



Johnny Ebsen

URBANIZATION

Ein Spiel für 2-4 Städteplaner ab 12 Jahren



Die Spieler entwickeln eine ländliche Gegend. Sie beginnen zu Zeiten der industriellen Revolution und führen die Entwicklung bis in die Gegenwart fort. Sie lenken ihre Siedlung durch harte Zeiten und errichten Häuser, um Bürger anzulocken. Später bauen sie Fabriken und die Siedlungen verwandeln sich in prosperierende Städte.

Der Spieler, der seine Stadt besonders effektiv entwickelt, wird Urbanization gewinnen.

Komm' und begleite uns auf unserer spannenden Reise!



Spielziel

Die Spieler versuchen, innerhalb von sechs Spielrunden ihre Stadt zu entwickeln.

Sie bekommen Siegpunkte, wenn sie am Ende einer Spielrunde möglichst viele Bürger haben. Bürger benötigen Häuser, Aufträge und Getreide, um die sich die

Spieler kümmern müssen. Weitere Punkte werden durch die Produktion der Fabriken, durch das Errichten von Gebäuden oder Erfindungen usw. erzielt.

Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, ist der Gewinner.

Allgemeines Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Spielertableaus
- 18 Fabrikkarten
- 10 Personenkarten, die Personenkarten werden auf dem Beiblatt näher beschrieben



- 1 Spielrundenanzeiger
- 1 Spielphasenanzeiger
- Spielgeld, in den Werten \$1, \$5, \$10



- 4 Marker „+45 Siegpunkte“, je 1 pro Spielerfarbe. Sie werden benötigt, wenn ein Spieler mehr als 45 Siegpunkte erzielt

- 24 Preismarker



- 16 Spielfiguren, je 4 Stück pro Spielerfarbe

- 40 Aktionsmarker, je 10 Stück pro Spielerfarbe



- 32 Getreidemarker



- 45 Auftragsmarker, je 15 in weiß, grau und orange



- 12 Häuser
- 6 Hochhäuser
- 6 Fabriken
- 5 Verwaltungsgebäude

- 6 Abdeckplättchen, für das Spiel zu zweit und zu dritt
- 18 Erfindungskarten, für das Spiel mit der Erweiterung „Erfindungen“

Spielaufbau und -vorbereitung für das Spiel

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Er ist in „Auftragsbereich“ Die einzelnen Bereiche werden gesondert aufgebaut, wobei der

1. Auftragsbereich

Die 18 Fabrikkarten werden nach Fabrikwerten sortiert und offen als Stapel auf das Kartennachziehfeld gelegt.



Der niedrigste Fabrikwert liegt oben. Die obersten drei Karten werden von rechts nach links auf die Fabrikfelder 1-3 verteilt.



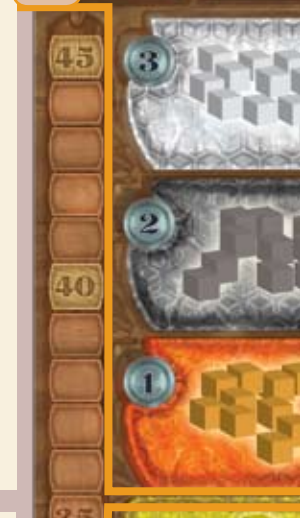
Die Auftragsmarker werden nach Farben sortiert auf die 3 Auftragsfelder des Spielplans gelegt. Jede Auftragsart hat ihren eigenen Wert (weiß 3, grau 2, orange 1).



2. Getreidebereich

28 Getreidemarker (GM) werden wie folgt auf die einzelnen Spielfelder verteilt:

Scheunen 1-4je 1 GM pro Spieler
 Feldje 1 GM pro Spieler
 Rücklaufbereich ...je 2 GM pro Spieler
Mit dieser Anzahl ist die maximale Kapazität der einzelnen Spielfelder erreicht im Spiel zu viert erreicht.



Jeder Spieler erhält:

- 1 Spielertableau, das er vor sich auslegt.
- 1 Getreidemarker; 1 orangefarbenen Auftragsmarker, diese legt er auf die markierten Felder der entsprechenden Reihe.
- Spielgeld im Wert von \$8

Sowie in der Farbe seiner Wahl:

- 4 Spielfiguren, je 1 Figur kommt auf das markierte Feld der Reihe „Bürger“, „Häuser“ und „Steuern“; die 4. Figur auf das Feld 1 der Siegpunkteleiste.
- 10 Aktionsmarker, die er in den Vorrat seines Tableaus legt.

Punkteübersicht

Factory	2 points
Factory production	1 point per good
Citizen	2 points per turn
Every 3 grain	1 point per turn
Mayor card	1 point per turn
Highest total factory value	2 points, end of game
Invention card	1 point
Invention card/factory combination	variable, end of game

Aktionsmarker-Vorrat

Hire character	Perform action	Prepare next round
• Buy land	• Attract industries	• Harvest
• Raise buildings	• Produce goods	• Factories
• Trade grain	• Collect taxes	• Citizens
• Sow seeds	• Inventions	• Feeding

Spielrundenübersicht

- Bü
- Hä
- Get
- Auf
- Ste

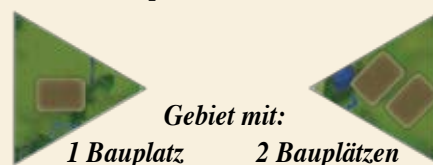
Spiel zu viert

„Erfindungsgebiet“, „Getreidegebiet“, „Baubereich“ und „Erfindungsgebiet“ unterteilt. „Erfindungsgebiet“ nur bei der Erweiterung „Erfindungen“ benötigt wird.



3. Baubereich

Der Baubereich ist in 24 dreieckige Gebiete unterteilt. Jedes Gebiet weist 1 oder 2 Bauplätze auf.



Die 24 Preismarker werden auf die Gebiete des Baubereichs verteilt, pro Gebiet 1 Preismarker.

4. Allgemeiner Aufbau

Der **Spielrundenanzeiger** wird auf Position 1 der **Rundenanzeige** gestellt.

Der älteste Spieler wird **Startspieler**, er legt den **Spielphasenanzeiger** auf Position 1 der **Spielphasenanzeige**.



Aus den **10 Personenkarten** werden die Karten „**Bürgermeister**“ und „**Professor**“ aussortiert. Der „**Bürgermeister**“ wird bereitgelegt. Der „**Professor**“ wird nur für das Spiel mit der Variante benötigt, er kommt zurück in die Schachtel. Die übrigen 8 Karten werden offen neben den Spielplan gelegt.

Die **Häuser**, **Hochhäuser**, **Fabriken** und **Verwaltungsgebäude** werden sortiert und ebenfalls neben den Spielplan gelegt.

5. Allgemeine Vorbereitung

Der Startspieler beginnt. Er legt 1 Haus aus dem allgemeinen Vorrat sowie 1 eigenen Aktionsmarker in 1 Gebiet des Baubereichs, das noch mindestens 1 Preismarker enthält. Anschließend versetzt er den Preismarker dieses Gebietes in 1 beliebiges anderes Gebiet. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn solange, bis alle Spieler 1 Haus und 1 eigenen Aktionsmarker platziert sowie Preismarker in Gebiete versetzt haben, die noch mindestens 1 Preismarker enthalten.

Änderungen in Aufbau und Vorbereitung für das Spiel zu zweit und dritt finden Sie auf Seite 1 des Beiblatts.

Die Regel zur Variante „Erfindungen“ finden Sie auf Seite 1 des Beiblatts.

Die Erklärung der Erfindungskarten finden Sie auf den Seiten 2 und 3 des Beiblatts.

Die Erklärung der Personenkarten finden Sie auf Seite 4 des Beiblatts.

Spielablauf

Urbanization wird über 6 Spielrunden gespielt. Jede Spielrunde ist in drei Abschnitte unterteilt:

- 1. „Personen auswählen“
- 2. „Aktionen durchführen“
- 3. „Vorbereitung der nächsten Runde“

Nach der 6. Spielrunde endet das Spiel und es kommt zur Wertung.

■ 1. „Personen auswählen“

Zu Beginn jeder Spielrunde wählen die Spieler im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler, je **1 Personenkarte** aus. Seine Karte legt jeder Spieler offen vor sich ab. Das Auswählen einer Personenkarte ist **kostenlos**.

Sonderfall Bürgermeister:

Der Bürgermeister ist in der 1. Spielrunde nicht im Spiel. Zu Beginn der 2. und jeder nachfolgenden Runde erhält ihn derjenige Spieler, der die **wenigsten** Siegpunkte hat. Er ist für die laufende Runde **Startspieler** und erhält sofort **1 Siegpunkt**.

Sollten zwei oder mehr Spieler gleich wenig Siegpunkte haben, erhält derjenige von ihnen die Karte, der das wenigste Geld besitzt. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, wird derjenige Spieler unter ihnen Startspieler, der dem bisherigen Startspieler am nächsten sitzt.

Anmerkung: der Spieler, der den Bürgermeister erhält, darf ebenfalls eine Personenkarte auswählen.

Eine genaue Beschreibung der Personenkarten finden Sie auf dem Beiblatt zur Spielregel!

■ 2. „Aktionen durchführen“

Dieser Abschnitt besteht aus **4 Aktionsphasen**.

Zu Beginn jeder Aktionsphase rückt der Startspieler den Spielphasenanzeiger auf dem Spielplan um ein Feld vor. Nach den 4 Aktionsphasen endet der Abschnitt „Aktionen durchführen“.

In jeder Aktionsphase führt jeder Spieler, in Spielerreihenfolge, **1 der nebenstehenden Aktionen** aus oder passt.

Folgende Aktionen stehen den Spielern zur Verfügung:

- Land kaufen • Gebäude errichten
- Getreide handeln • Getreide anbauen
- Aufträge erhalten • Industrie ansiedeln
- Waren produzieren • Steuern einnehmen

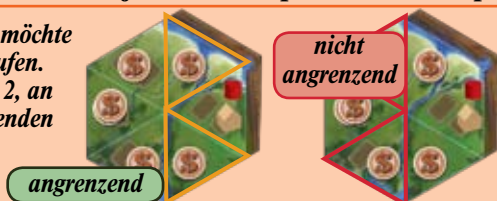
DIE AKTIONEN IM EINZELNEN

Land kaufen

Der Spieler kauft ein Gebiet im Baubereich. Das Gebiet **muss über Seiten** direkt mit einem anderen Gebiet des Spielers verbunden sein, **niemals nur über Ecken**.

Für jeden Preismarker in dem Gebiet zahlt der Spieler \$1 an die Bank. Anschließend verteilt er **alle** dort befindlichen Preismarker auf andere Gebiete, die **mindestens 1 Preismarker** aufweisen. Nun legt er einen eigenen Aktionsmarker in das gekaufte Gebiet. **In jeder Aktionsphase darf ein Spieler nur 1 Gebiet kaufen.**

Beispiel: Spieler rot möchte ein neues Gebiet kaufen. Er hat die Wahl aus 2, an sein Gebiet angrenzenden Gebiete.



Er entscheidet sich für ein Gebiet, zahlt \$1 an die Bank und verlegt den Preismarker in ein beliebiges Gebiet. Anschließend platziert er 1 eigenen Aktionsmarker in seinem neuen Gebiet.



Gebäude errichten

Errichtet ein Spieler ein Gebäude, hat er 3 Möglichkeiten. Er kann ein Haus kaufen, ein Hochhaus errichten oder ein Verwaltungsgebäude bauen.

Haus kaufen

Der Spieler nimmt ein Haus aus dem Vorrat und platziert es auf einem seiner freien Bauplätze. Anschließend setzt er seinen Marker in der Reihe „Häuser“ auf seinem Tableau 1 Feld nach rechts.

Kosten: \$2 / **Ertrag:** sofort 1 Siegpunkt



Hochhaus errichten

Der Spieler entfernt ein eigenes Haus vom Spielplan und legt es zurück in den Vorrat. Er errichtet ein Hochhaus aus dem Vorrat an gleicher Stelle. Anschließend setzt er seinen Hausmarker 1 Feld nach rechts.

Kosten: \$3 / **Ertrag:** sofort 2 Siegpunkte



Verwaltungsgebäude bauen

Der Spieler nimmt ein Verwaltungsgebäude aus dem Vorrat und platziert es in einem seiner Gebiete. Das gewählte Gebiet muss keinen freien Bauplatz aufweisen.

Kosten: \$3 / **Ertrag:** sofort 2 Siegpunkte



Die Kosten zahlt der Spieler in die Bank, die Siegpunkte werden sofort auf der Siegpunkteleiste markiert.

Ist der Vorrat an Häusern, Hochhäusern oder Verwaltungsgebäuden leer, kann in dieser Phase kein Gebäude dieser Sorte errichtet werden.

Pro Aktionsphase darf der Spieler so viele Gebäude einer „Sorte“ errichten wie er möchte und bezahlen kann.

Anmerkung: In derselben Aktionsphase darf ein Spieler kein Haus kaufen um sofort ein Hochhaus zu errichten. Das Hochhaus darf er erst in der nächsten Aktionsphase errichten.

Getreide handeln

Getreide kaufen

Möchte ein Spieler Getreide kaufen, bestimmen das Getreidefeld bzw. die Scheunen den Preis pro Getreidemarker. Aus den Scheunen darf pro Aktionsphase 1 Getreidemarker, vom Feld beliebig viele Getreidemarker gekauft werden.

Der Spieler zahlt den Preis an die Bank und platziert die gekauften Getreidemarker auf der „Getreidesreihe“ seines Tableaus.

Sind eine Scheune oder das Feld leer, kann von dort kein Getreide gekauft werden. Getreide aus dem Rücklaufbereich darf nicht gekauft werden.



Beispiel: Anika möchte 5 Getreidemarker kaufen. Sie nimmt je 1 Marker aus jeder Scheune und 1 Marker vom Feld. Die Kosten \$9 (Scheune 1+2 je \$1, Scheune 3+4 je \$2, Feld \$3) zahlt sie an die Bank, die Getreidemarker legt sie auf ihrem Tableau ab.

Getreide verkaufen

Möchte ein Spieler Getreide verkaufen, bestimmen das Getreidefeld bzw. die Scheunen den Erlös. Dabei darf die maximale Getreide-Kapazität der Scheunen und des Feldes nicht überschritten werden (1 Getreidemarker pro Spieler).

Beim Verkauf werden immer zuerst die Scheunen von links nach rechts gefüllt; danach erst das Feld.

Der Spieler erhält das Geld für das verkaufte Getreide aus der Bank.

Sind Scheunen und Feld gefüllt, kann kein Getreide verkauft werden.



Beispiel: Später möchte Anika 4 Getreidemarker verkaufen. Da sie zum geringst möglichen Preis verkaufen muss, legt sie 2 Marker in Scheune 1 und je 1 Marker in Scheune 2 und 3. Sie nimmt sich insgesamt \$5 aus der Bank (Scheune 1 und 2 je \$1, Scheune 3 je \$2).

Pro Aktionsphase darf der Spieler so viele Getreide kaufen bzw. verkaufen wie er möchte und bezahlen kann.

Getreide anbauen

Um Getreide anzubauen, muss ein Spieler Getreidemarken besitzen. Er legt **1 Getreidemarken** von seinem Tableau auf einen **freien Bauplatz** in einem seiner Gebiete. Auf jedem Bauplatz darf nur 1 Getreidemarken liegen.

Pro Aktionsphase darf der Spieler so viel Getreide anbauen, wie er Getreidemarken und freie Bauplätze besitzt.



Beispiel: Anika baut Getreide an und legt 1 Getreidemarken von ihrem Tableau auf einen ihrer freien Bauplätze.

Aufträge erhalten

Legt ein Spieler einen seiner Aktionsmarker auf ein freies Auftragsfeld einer der drei offen liegenden Fabrikkarten, erhält er Auftragsmarker. Er nimmt die auf der Karte angegebene Anzahl Auftragsmarker von den farblich entsprechenden Feldern des Spielplans und legt sie in der Auftragsreihe seines Tableaus ab. Jede Fabrikkarte vergibt ihre Aufträge immer von links nach rechts.

Legt ein Spieler seinen Aktionsmarker auf das letzte freie Auftragsfeld einer Fabrikkarte, erhält er zusätzlich \$1 aus der Bank.

Pro Aktionsphase darf ein Spieler nur 1x Aufträge erhalten.



Beispiel: Anika möchte Auftragsmarker erhalten. Sie legt 1 eigenen Aktionsmarker auf das linke Auftragsfeld der „Bakery“ und erhält 2 orangefarbene Auftragsmarker. Die Marker legt sie auf ihrem Tableau ab.

Industrie ansiedeln

Sind alle Auftragsfelder einer offen liegenden Fabrikkarte mit Aktionsmarkern der Spieler gefüllt, kann Industrie angesiedelt werden. Dazu legt der Spieler einen eigenen Aktionsmarker auf das Industriefeld dieser Fabrikkarte. Er nimmt die Karte und gibt alle sich darauf befindenden Aktionsmarker an ihre Besitzer zurück. An ihre Stelle auf dem Spielplan legt er die oberste Karte des Fabrikstapels.

Um Industrie anzusiedeln, gibt es zwei Möglichkeiten:

Neue Fabrik errichten

Der Spieler nimmt eine Fabrik aus dem Vorrat und platziert sie auf einen freien Bauplatz in einem seiner Gebiete. Die neue Fabrikkarte legt er offen vor sich aus.

Hat der Spieler keinen freien Bauplatz oder sind keine Fabriken mehr im Vorrat, kann keine neue Fabrik errichtet werden. *Ertrag: sofort 2 Siegpunkte.*



Beispiel: Anika errichtet eine neue Fabrik. Sie platziert 1 Aktionsmarker auf dem Industriefeld der Bakery. Sie gibt die Aktionsmarker auf der Karte an die Spieler zurück und ersetzt die Bakery durch eine neue Karte vom Stapel. Anschließend platziert sie eine Fabrik auf einem eigenen freien Bauplatz und erhält 2 Siegpunkte.

Pro Aktionsphase darf ein Spieler nur 1x Industrie ansiedeln.

Bestehende Fabrik modernisieren

Hat ein Spieler bereits eine Fabrik in seinem Gebiet errichtet, kann er diese modernisieren. Dazu muss der Fabrikwert der neuen Fabrikkarte höher als der Fabrikwert der zu modernisierenden Fabrikkarte sein.

Die neue Fabrikkarte legt er auf die Karte der modernisierten Fabrik. Ab jetzt ist die neue Fabrik aktiv und die alte Fabrik nicht aktiv!



Beispiel: Anika modernisiert ihre Bakery. Da der Fabrikwert der Wind Mill höher ist als der der Bakery, platziert sie 1 Aktionsmarker auf dem Industriefeld der Wind Mill und nimmt sich die Karte. Die Aktionsmarker der anderen Spieler gibt sie zurück und zieht eine neue Karte vom Stapel nach. Sie legt die Wind Mill auf der Bakery-Karte ab, die ab jetzt nicht mehr aktiv ist. Anika erhält 2 Siegpunkte.

Waren produzieren

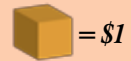
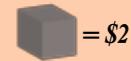
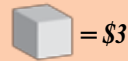
Die Produktionsfelder seiner Fabrikkarten geben dem Spieler an, wie viele Waren einer Farbe er maximal in dieser Aktionsphase mit der entsprechenden Fabrik produzieren kann.

Um Waren zu produzieren, legt der Spieler die geforderte Anzahl Auftragsmarker der entsprechenden Farbe von seinem Tableau auf die Produktionsfelder der Fabrikkarte. Dabei darf die Anzahl der Auftragsmarker die Anzahl der zu produzierenden Waren nicht überschreiten.

Er erhält pro produzierter Ware sofort 1 Siegpunkt und den nebenstehenden Betrag aus der Bank.



Beispiel: Anika produziert 2 orange Waren mit der Wind Mill. Sie platziert 2 orange Auftragsmarker und erhält \$2 und 2 Siegpunkte.



Pro Aktionsphase darf ein Spieler in so vielen Fabriken Waren produzieren, wie er möchte und Auftragsmarker besitzt.
Pro Spielrunde kann jede Fabrik nur 1x Waren produzieren.

Steuern einnehmen

Der Spieler versetzt seinen Marker in der Steuerreihe auf seinem Tableau um ein Feld nach links. Er erhält pro eigenem Bürger \$1 aus der Bank.

Steuern können nur eingenommen werden, wenn der Marker in der Steuerreihe weiter rechts steht als der Marker in der Bürgerreihe.

Pro Aktionsphase darf ein Spieler 1x Steuern einnehmen.



Beispiel: Anika hat 1 Bürger und möchte Steuern einziehen. Sie versetzt ihre Marker in der Reihe „Steuern“ um 1 Feld nach links und erhält \$1 aus der Bank.

Nachdem alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt haben und die 4 Aktionsphasen beendet sind, beginnen die Vorbereitungen zur nächsten Runde.

3. „Vorbereitung zur nächsten Runde“

Die Vorbereitungen zur nächsten Runde unterteilen sich in die folgenden Aktionen, die in folgender Reihenfolge ausgeführt werden.

1. Ernte

Pro eingesetztem Getreidemarkern in einem seiner Gebiete erhält der Spieler einen Getreidemarkern aus dem Rücklaufbereich. Die Marker aus seinen Gebieten nimmt er zurück und legt sie, zusammen mit den neu erworbenen Markern, auf seinem Tableau ab.

Ein Spieler darf maximal 8 Getreidemarkern besitzen.

Anmerkung: Die „Vorbereitungen zur nächsten Runde“ können von den Spielern auch gleichzeitig ausgeführt werden.

Anmerkung: Ist der Rücklaufbereich des Spielplans leer, werden die Getreidemarkern vom Feld und erst dann aus den Scheunen 4...1 genommen.

2. Fabriken

Die Fabrikkarte auf dem Spielplan mit dem niedrigsten Fabrikwert wird aus dem Spiel genommen. Die oberste Karte vom Fabrikartenstapel wird an ihre Stelle gelegt.

Sollten sich auf der entfernten Karte Aktionsmarker befinden, werden diese an ihre Besitzer zurückgegeben.

Alle Auftragsmarker werden von den Fabriken zurück auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.

3. Bürger

Jeder Spieler ermittelt die Anzahl seiner Bürger. Die Reihen „Häuser“, „Getreide“ und „Aufträge“ werden miteinander verglichen. Der **niedrigste Wert** bestimmt die **Position des Spielsteins** in der Bürgerreihe und damit die Anzahl der Bürger.

Pro Bürger erhält der Spieler 2 Siegpunkte.



Beispiel: Anika hat 1 Bürger. Der niedrigste Wert ihrer Reihen „Häuser“, „Getreide“ und „Aufträge“ ist 1. Sie setzt ihre Spielfigur auf Feld 1 der Reihe „Bürger“.

4. Nahrung

Jeder Spieler entfernt pro eigenem Bürger einen Getreidemarker aus der Getreidereihe seines Tableaus. Die Marker werden in den Rücklaufbereich des Spielplan gelegt.

Jetzt erhält er für je 3 Getreidemarker 1 Siegpunkt.

5. Getreide auffüllen

Im Rücklaufbereich dürfen maximal 2 Getreidemarker pro Spieler liegen. Überzählige Marker werden zuerst auf das Feld, dann in die Scheunen verteilt. Hier darf jeweils maximal 1 Marker pro Spieler liegen.

6. Spielrundenmarker versetzen

Der Spielrundenmarker wird auf das Feld für die nächste Runde verschoben und eine neue Runde beginnt.

Schlusswertung

Am Ende der 6. Spielrunde, kommt es zur Schlusswertung.

Die Spieler zählen die Fabrikwerte all ihrer Fabriken zusammen – sowohl aktive als auch nicht aktive. Der Spieler mit der höchsten Summe erhält 2 Siegpunkte. Bei Gleichstand erhält unter ihnen derjenige Spieler die Siegpunkte, der die Fabrik mit dem höchsten Fabrikwert besitzt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt unter ihnen derjenige Spieler, der die Fabrik mit dem höchsten Fabrikwert besitzt.

