 1: EINEN UNTERSTÜTZER PLATZIEREN

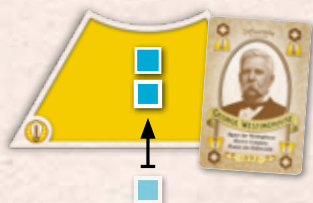
Ein eigener Unterstützer wird in einem Bereich nach Wahl platziert.



Falls (in Schritt 1 oder 2) ein eigener Unterstützer benötigt wird, aber keiner mehr zur Verfügung steht, kann ein eigener Unterstützer aus einem beliebigen Bereich entfernt und dann eingesetzt werden.

SCHRITT 2: EINFLUSSREICHE PERSONEN SPIELEN

Einflussreiche Personen, die im vorherigen Zug eingesammelt wurden, werden nun in beliebiger Reihenfolge gespielt oder abgeworfen. Um eine einflussreiche Person zu spielen, wird die auf der Karte angegebene Aktion ausgeführt und dann die Karte abgeworfen. (Siehe **KARTENERLÄUTERUNG**.) Achtung: Man darf keine einflussreichen Personen für später aufheben.



SCHRITT 3: KARTEN EINSAMMELN

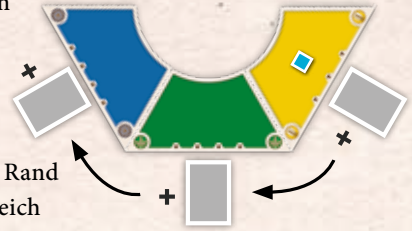
Alle Karten aus dem Bereich, in dem in Schritt 1 ein eigener Unterstützer platziert wurde, werden eingesammelt und offen vor dem Spieler ausgelegt. (Die gesammelten Karten aller Spieler liegen immer offen aus, so dass jeder sie einsehen kann.) Für jedes eingesammelte Midway-Ticket wird die Riesenradgondel ein Feld auf dem zentralen Spielplan weiterbewegt. Erreicht sie das Startfeld am Fuße des Riesenrades, bleibt die Gondel sofort stehen, sie wird nicht weitergesetzt. Dies löst eine Wertungsphase aus, die am Ende des aktuellen Zuges durchgeführt wird.

Obwohl einflussreiche Personen teilweise erlauben, zusätzliche Unterstützer in andere Bereiche zu setzen, kann man damit die dort ausliegenden Karten nicht einsammeln. Karten können nur aus dem Bereich gesammelt werden, in dem in Schritt 1 der eigene Unterstützer platziert wurde.



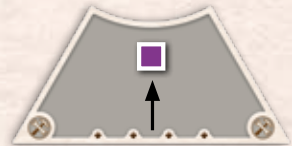
SCHRITT 4: 3 NEUE KARTEN AUSLEGEN

Zuerst wird eine Karte vom Nachziehstapel offen neben den Bereich gelegt, in dem in Schritt 1 der eigene Unterstützer platziert wurde. Anschließend wird je eine weitere Karte offen zu den nächsten beiden verfügbaren Bereichen im Uhrzeigersinn gelegt. (Jeder Bereich hat eine maximale Kapazität, die durch eine Anzahl an Symbolen am äußeren Rand dargestellt wird – entweder 3 ▼ oder 4 ♦ Karten. Ist ein Bereich bereits voll gemäß dieser Kapazität, ist er nicht mehr verfügbar und wird übergangen. Die Karte wird dann neben dem nächsten möglichen verfügbaren Bereich abgelegt.)



Sind keine Karten mehr im Nachziehstapel vorhanden, werden alle Karten des Abwurfstapels gemischt und ein neuer Nachziehstapel gebildet.

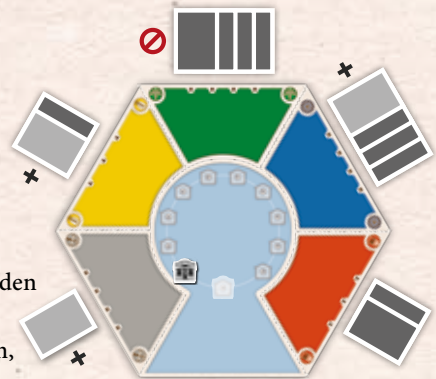
Nachdem alle 4 Schritte durchgeführt worden sind, ist der Zug beendet. Hat die Riesenradgondel während dieses Zuges das Startfeld wieder erreicht, wird nun eine Wertungsphase abgehandelt (siehe **WERTUNGSPHASEN** für Details). Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.



ZUGBEISPIEL

Klemens beginnt seinen Zug ohne einflussreiche Personen (Schritt 2 entfällt). Er platziert einen Unterstützer im Bereich Fertigung (Schritt 1) und nimmt sich die beiden Karten aus diesem Bereich (Schritt 3). Eine der Karten, die er nimmt, ist ein Midway-Ticket, deshalb bewegt er die Riesenradgondel ein Feld auf dem zentralen Spielplan vor.

Nun fügt er drei neue Karten zum Spielbereich hinzu (Schritt 4). Er legt die erste Karte zum (derzeit leeren) Bereich Fertigung und die zweite Karte zum darauffolgenden Bereich Elektrizität. Der nächste Bereich Landwirtschaft ist mit 4 Karten bereits voll belegt und wird übersprungen, so dass die dritte Karte zum Bereich Verkehr kommt.



KARTENERLÄUTERUNG

EXPONATE



Der Hauptbereich der Messe enthielt mehr als 65.000 Exponate in wunderschönen Gebäuden, die gemeinhin als „Weiße Stadt“ bekannt waren.

Diese Karten stellen Vorschläge für den Hauptbereich der Ausstellung dar. Es gibt fünf Kategorien, die den fünf Bereichen entsprechen: Landwirtschaft, Elektrizität, Schöne Künste, Fertigung und Verkehr.

Exponate werden als „vorgeschlagen“ angesehen, wenn ein Spieler diese als Karte einsammelt. Spieler mit den meisten Unterstützern in einem Bereich können in einer Wertungsphase dort Exponate „genehmigt“ bekommen. (Siehe **WERTUNGSPHASEN** für Details zum Genehmigen von Exponaten.) Diese Exponat-Karten sind für sich keine Punkte wert; nur Exponat-Karten, die während einer Wertungsphase in Genehmigungsmarker umgewandelt wurden, bringen am Ende Punkte.

Man erhält umso mehr Punkte, je mehr unterschiedliche Genehmigungsmarker man am Ende besitzt. So ist ein kompletter Satz mit 5 Markern aus unterschiedlichen Kategorien 15 Punkte wert, während 5 Genehmigungsmarker derselben Kategorie nur 5 Punkte wert sind. Siehe **ENDE DES SPIELS** für mehr Informationen zur Wertung von Exponaten.

MIDWAY~TICKETS



Der „Midway“ war ein mehr als 1,5 Kilometer langer Boulevard der Attraktionen. Ticketverkäufe für diese Attraktionen trugen zu einem Großteil des Gewinns der Messe bei.

Für jedes Midway-Ticket, das eingesammelt wird, bewegt sich die Riesenradgondel auf dem zentralen Spielplan ein Feld weiter. (Siehe **SPIELBLAUF: Karten einsammeln** für weitere Details.) Kommt die Riesenradgondel wieder am Startfeld am Fuße des Riesenrades an, wird eine Wertungsphase ausgelöst, die am Ende des aktuellen Zugs abgehandelt wird.

In jeder Wertungsphase lösen alle Spieler ihre Midway-Tickets für jeweils einen Punkt ein; der Spieler mit den meisten Tickets erhält zusätzlich 2 Bonuspunkte. (Siehe **WERTUNGSPHASEN** für Näheres zum Einlösen der Tickets.)

EINFLUSSREICHE PERSONEN

Diese Karten repräsentieren Gefälligkeiten, die man von einflussreichen Personen einfordern kann. Wird eine Karte *Einflussreiche Person* eingesammelt, muss diese im nächsten Zug gespielt (oder abgeworfen) werden. Sie kann nicht für später aufgehoben werden. Zum Spielen einer einflussreichen Person wird die auf der Karte angegebene Aktion ausgeführt und anschließend die Karte abgeworfen.



Daniel Burnham, einer der führenden Organisatoren der Ausstellung, lebte mehr als zwei Jahre bis zum Beginn der Ausstellung auf dem Messegelände.



Daniel Burnham: Der Spieler setzt einen zusätzlichen eigenen Unterstützer in den Bereich, in den er in Schritt 1 seinen Unterstützer platziert hat.



George Davis: Der Spieler setzt einen zusätzlichen eigenen Unterstützer in einen Bereich, der an denjenigen angrenzt, in den er in Schritt 1 seinen Unterstützer platziert hat.

Die beiden Bereiche am unteren Ende des zentralen Spielplans gelten nicht als zueinander angrenzend.

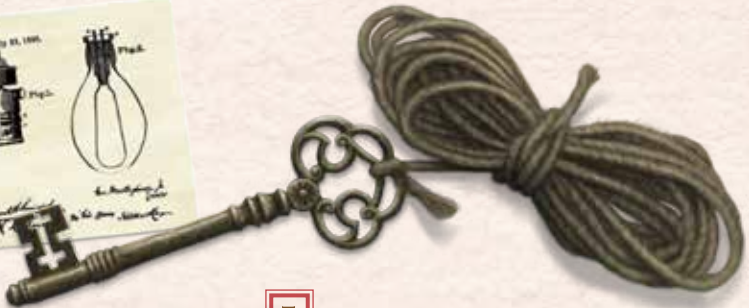


Bertha Palmer: Der Spieler bewegt einen (eigenen oder fremden) Unterstützer aus einem beliebigen Bereich in einen anderen.



Cyrus McCormick, Charles H. Schwab, Augustus Saint-Gaudens, George Westinghouse und George Pullman: Der Spieler setzt einen zusätzlichen eigenen Unterstützer in den auf der Karte angegebenen Bereich.

Die Westinghouse Electric Company im Besitz von George Westinghouse gewann den Auftrag, die Messe mit elektrischem Licht zu versorgen.



WERTUNGSPHASEN



Das Spiel hat 3 Wertungsphasen, die jeweils sofort nach dem Zug ausgeführt werden, in dem die Riesenradgondel wieder am Startfeld des zentralen Spielplans angekommen ist.

Der Spieler, der die Wertungsphase ausgelöst hat, kann die Gondel als Erinnerung an sich nehmen. Nach der Wertungsphase legt dieser Spieler die Gondel zurück zum Startfeld und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Nach der Wertung wird der Rundenmarker auf der Rundenleiste ein Feld weiterbewegt bis ans Ende der aktuellen Runde.

Jede Wertungsphase besteht aus den folgenden drei Schritten. (Die Midway-Münzen, Führungsmedaillen und Genehmigungsmarker sind nicht begrenzt. Sollte deren Anzahl nicht ausreichen, benutzt Stift und Papier zum Merken.)

1. MIDWAY-TICKETS EINLÖSEN

Führungsbonus: Zuerst erhält der Spieler mit den meisten Midway-Tickets 2 Punkte in Form von Midway-Münzen. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler je 2 Punkte.

Tickets einlösen: Anschließend lösen alle Spieler ihre Midway-Tickets für jeweils 1 Punkt pro Karte ein. Eingelöste Midway-Tickets kommen auf den Abwurfstapel.



1.



2. BEREICHE WERTEN

Anschließend werden alle 5 Bereiche nacheinander gewertet, ausgehend von dem Bereich links am Fuße des Riesenrades, danach weiter im Uhrzeigersinn. (Die Anzahl an Punkten und die Anzahl passender Exponate, die genehmigt werden können, hängt von der Spieleranzahl ab. Siehe Übersichtskarte.)

Führungsmedaille: Der oder die Spieler mit den meisten Unterstützern in einem Bereich erhalten eine Führungsmedaille im Wert von 2 bzw. 4 Punkten.

Exponate genehmigen: Der oder die Spieler mit den meisten Unterstützern können außerdem eine gewisse Anzahl an Exponat-Karten genehmigen, die zum aktuell gewerteten Bereich passen. Wird ein Exponat genehmigt, kommt die Exponat-Karte auf den Abwurfstapel und man erhält dafür einen entsprechenden Exponat-Genehmigungsmarker.






1.


WERTUNGSPHASE 	
SCHRITT 2: Bereiche werten	
1.	 <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2.	- -
Mehrere 1.	- <input checked="" type="checkbox"/>

WERTUNGSPHASE 	
SCHRITT 2: Bereiche werten	
1.	 <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2.	 <input checked="" type="checkbox"/>
Mehrere 1.	 <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <small>*Kein 2. Rang</small>
Mehrere 2.	- -

WERTUNGSPHASE 	
SCHRITT 2: Bereiche werten	
1.	 <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2.	 <input checked="" type="checkbox"/>
Mehrere 1.	 <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <small>*Kein 2. Rang</small>
Mehrere 2.	- <input checked="" type="checkbox"/>

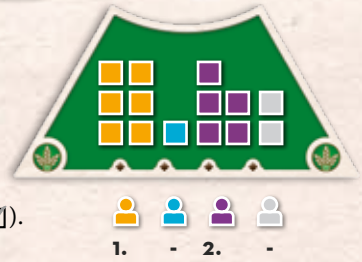
1.: Der Spieler, der in einem Bereich alleine die meisten Unterstützer hat, erhält eine Führungsmedaille ( / ) und kann 3 Exponate genehmigen ().

2. (nur bei 3 und mehr Spielern): Der Spieler, der in einem Bereich alleine die zweitmeisten Unterstützer hat, erhält eine Führungsmedaille () und kann ein Exponat genehmigen ().

Mehrere 1.: Mehrere Spieler, die alle die meisten Unterstützer haben, können eine Führungsmedaille () erhalten und eine gewisse Anzahl an Exponaten genehmigen (/).

Gibt es einen Gleichstand auf dem ersten Rang, wird der zweite Rang nicht gewertet; der nächste Spieler wird als Dritter angesehen.

Mehrere 2. (nur bei 4 Spielern): Alle Spieler, die die zweitmeisten Unterstützer haben, können 1 Exponat genehmigen () , erhalten aber keine Medaille.

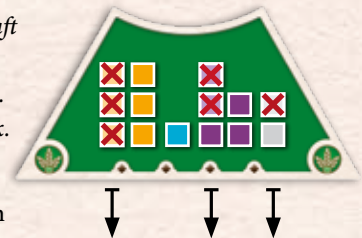


3. UNTERSTÜTZER ZURÜCKRUFEN

Nachdem alle 5 Bereiche gewertet wurden, rufen die Spieler die Hälfte ihrer Unterstützer zurück. Von jeweils zwei eigenen Unterstützern, die ein Spieler in einem Bereich hat, muss ein Unterstützer zurückgenommen werden.

Helena (orange) hat 6 Unterstützer im Bereich Landwirtschaft und ruft 3 zurück. Sabine (violett) hat 5 Unterstützer, ruft also 2 zurück. Julia (weiß) ruft 1 ihrer 2 Unterstützer zurück. Andrea (blau) hat nur 1 Unterstützer und ruft keinen zurück.

Anschließend, jeweils am Ende der 1. und 2. Wertungsphase, wird der Rundenmarker um ein Feld nach vorne versetzt, zum Start der nächsten Runde.





ENDE DES SPIELS

Nach der dritten Wertungsphase endet das Spiel. Alle Spieler zählen ihre Punkte zusammen, die sie in Form von Midway-Münzen, Führungsmedaillen und genehmigten Exponaten erhalten haben.

MIDWAY-MÜNZEN WERTEN



Jede Midway-Münze ist so viele Punkte wert wie die Zahl darauf angibt (also 1 oder 2).

FÜHRUNGSMEDAILLEN WERTEN



Jede Führungsmedaille ist so viele Punkte wert wie die Zahl darauf angibt (also 2 oder 4).

GENEHMIGTE EXPONATE WERTEN

Je größer die Vielfalt der im Laufe des Spiels genehmigten Exponate, desto mehr Punkte ist jedes davon wert. Alle Spieler sortieren ihre Exponat-Genehmigungsmarker in Sätzen, die von jeder Kategorie jeweils maximal einen enthalten. Jeder Satz ist so viele Punkte wert, wie die Tabelle unten angibt.

(Nicht genehmigte Exponat-Karten sind keine Punkte wert. Nur Exponat-Karten, die im Laufe des Spiels in Exponat-Genehmigungsmarker umgewandelt wurden, zählen für die Punktvergabe.)



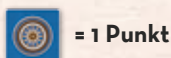
Kompletter Satz von 5 verschiedenen Bereichen	15 Punkte
Satz von 4 verschiedenen Bereichen	10 Punkte
Satz von 3 verschiedenen Bereichen	6 Punkte
Satz von 2 verschiedenen Bereichen	3 Punkte
Einzelner Bereich	1 Punkt

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger! Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler, der die meisten Exponat-Genehmigungsmarker besitzt. Bei erneutem Gleichstand gewinnt davon derjenige Spieler, der die wenigsten nicht genehmigten Exponat-Karten hat. Herrscht danach immer noch ein Gleichstand, können sich mehrere Spieler über den Sieg freuen!

WERTUNGSBEISPIEL



Julia beendet das Spiel mit den unten abgebildeten 9 Exponat-Genehmigungsmarkern. Sie hat einen kompletten Satz von 5 verschiedenen Markern, der 15 Punkte wert ist. Ein weiterer Satz von 3 verschiedenen Markern (Verkehr, Schöne Künste und Fertigung) ist 6 Punkte wert. Und der letzte, einzelne Marker (Verkehr) bringt ihr noch einen Punkt ein. Sie erhält somit 22 Punkte für ihre Exponat-Genehmigungsmarker.



Julia bekommt außerdem 11 Punkte für ihre Midway-Münzen und 18 Punkte für ihre Führungsmedaillen.



Somit hat Julia insgesamt 51 Punkte!



WELTAUSSTELLUNG 1893

♦ Chicago, Illinois ♦

1. Mai - 30. Oktober 1893



ORTE & GEBÄUDE

- 1 Riesenrad
- 2 Galerie der schönen Künste
- 3 Illinois-Gebäude
- 4 Frauen-Gebäude
- 5 Verkehrs-Gebäude
- 6 Berg- und Minenbau-Gebäude
- 7 Elektrizitäts-Gebäude
- 8 Fertigungs-Gebäude
- 9 Verwaltungs-Gebäude
- 10 Kopfbahnhof
- 11 Maschinenhalle
- 12 Landwirtschafts-Gebäude



Spieldesign

J. Alex Kevern

Entwicklungsleitung

Randy Hoyt

Deutschsprachige Bearbeitung
dlp games, atelier 198, Stefan Malz



Illustration

Beth Sobel

Grafik

Adam P. McIver

© dlp games Verlag GmbH
Eurode-Park 86
52134 Herzogenrath
Deutschland
Phone: +49 2406-8097200
Mail: info@dlp-games.de

Spielregelgestaltung

Jason D. Kingsley

Spielregelredaktion

Dustin Schwartz

unter der Lizenz von



FOXTROT
GAMES



RENEGADE
GAME STUDIOS

Foxtrot Games dankt *Thomas Bleuzen, der Meltzer Cassel Family, Tanzy Caulkins, Kye-young Chung, Spencer DuChene, Lori Gentile und Joe Sislow, C. Giannoni, Kyle Hawkins, Halle Kevern, Jeff und Debbie Lustic, Elsa Andersson Monaghan, Charmaine Mortensen, Blake Muxo, Jayson Myers, Chris und Tiffany Peters (und Nate und Maria), Rae Peters, Sarah Roach (in Gedenken an Thomas J. Roach IV), Jeff Safran, Bill und Danna Segel, P. Kellach Waddle, Wes Walker, und den mehr als 1.400 Unterstützern.*

Randy Hoyt dankt *seiner Frau Leslie für all ihre Zeit und Ermutigung. Sein Dank gilt außerdem Brian Villanueva, Andy Lee, Jason D. Kingsley, Dave Ferguson, Aron Yert, Bethany Yert, und J.R. Honeycutt für ihre Anmerkungen und Rückmeldungen.*

J. Alex Kevern dankt *auch den zahlreichen Spieletestern, die geholfen haben, aus dem Spiel zu machen, was es heute ist, sowie seiner Frau Sara und seiner Familie für ihre unermüdlige Unterstützung.*