



Matt Wolfe

# RAISING CHICAGO

SPIELANLEITUNG



# RAISING CHICAGO



Urban Evolution-Serie Nr. 2  
von Matt Wolfe für 2-4 Personen

## INHALT

01. EINLEITUNG.....	2
02. SPIELZIEL.....	2
03. SPIELMATERIAL.....	2
04. SPIELVORBEREITUNG.....	6
05. WICHTIGE KONZEPTE.....	8
06. SPIELABLAUF.....	8
07. SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG.....	15
08. OPTIONALES STADTRATSMODUL.....	16
09. ANMERKUNGEN ZUM THEMA.....	17
10. GLOSSAR.....	18

## 01 EINLEITUNG

Während des 19. Jahrhunderts erhob sich Chicago nur gut einen Meter über dem Ufer des Michiganssees. Über viele Jahre gab es fast keinen natürlichen Abfluss von der Oberfläche der Stadt. Das stehende Wasser beherbergte Krankheitserreger, die zahlreiche Epidemien wie Typhus und Ruhr auslösten. 1854 kam es sogar zu einem Choleraausbruch, an dem rund 6% der Bevölkerung starb. Diese Krise zwang die Stadt, die Abflussprobleme ernst zu nehmen. 1856 entwickelte Ingenieur Ellis S. Chesbrough den Plan einer stadtweiten Kanalisation, den der Stadtrat übernahm.

Durch den geringen Höhenunterschied zum See konnte die Kanalisation nicht unter der Erde verlegt werden, sondern musste auf Straßenniveau gebaut werden. Der Stadtrat entschied, eine radikale Idee umzusetzen: Er verordnete, die Bauwerke in der Stadt anzuheben, um die Abläufe unter dem neuem Straßenniveau zu verstecken.

## 02 SPIELZIEL

Als Firmeninhaber hebt ihr die Bauwerke an, sammelt Rohstoffe, übernehmt die attraktivsten Projekte und bewältigt die Abflusskrise der Stadt. Wer nach 8 Spielrunden das größte Ansehen hat, gewinnt das Spiel. Trefft die cleversten strategischen Entscheidungen und

beweist, dass ihr die besten „Anheber“ in *Raising Chicago* seid!

Das optionale Stadtratsmodul bietet euch eine weitere Herausforderung, nachdem ihr bereits einige Partien gespielt habt.

*Raising Chicago* ist das zweite Spiel in Matt Wolfes **Urban Evolution**-Serie. Das erste Spiel ist **Squaring Circleville**.

## 03 SPIELMATERIAL

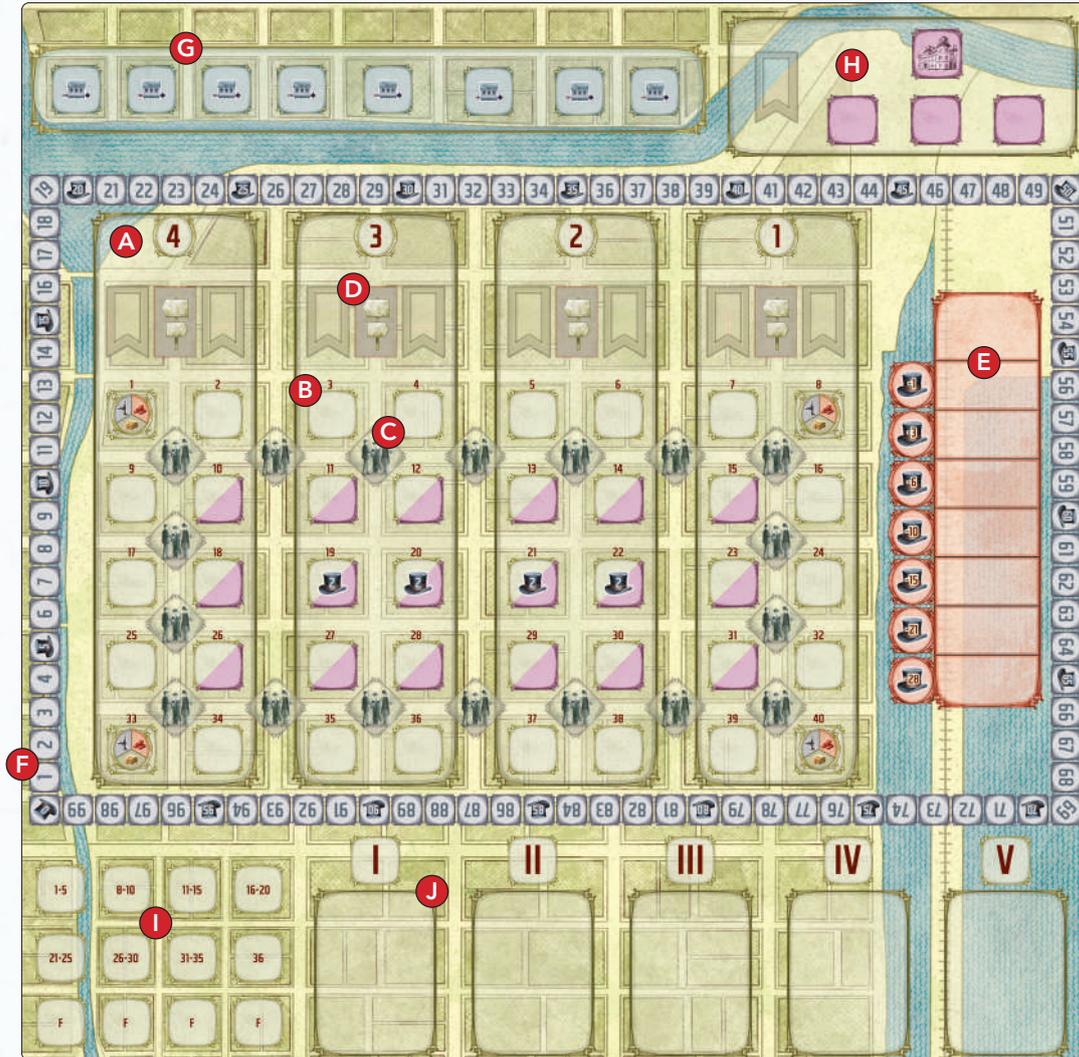
Dieses Exemplar von *Raising Chicago* beinhaltet folgendes Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 1 Auktionstableau
- 4 Firmentableaus
- 6 Firmenausbauten
- 36 Projekte
- 10 finale Projekte
- 4 persönliche Projekte
- 10 Prestigebauwerke
- 18 Nachbarschaftsplättchen
- 12 Stadtrandplättchen
- 4 Stadtteilkontrollplättchen
- 9 Kompetenzbanner
- 90 Ressourcen (je 30x Bauholz, Mauerwerk, Hubspindeln)
- 36 permanente Ressourcen (3 Sets in Spielfarben, je 3x Bauholz, Mauerwerk und Hubspindeln)
- 20 Joker-Ressourcen
- 20 Gunstmarker
- 36 Symbolplättchen
- 12 Kompetenzmarker (je 3 in 4 Spielfarben)
- 54 beidseitige Ressourcenkarten (rote Seite für 2-3 Personen; gelbe Seite für 4 Personen)
- 100 Gebotsmarker (je 25 in 4 Spielfarben)
- 8 Prestigebauwerk-Ständer
- 8 Scheiben (je 2 in 4 Spielfarben)
- 1 Stadtratstableau (für das optionale Stadtratsmodul)
- 12 Stadtratsmitglieder (für das optionale Stadtratsmodul)
- 2 Spielanleitungen (Deutsch & Englisch)
- 4 Spielhilfen (Deutsch & Englisch)

## SPIELPLAN

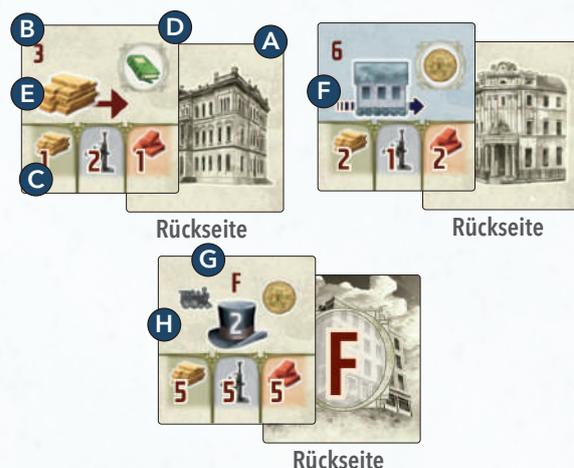
Der Hauptteil des Spielplans zeigt die vier Stadtteile Chicagos, nummeriert von 1 bis 4 **A**. In jedem Stadtteil befinden sich 10 Bauplätze für Anhebeprojekte und Prestigebauwerke **B**. Felder für Nachbarschaftsplättchen **C** sowie zwei Felder für Kompetenzbanner und eins für ein Stadtteilkontrollplättchen **D** am oberen Rand. Rechts von den Stadtteilen befindet sich die Armutsleiste **E**, rund um alle Stadtteile verläuft

die Ansehensleiste **F**. Oben links liegt der Stadtrand mit 8 Bauplätzen für Stadtrandplättchen und Verschiebeprojekte **G**. Oben rechts sieht ihr den Bereich der Prestigebauwerke mit Feldern für den Nachziehstapel, drei verfügbare Prestigebauwerke und ein Stadtteilkontrollplättchen **H**. Unten auf dem Spielplan ist der Projektbereich. Auf dessen linker Seite sind Felder für die Stapel mit Projektplättchen **I**, rechts die von I bis V nummerierten Felder der in jeder Runde verfügbaren Projekte und Ressourcenkarten **J**.



## PROJEKTE UND FINALE PROJEKTE

Die Projekte repräsentieren Bauwerke, die ihr im Auftrag der Besitzer anhebt oder verschiebt **A**. Sie sind oben links von 1 bis 36 nummeriert **B** und zeigen unten die für die Fertigstellung benötigten Ressourcen **C**. Das Symbol oben rechts zeigt das Plättchen, das die erfolgreiche Firma bei Fertigstellung bekommt **D**. Gelbe Anhebeprojekte bieten verschiedene Belohnungen **E**, während blaue Verschiebeprojekte nur das „Verschieben“-Symbol zeigen **F**. Die finalen Projekte zeigen oben in der Mitte ein „F“ anstelle der Zahlen **G**. Dies sind alles gelbe Anhebeprojekte mit höheren Kosten. Neben Ansehen als Belohnung zeigen sie zwei Symbole, die ihr während der Schlusswertung am Spielende verwendet **H**.

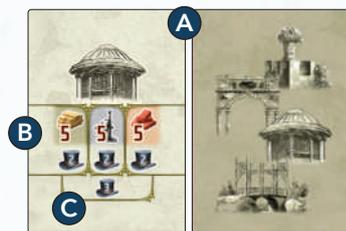


## AUKTIONSTABLEAU

Das Auktionstableau bietet vier Reihen für eure Gebotsmarker **A**. Die aufgedruckten Ansehenswerte verwendet ihr während der Schlusswertung am Spielende **B**.



## PERSÖNLICHE PROJEKTE



Rückseite

Persönliche Projekte repräsentieren Bauwerke, die während der Schlusswertung zusätzliches Ansehen einbringen **A**. Sie zeigen die benötigten Ressourcen, um einzelne Abschnitte zu vervollständigen **B**, und einen

Bonus, wenn ihr sie komplett errichtet **C**.

## PRESTIGEBAUWERKE UND STÄNDER



Rückseite

Als Belohnung für das Errichten von Verschiebeprojekten dürft ihr auf zentralen Bauplätzen der Stadtteile Prestigebauwerke anheben. Die Prestigebauwerke sind von 1 bis 12 nummeriert **A**. Sie bieten Ansehen und eine unterschiedliche Anzahl an Pfeilen, die auf benachbarte Bauplätze zeigen **B**. Besitzt ihr dort während der Schlusswertung Bauwerke, verdient ihr weiteres Ansehen. Ihr errichtet die Prestigebauwerke auf eigenen Ständern, damit sie über die anderen Bauwerke ragen **C**.

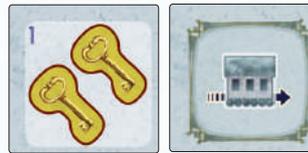
## NACHBARSCHAFTSPLÄTTCHEN



Rückseite

Nachbarschaftsplättchen bieten verschiedene Belohnungen, nachdem ihr sie auf dem Spielplan durch Bauwerke umschlossen habt.

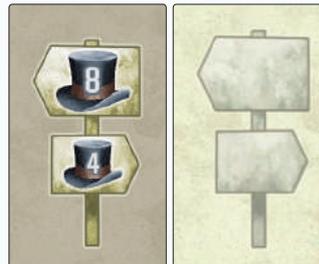
## STADTRANDPLÄTTCHEN



Rückseite

Stadtrandplättchen liefern einmalige Belohnungen. Ihr nehmt diese Plättchen, wenn ihr Verschiebeprojekte vollendet und die Bauwerke auf den Bauplätzen am Stadtrand von Chicago errichtet.

## STADTTEILKONTROLLPLÄTTCHEN



Rückseite

Stadtteilkontrollplättchen bieten Ansehen in den vier Stadtteilen. Ihr verdient das Ansehen während der Schlusswertung.

## KOMPETENZBANNER



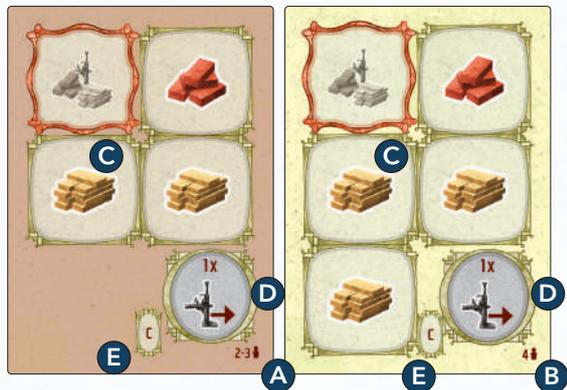
Rückseite

Durch Kompetenzbanner erhöht ihr eure Kompetenz im Umgang mit den drei Ressourcen Bauholz, Hubspindeln und Mauerwerk. Sie liegen in den vier Stadtteilen und im Bereich der Prestigebauwerke.

## RESSOURCENKARTEN

Die Ressourcenkarten sind beidseitig bedruckt. Verwendet die rote Seite bei 2-3 Personen **A**, die gelbe Seite bei 4 **B**. Jede Ressourcenkarte zeigt mehrere quadratische Felder mit verschiedenen Ressourcen. Ihr legt eure Gebotsmarker während der Phase *Projekte versteigern* auf diese Felder **C**. Unten rechts befinden

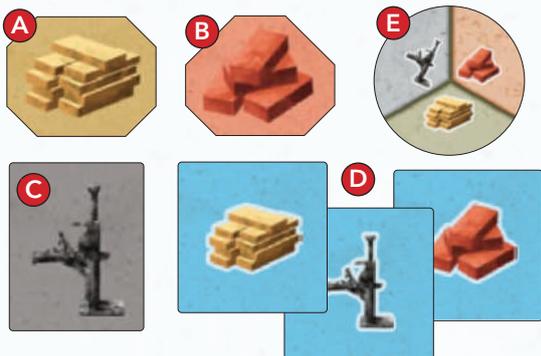
sich runde Bonusfelder, die euch während der Phase *Firma betreiben* Ressourcen und einmalige Belohnungen bringen **D**. Die Markierung unten in der Mitte zeigt die Buchstaben A bis D, die ihr nur im optionalen Stadtratsmodul beachten müsst **E**.



## RESSOURCEN, PERMANENTE RESSOURCEN UND JOKER-RESSOURCEN

Die Ressourcen im Spiel sind Bauholz **A**, Mauerwerk **B** und Hubspindeln **C**. Auf den Kompetenzleisten eurer Firmentableaus könnt ihr permanente Ressourcen erhalten **D**, Joker-Ressourcen bekommt ihr durch Belohnungen **E**. Ihr dürft sie als eine Ressourcensorte eurer Wahl nutzen.

Ressourcenplättchen sind unbegrenzt verfügbar. Sollte der Vorrat in seltenen Fällen geleert sein, verwendet bitte vorübergehend passenden Ersatz.



## SYMBOLPLÄTTCHEN



Ihr bekommt Symbolplättchen für vollendete Projekte, wie auf deren Plättchen angezeigt. Ihr verdient Ansehen für gesammelte Symbolplättchen während der Schlusswertung.



## GUNSTPLÄTTCHEN

Ihr erhaltet Gunstplättchen durch bestimmte Belohnungen. Ihr verwendet sie bei Projekten, um damit jeweils eine benötigte Ressourcensorte komplett zu bezahlen.

## FIRMENTABLEAUS UND FIRMENAUSBAUTEN

Oben auf den Firmentableaus befinden sich 4 Ressourcenfelder **A**. Ihr legt dort Ressourcen und Joker-Ressourcen ab. Die drei Kompetenzleisten in der Mitte zeigen eure Kompetenz im Umgang mit Ressourcen an **B**. Entsprechend der Personenzahl verwendet ihr die markierten Felder für die Kompetenzmarker und permanente Ressourcenplättchen. Abhängig von eurem Fortschritt auf diesen Leisten bekommt ihr permanente Ressourcen und weitere Belohnungen. Am unteren Rand der Tableaus sind vier Plätze für Ressourcenkarten, die ihr beim Betreiben der Firma nutzt **C**. Ihr erhaltet durch Belohnungen Firmenausbauten, die ihr an euer Tableau anlegt **D**. Sie bieten weiteren Platz für Ressourcenkarten.



## KOMPETENZMARKER, GEBOTSMARKER UND SCHEIBEN



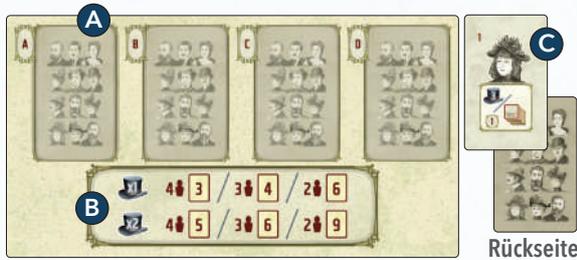
Ihr verwendet einen Satz an Holzmarkern in einer der vier Spielfarben. Nutzt die Kompetenzmarker **A** auf den drei Kompetenzleisten eures Firmentableaus. Verwendet die Gebotsmarker **B** bei der

Auktion der Projekte. Gewinnt ihr ein Projekt, bilden diese Marker Stockwerke, auf die ihr das Projektplättchen als Bauwerk legt. Verwendet die Scheiben **C**, um euer Ansehen und eure „Armut“ auf den beiden Leisten des Spielplans anzuzeigen.

## STADTRATSTABLEAU UND STADTRATSMITGLIEDER (optionales Modul)

Das optionale Stadtratstableau weist Platz für vier Stadtratsmitglieder auf **A**. Jedes Feld ist mit einem Buchstaben markiert, die

den Buchstaben auf den Ressourcenkarten entsprechen. Unten findet ihr eine Übersicht über die zu erfüllenden Bedingungen, um weiteres Ansehen von Stadtratsmitgliedern zu verdienen **B**. Die Stadtratsmitglieder bieten verschiedene Wertungsoptionen während der Schlusswertung **C**.



## 04 SPIELVORBEREITUNG

- A** Legt den Spielplan bereit. Legt das **Auktionstableau** daneben.
- B** Nehmt die **Projekte** 1–5, mischt sie und legt sie als offenen Stapel auf das markierte Feld im Projektbereich. Wiederholt dies für jedes Set mit 5 Projektplättchen (6–10, 11–15 usw.). Legt Plättchen 36 auf dessen eigenes Feld.
- C** Mischt die 10 **finalen Projekte**. Wählt 4 zufällige Plättchen und legt sie offen auf die markierten Felder im Projektbereich. Legt die übrigen Plättchen in die Schachtel zurück.
- D** Mischt die **Ressourcenkarten** und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Achtet darauf, dass die Kartenseiten sichtbar sind, die eurer Personenzahl entsprechen (rot bei 2 oder 3 Personen; gelb bei 4 Personen).
- E** Mischt die 12 **Stadttrandplättchen** und legt je 1 auf die 8 Bauplätze am Stadttrand. Legt die übrigen Plättchen in die Schachtel zurück.
- F** Mischt die 10 **Prestigebauwerke** und legt sie als verdeckten Stapel auf das markierte Feld im Bereich der Prestigebauwerke. Deckt die obersten 3 Plättchen auf und legt sie auf die markierten Felder unterhalb des Stapels. Dreht sie so, dass die Nummern links oben Richtung Kompetenzbanner zeigen. Legt die Ständer neben den Bereich.
- G** Mischt die 4 **Stadtteilkontrollplättchen** und platziert je eins offen auf den markierten Felder der vier Stadtteile.
- H** Mischt die 9 **Kompetenzbanner** und legt je eins offen auf die markierten Felder des Spielplans (je 2 in jeden Stadtteil und eins in den Bereich der Prestigebauwerke).
- I** Mischt die 18 **Nachbarschaftsplättchen** und legt je 1 offen auf die Nachbarschaftsfelder in den vier Stadtteilen.
- J** Legt alle **Bauholz-, Hubspindel-, Mauerwerk-, Gunst-, Joker-Ressourcen-, Symbol-Plättchen** und **Firmenausbauten**. in getrennten Haufen als Vorrat neben den Spielplan.
- K** Nehmt 1 **persönliches Projekt** und legt es offen vor euch aus. Legt die übrigen Plättchen in die Schachtel zurück.
- L** Wählt eine Spielfarbe und nehmt alle entsprechenden Spielmaterialien: 1 **Firmentableau**, 25 **Gebotsmarker**, 3 **Kompetenzmarker**, 9 **permanente Ressourcen** und 2 **Scheiben**.
  - 1** Legt die Gebotsmarker neben euer Firmentableau.
  - 2** Legt die 3 Kompetenzmarker entsprechend der Personenzahl auf die markierten Felder eures Firmentableaus.

**3** Legt die permanenten Ressourcenplättchen entsprechend der Personenzahl auf die markierten Felder eures Firmentableaus:

- **2-3 Personen:** Verwendet alle 9 Plättchen.
- **4 Personen:** Verwendet nur 6 Plättchen. Legt die übrigen Plättchen in die Schachtel zurück.

**4** Legt 1 Scheibe auf das oberste Feld der Armutsleiste. Die Reihenfolge eurer Scheiben spielt keine Rolle.

**5** Mischt eure übrigen Scheiben und legt sie in zufälliger Reihenfolge als Stapel auf das Feld „0“ der Ansehensleiste. Dieser Stapel bestimmt die Auktionsreihenfolge in der ersten Spielrunde. Es beginnt die Firma, deren Scheibe oben ist, gefolgt von den anderen Firmen in absteigender Reihenfolge im Stapel.

**M** **Nur bei 2 Personen:** Legt die **Gebotsmarker einer dritten Spielfarbe** neben das Auktionstableau.

**N** Nehmt eure **Start-Ressourcen** aus dem Vorrat und platziert sie auf den Ressourcenfeldern eures Firmentableaus:

- **2-3 Personen:** je 2 Bauholz, Hubspindeln und Mauerwerk.
- **4 Personen:** je 1 Bauholz, Hubspindel und Mauerwerk.

Beginnt nun mit **Raising Chicago!**



## SPIELAUFBAU BEI 3 PERSONEN





## 05 WICHTIGE KONZEPTE

Um die Abläufe in *Raising Chicago* klar darzustellen, erklären wir zunächst die wichtigsten Konzepte. Im Anschluss folgt dann der detaillierte Spielablauf.

### ANSEHEN

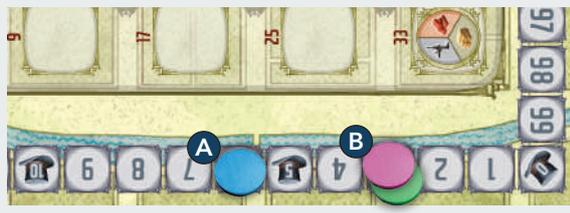
Ansehen wird im Spiel durch den Zylinder angezeigt und auf der Ansehensleiste festgehalten. Es misst euren Erfolg in *Raising Chicago*. Müsst ihr einen Gleichstand aufheben, wird die am Gleichstand beteiligte Firma mit höherem Ansehen bevorteilt. Bei gleichem Ansehen ist es die Firma, deren Ansehensmarker höher im Stapel liegt.

Ansehen bedeutet aber auch Verantwortung.

Hat am Ende der Auktion niemand auf ein bestimmtes Projekt geboten, muss die Firma mit dem höchsten Ansehen aufgrund des Scheiterns des Projekts auf der Armutsleiste vorziehen.

Während Phase 1 jeder Runde sortiert ihr die Auktionsreihenfolge auf dem Auktionstableau entsprechend eures Ansehens.

**Beispiel:** Marions blaue Scheibe befindet sich auf Feld 6 der Ansehensleiste, sodass sie aktuell das höchste Ansehen genießt **A**. Angelikas lila und Nicoles grüne Scheibe liegen beide auf Feld 3, wobei Angelikas Scheibe oben im Stapel ist **B**. Somit genießt sie ein höheres Ansehen als Nicole.



### STOCKWERKE

Beim Anheben oder Verschieben eines Bauwerks wird jeder Gebotsmarker unter dem Bauwerksplättchen zu einem Stockwerk. Ihr vergleicht die Anzahl an Stockwerken beim Einschließen von Nachbarschaftsplättchen und während der Schlusswertung bei der Stadtteilkontrolle.



**Beispiel:** Marion errichtet das Anhebeprojekt und legt das Bauwerk auf den Stapel mit ihren Gebotsmarkern. Dieses Bauwerk besitzt nun 3 Stockwerke.

### KOMPETENZLEISTEN

Eure Firmentableaus besitzen 3 Leisten, auf denen ihr eure Kompetenz im Umgang mit den 3 Ressourcen anzeigt: Bauholz,

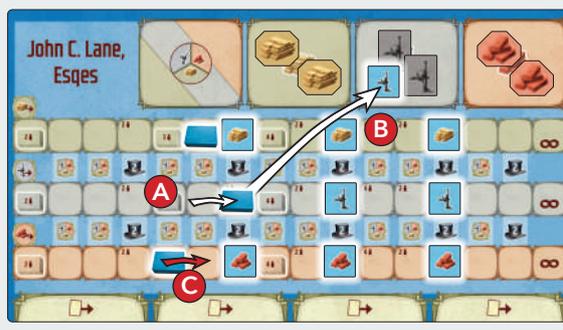
Hubspindeln und Mauerwerk. Erhöht ihr eure Kompetenz, lernt ihr neue Techniken und verringert so die Anzahl an Ressourcen, die ihr für Projekte abgeben müsst.

Wenn ihr eure Marker auf einer Leiste bis zu einem Feld mit einem permanenten Ressourcenplättchen vorzieht, nehmt ihr das Plättchen und legt es auf das entsprechende Ressourcenfeld eures Firmentableaus. Jede permanente Ressource reduziert die Kosten dieser Sorte um 1 beim Ausführen von Projekten.

Setzt ihr einen Marker auf das letzte Feld der Leiste, müsst ihr nie wieder Ressourcen von dieser Sorte abgeben!

Jedes Mal, wenn ihr einen Marker vorsetzt und dabei alle 3 Marker in derselben Spalte oder bereits weiter rechts liegen, erhaltet ihr sofort die zwischen den Leisten abgebildete Belohnung (1 Joker-Ressource oder 2 Ansehen). Könnt ihr einen Marker mehr als 1 Feld auf einmal vorsetzen, bekommt ihr auf diese Weise sofort mehrere Belohnungen.

**Beispiel:** Marion setzt ihren Marker 1 Feld auf der Hubspindelleiste vor **A** und erhält 1 permanente Hubspindel **B**. Setzt sie ihren Marker 1 weiteres Feld auf der Mauerwerkleiste vor, erhält sie 1 Joker-Ressource **C**.



## 06 SPIELABLAUF

*Raising Chicago* läuft über acht Runden. Jede Runde besteht aus fünf Phasen, die ihr nacheinander ausführt. Jede Phase beinhaltet wiederum mehrere Schritte. Die Phasen 1 und 5 führt ihr gemeinsam aus, die Phasen 2 bis 4 nacheinander.

**PHASE 1 - PROJEKTE ANKÜNDIGEN:** Neue Projekte und Ressourcen sind verfügbar. Erhöht die Anzahl eurer Gebotsmarker für die anstehenden Auktionen.

**PHASE 2 - PROJEKTE VERSTEIGERN:** Bietet in fünf gleichzeitigen Auktionen um die neuen Projekte und sammelt Ressourcen ein.

**PHASE 3 - AUKTION BEENDEN:** Bestimmt die erfolgreichen Firmen und nehmt euch weitere Ressourcen.

**PHASE 4 - PROJEKTE AUSFÜHREN:** Vollendet die Projekte und verschiebt oder hebt die dazugehörigen Bauwerke an.

**PHASE 5 - PRODUKTION:** Nehmt die von euren Firmen produzierten Ressourcen.

## PHASE 1: PROJEKTE ANKÜNDIGEN

Neue Projekte und Ressourcen sind verfügbar. Erhöht die Anzahl eurer Gebotsmarker für die anstehenden Auktionen.

Führt in dieser Phase folgende drei Schritte in genannter Reihenfolge gemeinsam aus.

### SCHRITT 1 - NEUE PROJEKTE

Füllt die Felder im Projektbereich mit dem verfügbaren Stapel an Plättchen mit den kleinsten Zahlen. Nehmt in der ersten Runde die Projekte 1-5, in der zweiten Projekte 6-10 usw. Legt das oberste Projekt des Stapels auf Feld I, das nächste auf Feld II usw. bis Feld V. In der achten Runde nehmt ihr Projekt 36 und die 4 finalen Projekte.

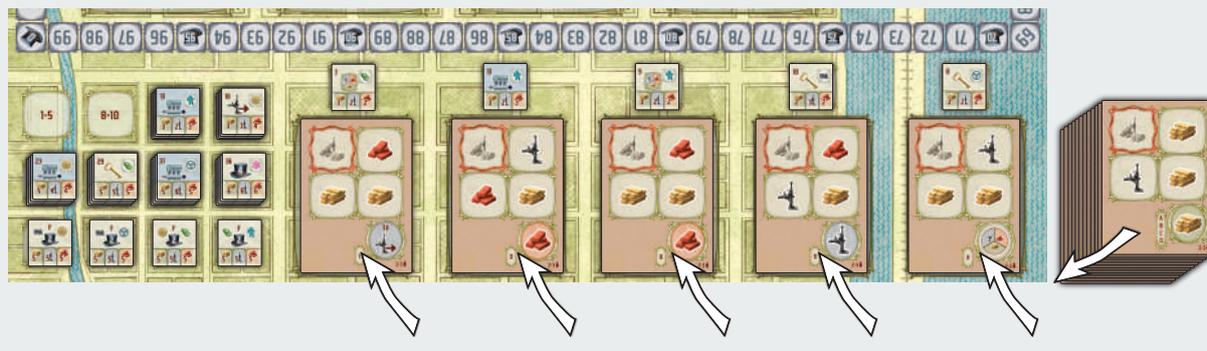
**Beispiel:** In der zweiten Runde füllen Angelika, Marion und Nicole die Felder I bis V mit den gemischten Plättchen der Projekte 6-10.



### SCHRITT 2 - NEUE RESSOURCENKARTEN

Füllt die Kartenfelder I bis V im Projektbereich mit je einer Ressourcenkarte vom Stapel.

**Beispiel:** Als Nächstes füllen sie die Kartenfelder mit Ressourcenkarten. Da sie zu dritt spielen, verwenden sie die roten Seiten der Karten.



### SCHRITT 3 - NEUE GEBOTSMARKER

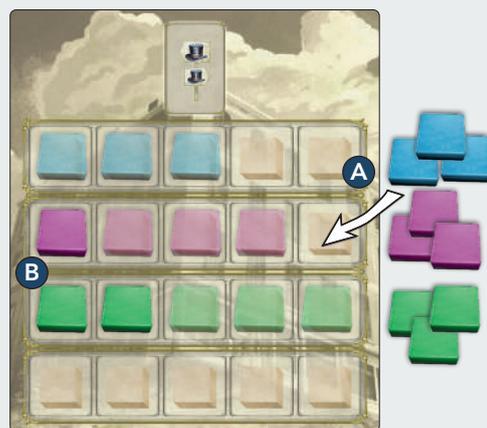
In der ersten Runde legt ihr je 3 Gebotsmarker aus euren Vorräten auf die linken Felder der Reihen des Auktionstableaus. Die Firma mit dem höchsten Ansehen nutzt die oberste Reihe, gefolgt von den anderen Firmen.

In allen weiteren Runden habt ihr aufgrund verlorener Auktionen eventuell einen oder mehrere Gebotsmarker auf dem Auktionstableau. Als Erstes legt ihr bis zu 3 weitere Gebotsmarker aus eurem Vorrat zu vorhandenen Markern – bis zu einer maximalen Gesamtzahl von 5 Markern. Passt danach die Auktionsreihenfolge anhand des höchsten Ansehens an. Die Firma mit dem höchsten Ansehen verwendet wieder die oberste Reihe usw.

In der zweiten bis achten Runde habt ihr jeweils 3-5 Marker auf dem Auktionstableau.

**Beispiel:** Abschließend legen sie 3 Gebotsmarker aus ihren Vorräten auf das Auktionstableau **A**. Während der ersten Runde hat Angelika 1 und Nicole 2 Gebotsmarker zurückgelegt

**B**, sodass sie nun 4 und 5 Marker auf dem Tableau haben. Marion genießt das höchste Ansehen, gefolgt von Angelika. Somit nutzt Marion die oberste, Angelika die mittlere und Nicole die unterste Reihe.



**Nur bei 2 Personen:** Legt jeweils 2 Gebotsmarker der dritten Spiel-  
farbe unter eure am weitesten links liegenden Gebotsmarker. Ihr  
verwendet diese Marker zusammen mit euren eigenen in Phase 2.

**Beispiel:** In der ersten Runde ihrer 2er-Partie legen Angelika  
und Marion weiße Gebotsmarker unter ihre eigenen, am  
weitesten links liegenden Marker auf dem Auktionstableau.



## PHASE 2: PROJEKTE VERSTEIGERN

Bietet in fünf gleichzeitigen Auktionen um neue Projekte und  
sammelt Ressourcen ein.

Während dieser Phase kommt ihr an die Reihe, wenn ihr die  
meisten Gebotsmarker auf dem Auktionstableau habt. Gibt es  
dabei einen Gleichstand, ist die Firma mit dem höheren Ansehen  
am Zug (die Firma mit Gebotsmarkern in der höheren Reihe auf  
dem Tableau). Somit kann es vorkommen, dass ihr mehrmals  
hintereinander agiert.

Seid ihr an der Reihe, nehmt ihr euren am weitesten rechts  
liegenden Gebotsmarker vom Auktionstableau und legt ihn im  
Projektbereich auf ein leeres quadratisches Feld einer Ressourcen-  
karte. Nehmt euch ggf. die abgedeckte Ressource aus dem Vorrat  
und legt sie auf das entsprechende Feld eures Firmentableaus.

Setzt diese Phase solange fort, bis keine Gebotsmarker mehr auf  
dem Auktionstableau liegen.

Wenn du deinen Gebotsmarker auf das Feld oben links setzt,  
musst du die Ressourcen bezahlen, die allen nicht abgedeckten  
Ressourcenfeldern der Karte entsprechen. Das bedeutet, du musst  
je nach Anzahl der bereits auf der Karte platzierten Gebote  
zwischen 0 und 3 Ressourcen zahlen. Wenn du die Ressourcen nicht  
bezahlen kannst, darfst du deinen Gebotsmarker nicht auf dieses  
Feld setzen. Du musst die Ressourcenkosten auch dann bezahlen,  
wenn du permanente Ressourcen hast.

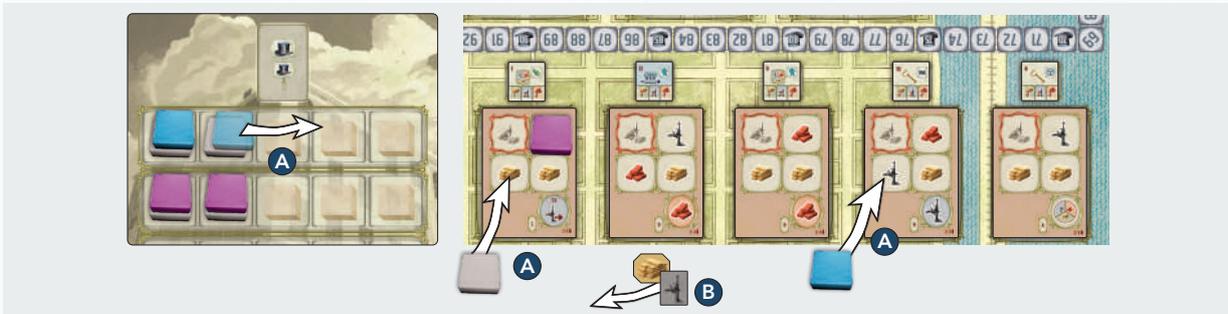
**Nur bei 2 Personen:** Du musst die Kosten zahlen, wenn du einen  
Gebotsmarker der dritten Spielfarbe platzierst.

**Beispiel:** In der zweiten Runde besitzt Nicole die meisten Gebotsmarker **A**. Sie kommt als Erste an die Reihe und legt ihren rechten  
Gebotsmarker auf die zweite Ressourcenkarte **B**. Sie nimmt 1 Hubspindel vom Vorrat und legt sie auf ihr Firmentableau **C**. Nun  
haben Nicole und Angelika gleich viele Gebotsmarker, sodass Angelika aufgrund des höheren Ansehens als Nächste einen Gebotsmarker  
auf eine Ressourcenkarte ihrer Wahl legt **D**.



**Nur bei 2 Personen:** Zusammen mit euren beiden letzten Gebotsmarkern platziert ihr auch jeweils einen Gebotsmarker der dritten Spiel-  
farbe auf leere quadratische Felder der Ressourcenkarten. Ihr dürft die beiden Marker sowohl auf dieselbe als auch auf zwei verschiedene  
Ressourcenkarten legen. Nehmt die abgedeckten Ressourcen für beide Marker.

**Beispiel:** In ihrer 2er-Partie kommt Marion an die Reihe und legt den eigenen sowie den Gebotsmarker der dritten Spielfarbe auf zwei  
verschiedene Ressourcenkarten **A**. Sie nimmt 1 Bauholz und 1 Hubspindel und legt sie auf ihr Firmentableau **B**. Sie hätte beide  
Marker auch auf dieselbe Ressourcenkarte legen dürfen.



## PHASE 3: AUKTION BEENDEN

Bestimmt die erfolgreichen Firmen und nimmt weitere Ressourcen.

Beginnend mit dem Projekt auf Feld I führt ihr folgende zwei Schritte am Stück für ein Projekt aus, bevor ihr sie beim nächsten Projekt wiederholt:

### SCHRITT 1 – ERFOLGREICHE FIRMA BESTIMMEN

Ihr gewinnt das Projekt, wenn ihr die **meisten** Gebotsmarker auf der dazugehörigen Ressourcenkarte habt. Haben mehrere Firmen gleich viele Marker, gewinnt davon die Firma mit dem am weitesten oben und links liegenden Gebotsmarker.

Hat niemand einen Gebotsmarker auf die Ressourcenkarte gelegt, legt ihr das Projekt und die Ressourcenkarte in die Schachtel

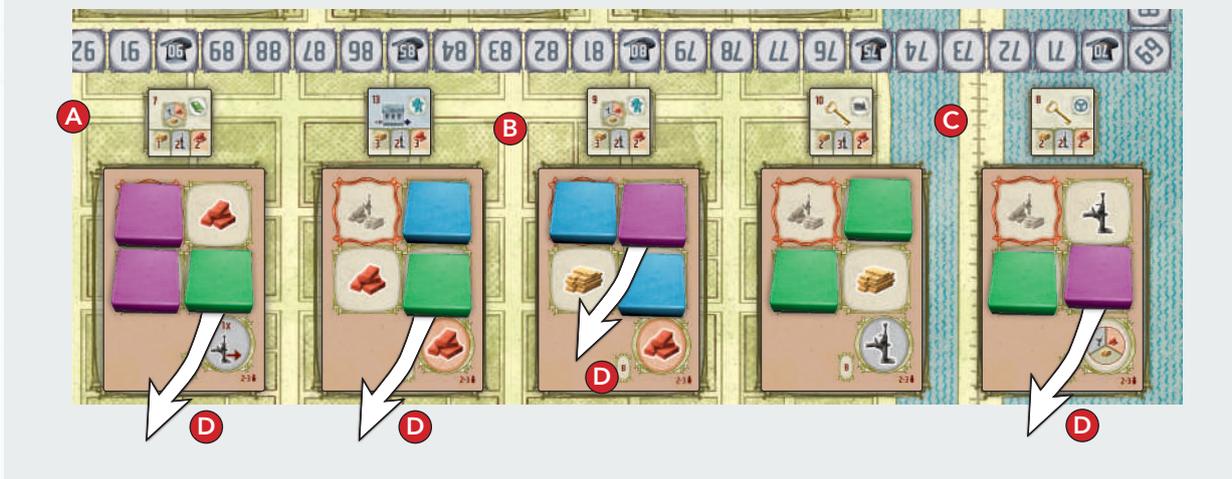
zurück. In Verantwortung für das gescheiterte Projekt muss die Firma mit dem aktuell höchsten Ansehen ihren Marker auf der Armutsleiste 1 Feld vorsetzen.

**Nur bei 2 Personen:** Es ist möglich, dass die dritte Spielfarbe das Projekt gewinnt. Siehe hierzu 4.2 auf Seite 13.

### SCHRITT 2 – RESSOURCEN NEHMEN

Als erfolgreiche Firma nehmt ihr die Ressourcen der **nicht abgedeckten** quadratischen Felder aus dem Vorrat und legt sie auf euer Firmentableau. Legt die Gebotsmarker der anderen Firmen auf das Auktionstableau zurück. *Die Reihenfolge der Marker auf dem Tableau spielt vorerst keine Rolle. Ihr kümmert euch in Phase 1 der nächsten Runde darum.*

**Beispiel:** Angelika (lila) gewinnt das Projekt auf Feld I und nimmt 1 Mauerwerk **A**. Marion (blau) gewinnt das zweite und dritte Projekt und nimmt 1 Bauholz und 1 Mauerwerk **B**. Nicole gewinnt das vierte und fünfte Projekt und erhält 1 Bauholz und 1 Hubspindel **C**. Sowohl Angelika als auch Nicole legen 2 Gebotsmarker zurück auf das Auktionstableau **D**.



## PHASE 4: PROJEKTE AUSFÜHREN

Vollendet die Projekte und verschiebt oder hebt die dazugehörigen Bauwerke an.

Beginnend mit dem Projekt auf Feld I führt ihr folgende drei Schritte am Stück für ein Projekt durch, bevor ihr sie beim nächsten Projekt wiederholt:

### SCHRITT 1 – RESSOURCEN ZAHLEN

Ihr benötigt die auf den Projekten angegebenen Ressourcen, um die Projekte auszuführen.

Als erfolgreiche Firma legt ihr die benötigten Ressourcen von eurem Firmentableau zurück in den Vorrat, um das Projekt auszuführen. Ihr könnt jede Joker-Ressource als 1 Ressource eurer Wahl verwenden.

Zusätzlich habt ihr zum Bezahlen der Kosten anstelle von Ressourcen und Joker-Ressourcen folgende Möglichkeiten:

- Ihr dürft jederzeit 3 beliebige Ressourcen gegen 1 Ressource tauschen.
- Ihr könnt 1 Gunstmarker in den Vorrat legen, um damit alle Ressourcen einer Sorte zu ersetzen.
- Besitzt ihr permanente Ressourcen auf den Feldern eures Firmentableaus, ersetzt jede eine entsprechende Ressource. Ihr gebt permanente Ressourcen niemals ab und könnt sie so für eure gesamten Projekte verwenden.

Habt ihr nicht genügend Ressourcen, um die Kosten eines Projekts zu zahlen, müsst ihr euren Marker auf der Armutsleiste pro Ressourcensorte, von der ihr zu wenig habt, um ein Feld vorsetzen. In diesem Fall behaltet ihr die vorhandenen Ressourcen dieser Sorte und legt sie nicht in den Vorrat.

Unabhängig davon, ob ihr alle Ressourcen abgeben könnt oder Armut erleidet, gelten die Kosten des Projekts als bezahlt und ihr macht mit Schritt 2 weiter.

**Beispiel:** Während der dritten Runde benötigt Angelikas Projekt 3 Bauholz, 3 Hubspindeln und 4 Mauerwerk **A**. Sie legt 3 Bauholz und 2 Hubspindeln in den Vorrat zurück **B** (für eine der Hubspindeln hat sie eine permanente Ressource).. Ihr fehlt Mauerwerk **C**. Somit setzt Angelika ihren Marker auf der Armutsleiste 1 Feld vor, behält aber das einzelne Mauerwerk **D**. Angelika führt als Nächstes Schritt 2 aus und platziert das Bauwerk auf dem Spielplan.



## SCHRITT 2 - PROJEKT ERRICHTEN

Der Stadtrat nutzt die Chance und gestaltet die Innenstadt von Chicago neu. Er verschiebt ältere Holzhäuser an den Stadtrand und ersetzt sie mit neuen Prestigebauwerken aus Stein.

Als erfolgreiche Firma platziert ihr das Projekt als Bauwerk am Stadtrand oder in einem der Stadtteile von Chicago. Abhängig von einem **Anhebungs-** oder **Verschiebeprojekt** müsst ihr unterschiedliche Aktionen ausführen.

### Anhebeprojekt errichten

Wenn ihr ein Anhebeprojekt errichtet, folgt diesen Schritten in der genannten Reihenfolge:

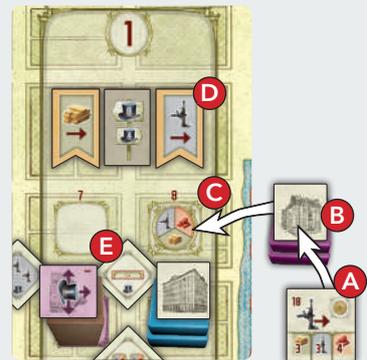
- A.** Nehmt ein Symbolplättchen als Belohnung, das dem Symbol auf dem Projekt entspricht. Erhaltet außerdem die angegebene Belohnung (siehe Glossar ab Seite 18).

**ANMERKUNG:** Für errichtete finale Projekte in der achten Runde erhaltet ihr keine weiteren Symbolplättchen. Stattdessen verdient ihr in der Schlusswertung ggf. weiteres Ansehen.

- B.** Dreht das Projekt auf die Bauwerksseite und legt das Plättchen auf den Stapel mit euren Gebotsmarkern, die ihr auf die Ressourcenkarte gelegt habt. Legt den Stapel dann auf einen beliebigen leeren Bauplatz in einem der vier Stadtteile.
- C.** Zeigt der Bauplatz eine Belohnung, erhaltet diese sofort:
  - Ansehen:** Die vier zentralen Bauplätze in den Stadtteilen 2 und 3 bieten 2 Ansehen.
  - Joker-Ressource:** Die vier Bauplätze in den Ecken der Stadtteile 1 und 4 bieten 1 Joker-Ressource. Nehmt sie und legt sie auf euer Firmentableau.

- D.** Setzt euren Marker auf der Kompetenzleiste 1 Feld vor, die dem Banner oberhalb der Spalte des gewählten Bauplatzes entspricht.
- E.** Verdient 1 Ansehen für jedes Stockwerk eures Bauwerks.
- F.** Prüft, ob ihr ein Nachbarschaftsplättchen auf dem Spielplan eingeschlossen habt. Siehe im Kapitel *Nachbarschaftsplättchen einschließen* (S. 13) nach den notwendigen Aktionen.

**Beispiel:** Nach Abgabe der Ressourcen für ihr Anhebeprojekt errichtet Angelika es auf dem Spielplan. Als Belohnung nimmt sie das abgebildete Symbolplättchen und setzt ihre Marker auf der Hubspindel-Kompetenzleiste 1 Feld vor **A**. Sie dreht das Projekt auf die Bauwerksseite und legt es mit ihren beiden Gebotsmarkern als Stapel auf einen gewählten Bauplatz in Stadtteil 1 **B**. Angelika erhält die Belohnung des Bauplatzes und nimmt 1 Joker-Ressource **C**. Danach setzt sie ihren Marker 1 weiteres Feld auf der Hubspindel-Kompetenzleiste vor **D**. Sie verdient 2 Ansehen für die 2 Stockwerke ihres neuen Bauwerks. Das benachbarte Nachbarschaftsplättchen ist noch nicht komplett eingeschlossen **E**, sodass Angelika diesen Schritt beendet.



### Verschiebeprojekt errichten

Wenn ihr ein Verschiebeprojekt errichtet, folgt diesen Schritten in genannter Reihenfolge:

- A.** Nehmt ein Symbolplättchen als Belohnung, das dem Symbol auf dem Projekt entspricht. Verschiebeprojekte bieten keine weiteren aufgedruckten Belohnungen.
- B.** Dreht das Projekt auf die Bauwerksseite und legt das Plättchen auf den Stapel mit euren Gebotsmarkern, die ihr auf die Ressourcenkarte gelegt habt. Wählt anschließend einen Bauplatz am Stadtrand, auf dem noch ein Stadtrandplättchen liegt. Nehmt das Plättchen, legt es neben euer Firmentableau und legt das Bauwerk auf den Bauplatz. Ihr könnt das Stadtrandplättchen zu einem beliebigen Zeitpunkt nutzen (siehe Glossar ab Seite 18).
- C.** Verdient 1 Ansehen für jedes Stockwerk eures Bauwerks.
- D.** Wählt 1 Prestigebauwerk von den drei offen ausliegenden Plättchen im Bereich der Prestigebauwerke und nehmt einen Ständer. Legt das Plättchen mit dem Ständer auf einen freien **lilafarbenen Bauplatz** in einem der vier Stadtteile. Sind diese Bauplätze bereits alle belegt, wählt einen beliebigen anderen freien Bauplatz. Ihr dürft das Prestigebauwerk in 90°-Schritten beliebig so drehen, dass die Pfeile in die von euch gewünschten Richtungen zeigen. Zeigt der Bauplatz eine Belohnung, erhaltet diese sofort:
  - Ansehen:** Die vier zentralen Bauplätze in den Stadtteilen 2 und 3 bieten 2 Ansehen.
  - Joker-Ressource:** Die vier Bauplätze in den Ecken der Stadtteile 1 und 4 bieten 1 Joker-Ressource. Nehmt sie und legt sie auf euer Firmentableau.
- E.** Setzt eure Marker auf der Kompetenzleiste um je 1 Feld vor, die sowohl dem Banner im Bereich für Prestigebauwerke als auch

dem Banner oberhalb der Spalte des gewählten Bauplatzes entspricht.

- F.** Füllt den Bereich der Prestigebauwerke wieder auf, indem ihr das oberste Plättchen des Stapels aufdeckt und auf das leere

Feld legt. Dreht das Plättchen so, dass die Nummer links oben Richtung Kompetenzbanner zeigt.

- G.** Prüft, ob ihr ein Nachbarschaftsplättchen auf dem Spielplan eingeschlossen habt. Siehe dazu *Nachbarschaftsplättchen einschließen*.

**Beispiel:** Marion hat ihr Verschiebepjekt bezahlt und nimmt ein „Y“-Symbolplättchen **A**. Sie dreht das Projekt auf die Bauwerksseite, nimmt das Stadtrandplättchen vom gewählten Bauplatz am Stadtrand und legt das Bauwerk zusammen mit dem Stapel an Gebotsmarkern auf den Bauplatz **B**. Sie verdient 3 Ansehen für die 3 Stockwerke. Marion wählt das dritte Prestigebauwerk **C**, dreht es 180° und legt es mit einem Ständer auf den zentralen Bauplatz im Stadtteil 2 **D**. Marion setzt ihre Marker je 1 Feld auf den Mauerwerk- und Bauholz-Kompetenzleisten vor **E**. Sie füllt das leere Feld im Bereich der Prestigebauwerke auf, bevor sie sich um das eingeschlossene Nachbarschaftsplättchen kümmert **F**.



**Nur bei 2 Personen:** Es ist möglich, dass die dritte Spielfarbe ein Projekt gewinnt. In diesem Fall müsst ihr keine Ressourcen zahlen, bekommt aber auch keine Projekt- oder Bauplatzbelohnungen. Legt das Projekt wie folgt auf den Spielplan und prüft, ob Nachbarschaftsplättchen eingeschlossen werden:

- Handelt es sich um ein Anhebepjekt, legt das Bauwerk mit den dazugehörigen Gebotsmarkern auf den freien **Bauplatz mit der kleinsten Zahl** in den vier Stadtteilen.
- Handelt es sich um ein Verschiebepjekt, legt das Bauwerk mit den dazugehörigen Gebotsmarkern auf den Bauplatz am Stadtrand, auf dem das Stadtrandplättchen mit der kleinsten Zahl liegt. Legt das Plättchen in die Schachtel zurück. Legt das Prestigebauwerk mit der kleinsten Zahl auf den leeren lilafarbenen Bauplatz mit der kleinsten Zahl in den vier Stadtteilen. Sind diese Bauplätze bereits alle belegt, nehmt den leeren Bauplatz mit der niedrigsten Zahl. Dreht das Prestigebauwerk dabei nicht. Füllt den Bereich der Prestigebauwerke wieder auf, indem ihr das oberste Plättchen des Stapels aufdeckt und auf das leere Feld legt.



#### Nachbarschaftsplättchen einschließen

Ihr schließt ein Nachbarschaftsplättchen ein, wenn sich auf allen 4 benachbarten Bauplätzen Bauwerke befinden (jede beliebige Kombination aus Anhebe- und Prestigebauwerken). Die Firma mit den **meisten Stockwerken** in diesen 4 Bauwerken nimmt das Nachbarschaftsplättchen und erhält die Belohnung (siehe Glossar auf Seite 18).

**ANMERKUNG:** Falls ihr mit dem optionalen Stadtratsmodul spielt, könnt ihr ggf. zusätzliches Ansehen für gesammelte Nachbarschaftsplättchen verdienen.

Bei einem Gleichstand der Stockwerke erhält die Firma mit dem höheren Ansehen das Plättchen. Jede unterlegende Firma, die mindestens 1 Bauwerk um das Nachbarschaftsplättchen hat, verdient 1 Ansehen.

Schließt ihr mehrere Nachbarschaftsplättchen auf einmal ein, wählt die Reihenfolge, in der ihr sie verteilt.

**Nur bei 2 Personen:** Es ist möglich, dass die dritte Spielfarbe ein Nachbarschaftsplättchen gewinnt oder an einem Gleichstand der Stockwerke beteiligt ist. In diesem Fall verdienen die Firmen mit Bauwerken am Nachbarschaftsplättchen gleichzeitig 1 Ansehen. Legt das Plättchen in die Schachtel zurück.



**Beispiel:** Marion und Angelika haben je 2 Stockwerke in der Nachbarschaft, Nicole hat 1 Stockwerk **A**. Marion genießt höheres Ansehen als Angelika **B**, sodass Marion das Nachbarschaftsplättchen **C** und die Belohnung erhält; in diesem Fall 1 Gunstmarker. Angelika und Nicole verdienen gleichzeitig 1 Ansehen.

### SCHRITT 3 – RESSOURCENKARTE ZUR FIRMA LEGEN

Mit jedem erfolgreichen Projekt macht eure Firma einen weiteren Schritt nach vorn.

Als erfolgreiche Firma nehmt ihr die zum Projekt gehörende Ressourcenkarte aus dem Projektbereich und legt sie auf den linken Platz unter euer Firmentableau. Schiebt bereits ausliegende Karten unter eurem Tableau jeweils um einen Platz nach rechts. Legt Ressourcenkarten, die nicht mehr auf einem Platz unter eurem

Firmentableau liegen, auf einen verdeckten Stapel neben euer Tableau.

**ANMERKUNG:** Nur wenn ihr mit dem optionalen Stadtratsmodul spielt, verdient ihr ggf. zusätzliches Ansehen für gesammelte Ressourcenkarten.

Jeder Firmenausbau gibt euch einen weiteren Platz für Ressourcenkarten, sodass ihr sie länger behalten und öfters verwenden könnt.

**Beispiel:** Angelika nimmt die Ressourcenkarte ihres gewonnenen Projekts aus dem Projektbereich und legt sie auf den linken Platz unter ihr Firmentableau. Sie schiebt die anderen Karten je 1 Platz nach rechts (A). Sie hat bereits einen Firmenausbau (B) und ist in der Lage, alle 5 Ressourcenkarten zu behalten.



## PHASE 5: EURE FIRMA BETREIBEN

Nehmt die von euren Firmen produzierten Ressourcen.

Ihr betreibt eure eigenen Firmen und könnt diese Phase gleichzeitig ausführen.

Nehmt die in den runden Feldern abgebildeten Ressourcen von allen Ressourcenkarten unter eurem Firmentableau. Einige Karten

besitzen einmalige Belohnungen, die ihr nur in der Runde bekommt, in der ihr die Karte unter eure Firma gelegt habt. Die anderen Karten geben euch in jeder Runde Ressourcen.

Gibt es noch Stapel mit Projekten im Projektbereich, die auf ihre Fertigstellung warten, beginnt ihr mit der nächsten Runde. Habt ihr in der achten Runde die finalen Projekte errichtet, endet **Raising Chicago** mit der Schlusswertung.



**Beispiel:** Marion nimmt 1 Bauholz, 1 Hubspindel und 2 Mauerwerk (A). Sie erhält eine einmalige Belohnung für die neu hinzugefügte Ressourcenkarte und setzt ihren Marker 1 Feld auf der Hubspindel-Kompetenzleiste vor (B). Marion nimmt 1 Joker-Ressource, da alle 3 Kompetenzmarker diese Spalte erreicht haben (C).

## 07 SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG

*Raising Chicago* endet nach 8 Runden.

Es folgt die Schlusswertung. Wer von euch stellt die erfolgreichste Firma?

### SCHLUSSWERTUNG

Wertet gemeinsam jede der folgenden Kategorien.



#### STADTTEILKONTROLLE

Kontrolliert in jedem der vier Stadtteile, wie viele Stockwerke ihr dort besitzt. Habt ihr die meisten Stockwerke, erhaltet ihr das auf dem Kontrollplättchen dieses Stadtteils angegebene höhere Ansehen. Habt ihr die zweitmeisten Stockwerke, verdient ihr das niedrigere Ansehen.

**ANMERKUNG:** Falls ihr mit dem optionalen Stadtratsmodul spielt, verdient ihr ggf. zusätzliches Ansehen für gesammelte Stadtteilkontrollplättchen.

Besitzen mehrere Firmen die meisten Stockwerke, addiert das Ansehen für den ersten und zweiten Platz und teilt es zwischen diesen Firmen möglichst gleich auf, ggf. aufgerundet. Legt das Stadtteilkontroll-Plättchen in die Schachtel zurück. Besitzen mehrere Firmen die zweitmeisten Stockwerke, teilt den kleineren Wert zwischen diesen Firmen möglichst gleich auf, ggf. aufgerundet.



#### AUKTIONSTABLEAU

Habt ihr die meisten Gebotsmarker auf dem Auktionstableau, verdient ihr das dort aufgedruckte höhere Ansehen. Habt ihr die zweitmeisten Gebotsmarker, verdient ihr das niedrigere Ansehen.

Haben mehrere Firmen die meisten Gebotsmarker, addiert das Ansehen für den ersten und zweiten Platz und teilt es zwischen ihnen möglichst gleich auf, ggf. aufgerundet. Haben mehrere Firmen die zweitmeisten Gebotsmarker, teilt den kleineren Wert möglichst gleich auf, ggf. aufgerundet.



Rückseite

#### PRESTIGEBAUWERKE

Kontrolliert für jedes Prestigebauwerk, welche Firmen Ansehen verdienen. Besitzt ihr ein Bauwerk auf einem Bauplatz, auf das ein Pfeil eines Prestigebauwerks zeigt, verdient ihr das auf dem Prestigebauwerk angegebene Ansehen.



#### FINALE PROJEKTE

Habt ihr finale Projekte vollendet, nehmt deren Bauwerkspättchen aus den Stadtteilen und legt sie mit der Projektseite neben euer Firmentableau. Ihr verdient für jedes gesammelte Symbolplättchen 2 Ansehen pro passendem Symbol auf jedem eurer finalen Projekte.

**ANMERKUNG:** Falls ihr mit dem optionalen Stadtratsmodul spielt, legt ihr finale Projekte wieder mit der Bauwerksseite zurück auf eure Stapel mit Gebotsmarkern in den vier Stadtteilen. Ihr könnt ggf. zusätzliches Ansehen für finale Bauwerke verdienen.

**ANMERKUNG:** Projekt 36 zeigt ein Sternchen, das als Joker gilt. Ihr wertet es nur als 1 Symbol eurer Wahl bei finalen Projekten.



#### SYMBOLPLÄTTCHEN

Verdient 3 Ansehen pro Set aus 5 verschiedenen gesammelten Symbolplättchen. Besitzt ihr das Sternchen-Symbolplättchen, wählt dafür eins der fünf Symbole.



#### PERSÖNLICHE PROJEKTE

Habt ihr genügend Ressourcen übrig, könnt ihr sie abgeben und damit Abschnitte eures persönlichen Projekts vollenden. Ihr verdient 2 Ansehen pro Ressourcensorte, wenn ihr noch 5 Ressourcen dieser Sorte besitzt. Ihr verdient zusätzlich 3 Ansehen, wenn ihr alle 3 Abschnitte vollendet.

Ihr dürft keine permanenten Ressourcen für eure persönlichen Projekte verwenden. Ihr dürft aber Gunstmarker und Joker-Ressourcen nutzen. Habt ihr das letzte Feld einer Kompetenzleiste erreicht, verdient ihr automatisch das Ansehen für die entsprechende Rohstoffsorte.



#### ARMUTSLEISTE

Verliert Ansehen entsprechend eurer Position auf der Armutsleiste.

#### DIE ERFOLGREICHSTE FIRMA BESTIMMEN

Genießt ihr das höchste Ansehen, besitzt ihr die erfolgreichste Firma in *Raising Chicago* und gewinnt!

Genießen mehrere Firmen das höchste Ansehen, gewinnt davon die Firma mit den meisten Stockwerken in den Bauwerken aller vier Stadtteile und des Stadtrands in Chicago. Ist auch diese Anzahl gleich, teilt ihr euch den Sieg.



## 08 OPTIONALES STADTRATSMODUL

Der Stadtrat möchte euren Einsatz ebenfalls belohnen! Dieses Modul fügt vier weitere Wertungskategorien hinzu, die von Partie zu Partie unterschiedlich sind. Um sich für eine Wertungskategorie zu qualifizieren, benötigt ihr bestimmte Ressourcenkarten.

Dadurch werden die Auktionen um Projekte noch strategischer.

### SPIELVORBEREITUNG

Neben den Spielvorbereitungen auf den Seiten 6–7 bereitet auch Folgendes vor:

- O** Legt das Stadtratstableau neben den Spielplan.
- P** Mischt die 12 Stadtratsmitglieder und legt je 1 Plättchen offen auf die vier Felder des Stadtratstableaus. Legt die übrigen Plättchen in die Schachtel zurück.



## SCHLUSSWERTUNG



### WERTET DEN STADTRAT NACH ALLEN ANDEREN WERTUNGEN

Nehmt eure gesamten während der Partie gesammelten Ressourcenkarten. Jedes Stadtratsmitglied ist einem Buchstaben zugeordnet. Besitzt ihr mindestens die notwendige Anzahl an Karten mit passendem Buchstaben, qualifiziert ihr euch, das

Ansehen des entsprechenden Stadtratsmitglieds zu verdienen. Besitzt ihr eine Ressourcenkarte mit allen vier Buchstaben, entscheidet ihr euch jetzt, für welchen Buchstaben ihr sie nutzt.

- **2 Personen:** qualifiziert mit 6 Karten des passenden Buchstaben; mit 9 Karten verdient ihr das doppelte Ansehen.
- **3 Personen:** qualifiziert mit 4 Karten des passenden Buchstaben; mit 6 Karten verdient ihr das doppelte Ansehen.
- **4 Personen:** qualifiziert mit 3 Karten des passenden Buchstaben; mit 5 Karten verdient ihr das doppelte Ansehen.

Jede Firma, die sich für das eines Stadtratsmitglieds qualifiziert hat, wertet dieses Stadtratmitglied für sich (siehe Glossar auf Seite 18).

Siehe das Glossar zu Details der Stadtratsmitglieder.

**Beispiel:** Angelika hat in der 3er-Partie 5 Karten mit Buchstabe B gesammelt. Das sind genügend Karten, um Ansehen vom Stadtratsmitglied auf Feld B zu verdienen. Hätte sie noch eine sechste Karte mit Buchstabe B gesammelt, hätte sie das doppelte Ansehen verdient.



## 09 ANMERKUNGEN ZUM THEMA von Matt Wolfe

Die Geschichte zum Anheben des Straßenniveaus in Chicago ist für mich absolut faszinierend. Als ich von dieser historischen Kuriosität hörte, wusste ich sofort, dass ich das spielerisch festhalten wollte.

Chicago wuchs während des 19. Jahrhunderts rasant. Wie die meisten amerikanischen Städte wollte auch Chicago als „richtige“ Stadt wahrgenommen werden. Großstädte in Europa mit ihren gemauerten Bauwerken galten als Muster, wie eine repräsentative Stadt auszusehen habe. Deshalb entschied sich der Stadtrat, alte Holzhäuser aus der Innenstadt an den Stadtrand zu verschieben, um Platz für neue, gemauerte Bauwerke zu schaffen.

Es kursieren aus dieser Zeit zahlreiche Geschichten, dass Häuser angehoben wurden, ohne dass es die Bewohner bemerkten! Zeitgenössische Berichte beschreiben, dass einige das Anheben erst bemerkten, als der Abstand der Treppenstufen außen zwischenzeitlich größer geworden war. Die technische Umsetzung solcher Arbeiten ohne weitere Störungen ist beeindruckend.

Selbst in Holzhäusern gingen die alltäglichen Geschäfte weiter, während sie auf Rollen an den Stadtrand verschoben wurden. Bewohner konnten morgens in einem Teil der Stadt aufwachen und abends in einem anderen Teil wieder ins Haus gehen.

In Teilen des angehobenen Straßenniveaus wurden in Teer getauchte Holzblöcke verbaut. Beides sind hochgradig brennbare Materialien, die vermutlich mit zum Großen Brand in Chicago im Jahre 1871 beigetragen haben.

Ja, die Stadt gab sich große Mühe, ein neues Abwassersystem zu installieren und Gebäude anzuheben, um nur ein Jahrzehnt später abzubrennen! Frühe Versionen des Spiels beinhalteten auch die Neupflasterung der Straßen. Dies wurde von mir gestrichen, um mich stärker auf die Bauwerke zu konzentrieren.

Wenn ihr heutzutage durch Chicagos Innenstadt geht, werdet ihr einige Bauwerke sehen, deren Eingangstüren unter dem aktuellen Straßenniveau liegen. Dies sind Bauwerke, deren Besitzer sich gegen ein Anheben entschieden hatten und stattdessen dauerhafte Treppen vom neuen Straßenniveau runter zum alten Niveau bauten. Zur Vereinfachung habe ich auch dies nicht ins Spiel eingefügt.

**Die fünf Symbole auf den Projekten stellen eine Hommage an verschiedene Institutionen und Abbildungen in Chicago dar.**



Die Lokomotive ist eine Referenz an George Pullman, der berühmt für seine Schlafwagen und seine Industriestadt ist. Er hinterließ aber erste Spuren, als er in New York Bauwerke verschob und dann Bauwerke in Chicago anob.



Der Löwe ist eine Referenz an die berühmten Löwenstatuen am *Art Institute of Chicago*.



Das Buch bezeichnet die erste permanente öffentliche Bibliothek Chicagos, die mittlerweile das *Chicago Cultural Center* ist.



Das Stadtsiegel ist eine Referenz an das damalige Firmensiegel Chicagos.

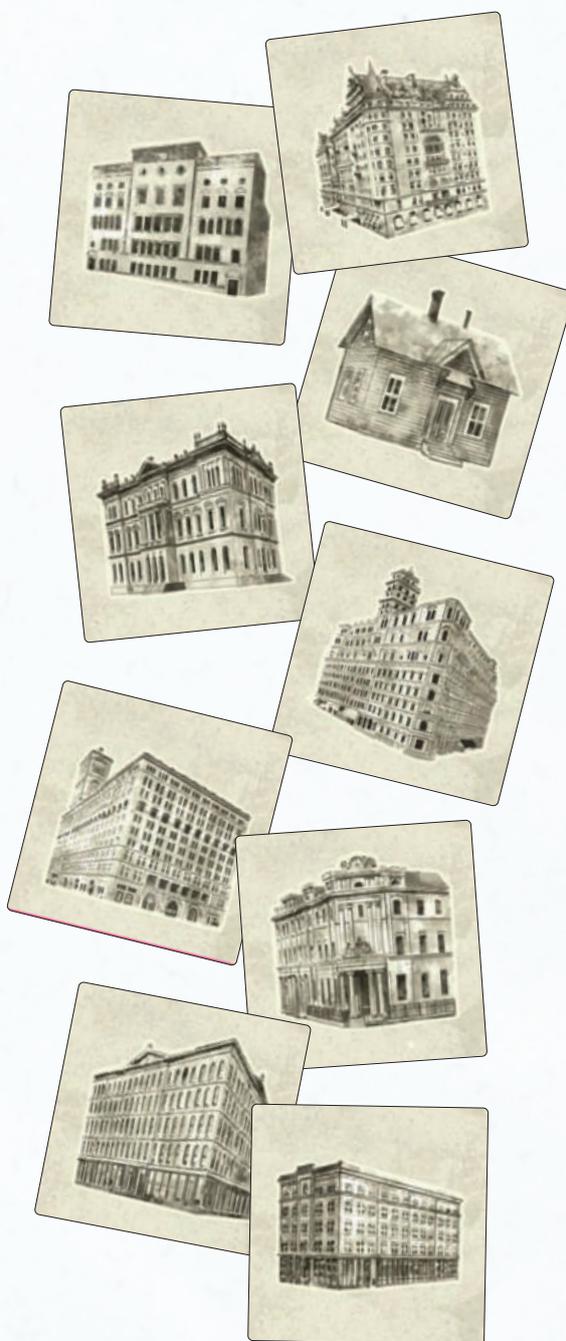


Das „Y“-Symbol ist das sogenannte *Chicago Municipal Device*. Ihr findet es bis heute an vielen öffentlichen Bauwerken.

Die Namen der Firmentableaus gehören vier der fünf Firmen, die den Hauptteil der Arbeit zum Anheben und Verschieben der Bauwerke durchgeführt haben.

Ich habe eine Menge beim Bearbeiten und bei der Recherche des Spiels gelernt. Ich hoffe, dass ihr ebenfalls etwas hinzulernt habt!

### Matt Wolfe



## 10 GLOSSAR

### PROJEKTE

Die Projekte bieten euch verschiedene Belohnungen, die ihr beim Errichten des Projekts sofort erhaltet.



Nehmt das angegebene Symbolplättchen. Das „Sternchen“ gilt als Joker für 1 Symbol eurer Wahl.



Nehmt 1 Joker-Ressource.



Setzt euren Kompetenzmarker auf der angegebenen Kompetenzleiste eures Firmentableaus 1 Feld nach rechts.



Nehmt 1 Firmenausbau und legt ihn unten rechts an euer Firmentableau, um 1 weiteren Platz für Ressourcenkarten zu haben.



Nehmt 1 Gunstmarker. Ihr könnt 1 Gunstmarker anstelle aller Ressourcen einer Sorte abgeben.



Verdient das angegebene Ansehen.



Das ist ein Verschiebepjekt. Schaut im Abschnitt „Verschiebepjekt errichten“ nach den Belohnungen.

### FINALE PROJEKTE

Die finalen Projekte bieten Ansehen und zusätzliche Wertungsmöglichkeiten für gesammelte Symbolplättchen.



Die finalen Projekte geben an, für welche Symbolplättchen ihr in der Schlusswertung Ansehen verdient.

### STADTRANDPLÄTTCHEN

Die Stadtrandplättchen bieten verschiedene Belohnungen. Nehmt die Belohnung einmalig in einer Runde eurer Wahl: Jederzeit in Phase 1 oder Phase 4, wenn ihr in Phase 2 ein Gebot abgibt oder wenn ihr in Phase 3 ein Projekt ausführt. Anschließend legt ihr das Plättchen zurück in die Schachtel.



**1:** Nehmt 2 Gunstplättchen.



**2:** Nehmt 1 Gunstplättchen und 1 Joker-Ressource.



**3:** Verdient 3 Ansehen.



**4:** Wählt 1 Ressourcenkarte im Projektbereich und nehmt alle nicht abgedeckten Ressourcen der rechteckigen Felder.



**5:** Nehmt die Ressourcen der runden Felder von allen Karten im Projektbereich, inklusive einmaliger Belohnungen.



**6:** Nehmt die Ressourcen der runden Felder von allen Karten unterhalb eures Firmentableaus, inklusive einmaliger Belohnungen.



**7:** Nehmt 1 Gebotsmarker aus eurem Vorrat und fügt ihn als zusätzliches Stockwerk in eins eurer Bauwerke in einem Stadtteil eurer Wahl ein. Verdient wie beim Errichten der Projekte ein Ansehen für dieses zusätzliche Stockwerk.



**8:** Setzt euren Kompetenzmarker auf einer Kompetenzleiste eurer Wahl auf eurem Firmentableau 3 Felder nach rechts.



**9:** Nehmt eine beliebige Kombination von 4 Bauholz, Hubspindeln und Mauerwerk.



**10:** Verdient 2 Ansehen und tauscht die Position von 2 Kompetenzbannern eurer Wahl auf dem Spielplan.



**11:** Nehmt 3 Joker-Ressourcen.



**12:** Kopiert die Belohnungen von 2 verschiedenen, noch in den Stadtteilen liegenden Nachbarschaftsplättchen eurer Wahl.

## NACHBARSCHAFTSPLÄTTCHEN

Die Nachbarschaftsplättchen bieten verschiedene Belohnungen, die ihr sofort erhaltet, nachdem ihr die Plättchen auf dem Spielplan mit Bauwerken umschlossen habt. Alle anderen verdienen gleichzeitig 1 Ansehen. Ihr behaltet errungene Nachbarschaftsplättchen bis zum Ende des Spiels.



Nehmt 1 Gunstplättchen.



Setzt euren Kompetenzmarker auf der angegebenen Kompetenzleiste 1 Feld nach rechts.



Nehmt die 3 angegebenen Ressourcen.



Nehmt 2 Joker-Ressourcen.



Nehmt 1 Firmenausbau und legt ihn unten rechts an euer Firmentableau, um 1 weiteren Platz für Rohstoffkarten zu haben.

## STADTRATSMITGLIEDER

Jedes Stadtratsmitglied bietet eine weitere Wertungskategorie für alle, die sich dafür qualifiziert haben.



**1-4:** Verdient 3 Ansehen pro Bauwerk, das ihr im genannten Stadtteil angehoben habt.



**5:** Verdient 2 Ansehen pro Bauwerk, das ihr an den Stadtrand verschoben habt.



**6:** Verdient 5 Ansehen für jedes komplette Set aus 5 verschiedenen Symbolplättchen. Ihr verdient dieses Ansehen zusätzlich zum normalen Ansehen, das ihr für Symbolplättchen während der Schlusswertung verdient.



**7:** Verdient 1 Ansehen für jede permanente Ressource, die ihr auf euren Kompetenzleisten freischaltet und in die Ressourcenfelder eures Firmentableaus legt.



**8:** Verdient 2 Ansehen für die in der letzten Runde auf das Auktionstableau zurückgelegten Gebotsmarker. Ihr verdient dieses Ansehen zusätzlich zum Ansehen für die meisten und zweitmeisten Gebotsmarker während der Schlusswertung.



**9:** Verdient 1 Ansehen pro gesammeltem Nachbarschaftsplättchen.



**10:** Verdient 2 Ansehen pro Gunstplättchen, das ihr noch besitzt.



**11:** Verdient 3 Ansehen pro Firmenausbau an eurer Firma.



**12:** Verdient 3 Ansehen pro gesammeltem Stadtteilkontrollplättchen. Ihr verdient dieses Ansehen zusätzlich zum Ansehen, das euch die Plättchen bereits während der Schlusswertung geben.



**Autor:** Matt Wolfe

**Entwicklung:** Henning Kröpke, Uli Blennemann

**Lektorat:** Chris Spath

**Grafik:** Harald Lieske

**Layout:** Gamerock Studio, s. r. o. [www.gamerock.eu](http://www.gamerock.eu)

Copyright 2024 Spielworxx GmbH, Nielande 12, D-48727 Billerbeck, [www.spielworxx.de](http://www.spielworxx.de)

## DANKSAGUNG

**Vielen Dank an alle, die beim Testen des Spiels geholfen haben:**

Quentin Burleson, Gates Dowd, Matt Haberfeld, David Marron, James Meyers, Josh Mills, Daniel Newman, Daniel Solis, Mitch Wallace, Ian Zang

Matt bedankt sich bei seiner Ehefrau Marci, den Game Designers of North Carolina und allen, die andere Menschen aufrichten.