

JAMES NAYLOR



SPIELANLEITUNG

Humbleburg war ein verschlafener Ort ganz in der Nähe einer großen Stadt. Seine sauberen Straßen, die weitläufigen Parks und die freundlichen Nachbarn machten ihn zu einer Zuflucht für Großstädter, die ein ruhiges Leben bevorzugten.

All die Jahre konnten die wohlhabenden Anwohner, die ihr Zuhause teuer erkaufte oder glücklich geerbt hatten, sich erfolgreich gegen jeden Versuch wehren, ihre exklusive Idylle durch Entwicklungsprojekte stören zu lassen.

Bis letzte Woche. Da hatte der Stadtrat getagt – und seither ist alles anders.

Einstimmig hoben die Ratsmitglieder alle Beschränkungen des Flächennutzungsplans auf. Von nun an kann überall in der Stadt ohne Einschränkung gebaut werden. Als sich der erste Aufruhr unter den Zuschauern gelegt hatte, liefen die Mobiltelefone heiß: Jeder, der irgendwie im Immobiliengeschäft tätig ist, versuchte so schnell es ging, seinen Boss zu erreichen: „Jetzt geht’s los!“

NOCH NICHT IN DIE SPIELANLEITUNG SCHAUEN!

~~Ihr spielt Magnate zum ersten Mal? Dann raten wir euch, zunächst einfach den Anweisungen der **Einführungskarten** zu folgen.~~

Auf denen findet ihr alles, womit ihr eure erste Partie bestreiten könnt, auch ohne die Spielanleitung gelesen zu haben. Wenn ihr allerdings zu jenen Personen gehört, die alle Regeln auswendig kennen müssen, bevor es losgehen darf, ~~tut euch keinen Zwang an.~~ Allen anderen empfehlen wir dringend, die Spielanleitung erst einmal beiseite zu lassen. Einzig Solospielern empfehlen wir das nicht.

NUN ABER LOS:

Zuerst das Kartendeck auspacken, die oberste Karte ziehen und den Text laut vorlesen.

Alles Weitere erklären euch von nun an die Karten. **DAS EINFÜHRUNGS-KARTENDECK NICHT MISCHEN!** (Falls ihr die Karten schon gemischt habt, müsst ihr sie wieder nach der Zahlenfolge ordnen.)

INHALT

Mitwirkende	2
Inhalt	2
Spiel Aufbau für Einsteiger	4
Spiel Aufbau für Kenner	6
Spieleinführung	8
Spielablauf	8
Phase 1: Spielerreihenfolge festlegen	8
Phase 2: Mieter anlocken & Mieten kassieren	9
Phase 3: Aktionen der Spieler	12
Phase 4: Immobilienmarkt	14
Phase 5: Die Nächste Runde vorbereiten	15
Spielende: Der Markt bricht zusammen!	15
Zusatzregeln für Fortgeschrittene: Mieterkategorien	15
KI-Modus	16
FAQs	18
Magnate: die Firmen	19
Bewertungshilfe	20

MITWIRKENDE

Autor und Entwickler: James Naylor

Hauptentwickler: Jaya Baldwin

Regelbearbeitung: Paul Grogan & das Gaming Rules! -Team

Weiterentwicklung: David Digby & Dan Woods

ILLUSTRATION & GESTALTUNG

Titelbild: Aleksandra Shiga

Spielbrettgestaltung: Cze Lee & Domhnall Hegarty

Grafikdesign & Symbolgestaltung: James Naylor, Anka Sep, Glenn More & Tom Black

Firmenlogos: Umair Ashfaq & Barry Parkinson

3D-Modelle: Liam Kirkman & Jordan O'Connor

Unterstützer-Portraits: Jayson Duclan, Ross Connell

BESONDERER DANK GILT:

Louis Downs, Robert Naylor, Jean Naylor, Tom Black, Dave Taylor, Edward Wilson, Rob Mayo, Emma Craig, Nick Smith, Jamey Stegmaier, James Mathe, Clare Northcott, Bryan Gerding, Dan Jack, Chris Russenberger, Margit Mulder, **allen Test- und Demospielern, Messebesuchern, Kritikern und insbesondere allen Unterstützern, die immer an uns geglaubt haben : Ihr habt Magnate erst möglich gemacht!**



© Spielworxx GmbH 2022

Regelbearbeitung von



PLÄTTCHEN

60



Firmenmarker
(12 pro Firma)

56



„For Sale“-
Verkaufsmarker
(inkl. 2
Ersatzmarker)

25



Werbeplättchen

33



Wohnungsmieter-
Plättchen
(11 pro Kategorie)*

33



Geschäftsmieter-
Plättchen
(11 pro Kategorie)*

12



Büromieter-Plättchen
(4 pro Kategorie)*

12



Gewerbemieter-
Plättchen
(4 pro Kategorie)*

12



KI-Firma
Marker

1



Alternativer
Startspielermarker

1



Grundstücks-
preis-
Marker

KARTENDECKS

78



Karten für das Einführungsspiel
(inkl. 10 Übersichtskarten)

31



KI-Karten*:
• 9 x I
• 6 x II
• 6 x III
• 8 x IV
• 2 x KI-Übersichtskarten



36

Karten
für neue
Mieter*



19

Risikokarten*

GEBÄUDE

8



Kleine Bürogebäude

3



Große Bürogebäude

8



Geschäftseinheiten

3



Shoppingzentren

8



Gewerbeimmobilien

3



Gewerbefabriken

10



Häuser

7



Wohngebäude

WEITERE BESTANDTEILE



2

Doppelseitige Immobilienmarkttafeln (für 2, 3, 4 und 5 Personen)



1

KI-Tableau



20

Würfel

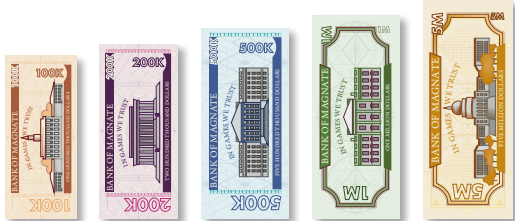


5

Geldbörsen (im jeweiligen Firmenlogo)

210

Banknoten in 5 Notierungen (100.000 \$, 200.000 \$, 500.000 \$, 1 Mio. \$, 5 Mio. \$)



1



Startspielermarker

1



Crash-Marker

1



Rundenzähler

STADTVIERTEL & GRUNDRISSSE

10

Stadtviertel (10 verschiedene Grundstückszuschnitte)



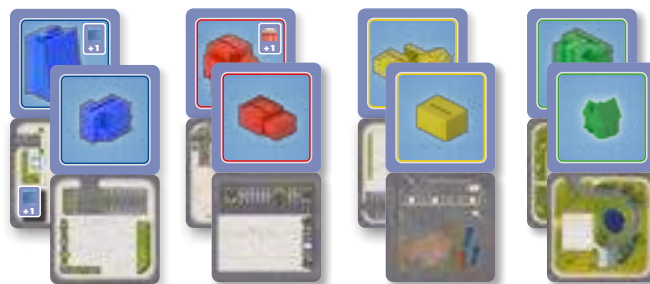
1

Stadtzentrum



62

Gebäudegrundrisse (für 8 verschiedene Gebäudearten)



* INHALTLIMITIERUNGEN

Folgende Bestandteile sind in ihrer Anzahl beschränkt: Mieter, Verkaufsplättchen, Mieterkarten, Risikokarten und KI-Karten.

Alle andere Spielteile sind unbegrenzt einsetzbar. Gehen euch während des Spiels die Gebäude aus, könnt ihr die Rückseite der Grundrisse als zusätzliche Gebäude verwenden. Sollten noch andere Bestandteile knapp werden, nehmt einfach einen geeigneten Ersatz.

SPIELAUFBAU FÜR EINSTEIGER

Um das Spiel leichter zu verstehen, wird es zuerst in einer Einführungsversion für **5 Personen gespielt**. Ihr seid weniger als 5? Dann ersetzt die fehlenden Personen durch Platzhalter, die ihr gemeinsam führt.

DU KENNST DAS SPIEL?

Dieser Abschnitt beschreibt **nur** das Einführungsspiel für Anfänger. Kenner überspringen diesen Abschnitt und lesen auf Seite 6 weiter.

A) DIE STADT AUFBAUEN

1) Legt das Stadtzentrum in die Mitte und stellt folgende Gebäude und Plättchen für Mieter bereit, und zwar mit ihrer **Ansichtsseite** nach oben (die hellfarbige Seite oben, nicht die dunkle mit den Kategorien, z. B. „Anwaltskanzlei“, „Lagerraum“ usw.) Stellt beides, Gebäude und Marker, auf die Stadtviertel-Felder. Beginnt mit dem Feld links oben vom Stadtzentrum, dann weiter im Uhrzeigersinn. Richtet euch dabei nach den Buchstaben:

A & B – Gewerbe,
mit jeweils 1 Plättchen
für Gewerbemieter.



H & I – Wohngebäude,
mit jeweils 3 Plättchen
für Wohnungsmieter.



G & D – Geschäfte,
mit jeweils 2 Plättchen
für Geschäftsmieter.



C & F - Kleine Bürogebäude,
mit jeweils 1 Marker
für Büromieter.



2) Legt **nun die einzelnen Stadtviertel in der festgelegten Anordnung (s. Abb.) um das Stadtzentrum herum**. Die Stadtviertel werden jeweils an die nummerierten Pfeile auf dem Stadtzentrumsfeld angelegt. Die drei Pfeile auf den Stadtvierteln zeigen nach Außen.

Ausgehend vom oberen Pfeil (1) des Stadtzentrums werden die Stadtviertel im Uhrzeigersinn an den jeweils entsprechend nummerierten Pfeil angelegt:

- 1** – Halestown
- 2** – Morrell Grove
- 3** – Städtischer Flughafen
- 4** – Matthews Yard
- 5** – Ridgeway
- 6** – Lyndal

Legt die restlichen Stadtviertel zurück in die Schachtel.

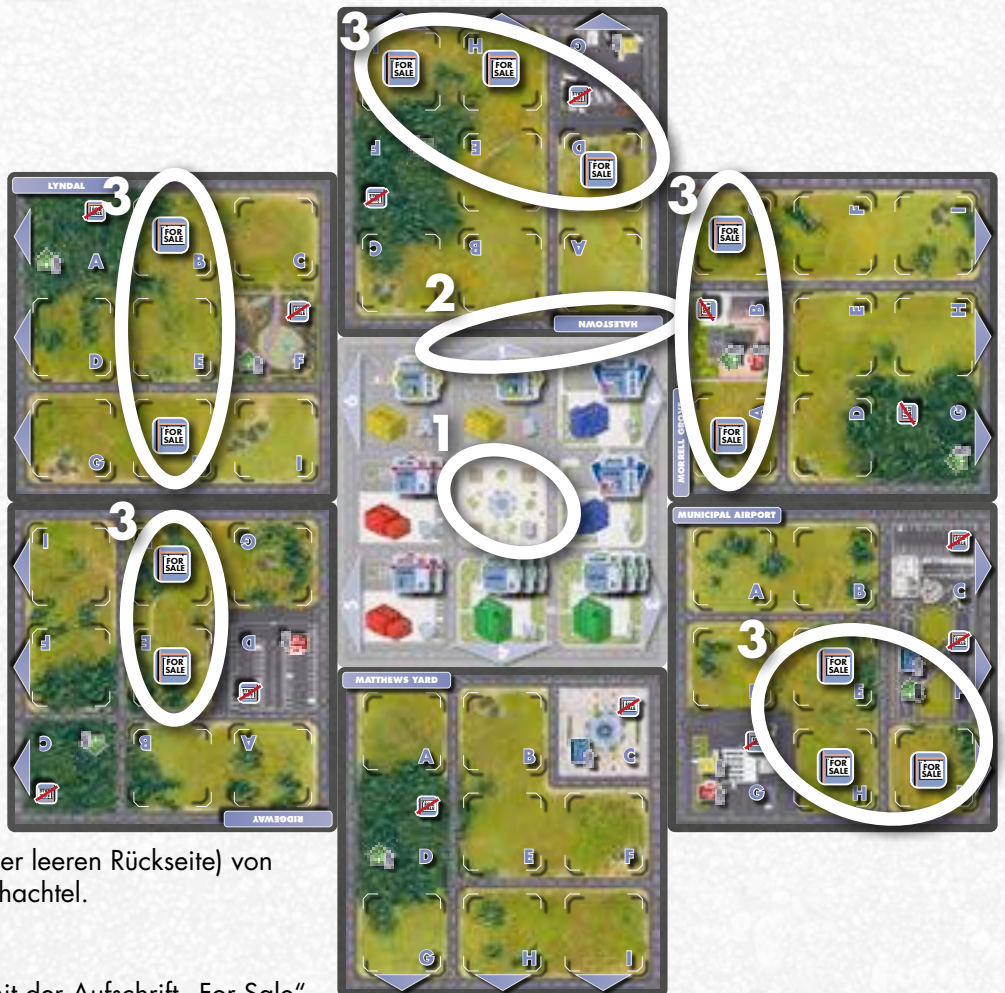
3) Trennt die Verkaufs-Ersatzmarker (mit der leeren Rückseite) von den anderen und legt sie zurück in die Schachtel.



Legt Verkaufsmarker nach oben **an die in der Abbildung gezeigten Grundstücke**. Hier: **1D, 1H, 1I, 2A, 2C, 3E, 3H, 3I, 5E, 5H, 6B, 6H**.

Für dieses Einführungsspiel müsst ihr euch nicht an die Grundstücksziffern auf der Rückseite der Plättchen halten. Legt die übrigen Marker als Vorrat in das größte Fach des kleinen Einsatzes der Schachtel. Haltet den Vorrat griffbereit.

4) Stellt die Einsätze mit den Gebäuden ebenfalls für alle Mitspieler griffbereit. Die Gebäudegrundrisse neben dem Spielfeld ordnet ihr in vier Stapeln – ein Stapel pro jeweiligem Mietertyp (farblich gekennzeichnet): Wohnungen, Geschäfte, Büros, Gewerbe.



B) DEN IMMOBILIENMARKT VORBEREITEN

5) Nehmt das **Immobilienmarkttableau für 5 Personen** aus der Schachtel.


Platziert es in der Nähe der Stadt und legt die anderen Immobilienmarkttableaus zurück in die Schachtel.

6) Legt einen Vorrat von Plättchen für Mieter sortiert nach Typ in einem kleinen Fach an. Stellt die Plättchen für Büro- und Gewerbemieter in zwei weiteren Fächern bereit.

7) Nun entnehmt daraus die folgende Anzahl von Mieterplättchen und legt sie mit der Ansichtsseite nach oben auf die dafür vorgesehenen Felder des Immobilienmarkttableaus: **6 Wohnhäuser, 6 Geschäfte, 2 Gewerbe, 2 Bürogebäude**

8) Stellt den Crash-Marker  auf Position **8** der Crash-Leiste.

9) Legt den Grundstückspreis-Marker auf die **Startposition (S/4)** auf der Grundstückspreis-Leiste.

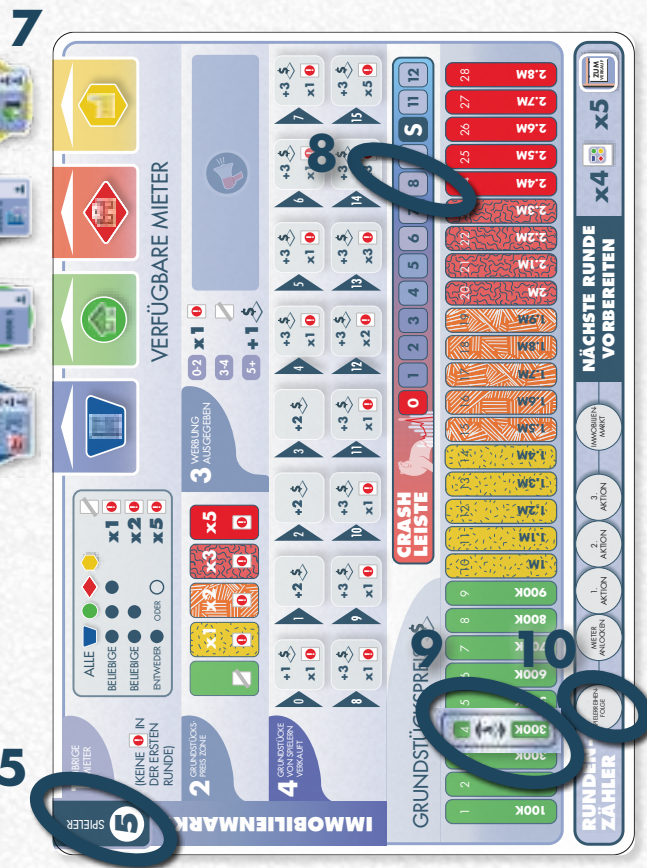
10) Platziert den Rundenzähler  auf dem Feld der **Spielerreihenfolge** auf dem Rundenzähler.

11) Mischt die Neue Mieter-Karten und legt sie als eigenen Stapel mit der Ansichtsseite nach unten neben dem Immobilienmarkttableau ab. Verfährt ebenso mit den Risikokarten.

12) Platziert die Werbungplättchen als Vorrat im letzten verbliebenen Fach des kleinen beweglichen Einsatzes.

13) Legt alle Würfel bereit.

14) Ordnet die Banknoten nach Wert. Dafür eignen sich die kleinen Einsätze aus den Fächern der Schachtel. Oder ihr sortiert die Banknoten einfach neben dem Spielbrett entsprechend ihrer Notierungen.



11



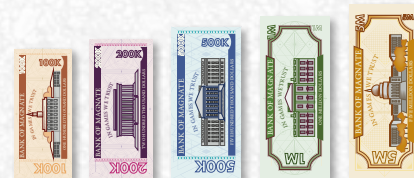
12



13

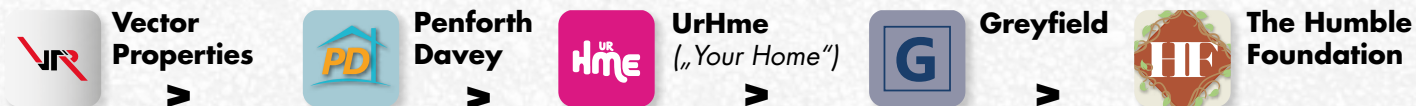


14



C) PERSÖNLICHE AUSSTATTUNG

15) Egal, wie viele tatsächlich mitspielen, wird dieses Spiel von 5 Personen ausgetragen. **Jede repräsentiert eine Firma und hat ihren festen Platz am Tisch, und zwar im Uhrzeigersinn in dieser Reihenfolge:**




DIESE REIHENFOLGE BEIM EINFÜHRUNGSSPIEL UNBEDINGT EINHALTEN!

Jeder erhält nun folgende Grundausstattung:

- Alle Firmenmarker eines Designs und die passende Geldbörse
- 4 Werbungplättchen
- 2 Millionen Dollar (1 x 1 Mio. \$, 1 x 500.000, 1 x 200.000, 3 x 100.000). Das Geld kommt in die Geldbörse und bleibt darin vor den Augen der Anderen verborgen.



Wenn ihr weniger als 5 seid, sollten Platzhalter die fehlenden Personen ersetzen. Einer von euch führt dann zusätzlich noch den Platzhalter.

16) Den Startspielermarker erhält  Vector Properties.

Nun steht alles bereit, das Spiel beginnt! Jetzt lest einfach immer die nächste Karte aus dem Einführungskartensatz vor.

B) DEN IMMOBILIENMARKT VORBEREITEN 7

5) Nehmt das **Immobilienmarkttableau für 5 Personen** aus der Schachtel.


Platziert es in der Nähe der Stadt und legt die anderen Immobilienmarkttableaus zurück in die Schachtel.

6) Einen Vorrat von Plättchen für Mieter sortiert nach Typ in einem kleinen Kästchen anlegen. Die Plättchen für Büro- und Gewerbemieter in zwei weiteren Fächern bereitstellen.

7) Nun entnehmt daraus die folgende Anzahl von Plättchen für Mieter und legt sie mit der Ansichtsseite nach oben auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Immobilienmarkttableau:

2 – 3 Personen: 4 Wohnungen, 4 Geschäfte, 1 Gewerbe, 1 Bürogebäude

4 – 5 Personen: 6 Wohnungen, 6 Geschäfte, 2 Gewerbe, 2 Bürogebäude

8) Den Crash-Marker  auf die **Startposition (S/10)** der Crash-Leiste stellen.

9) Legt den Grundstückspreis-Marker auf die **Startposition (S/4)** auf der Grundstückpreis-Leiste.

10) Der Rundenzähler  auf das Feld für die **Spielerreihenfolge** auf dem Rundenzähler legen.

11) Die Neue Mieter-Karten mischen und als eigenen Stapel mit der Ansichtsseite nach unten neben dem Immobilienmarkttableau legen. Genauso mit den Risikokarten verfahren.

12) Die Werbungsplättchen als Vorrat in das letzte verbliebene Fach des kleinen beweglichen Einsatzes legen.

13) Alle Würfel bereitlegen.

14) ~~Sortiert die Banknoten zu einer Kasse.~~ Dafür eignen sich die kleinen Einsätze der Fächern der Schachtel. Alternativ platziert ihr die Banknoten einfach neben dem Spielfeld entsprechend ihrer Notierungen.

C) PERSÖNLICHE AUSSTATTUNG

15) Jeder erhält folgende Grundausrüstung:

a) Alle Firmenmarker eines Designs und die passende Geldbörse

b) 4 Werbungsplättchen aus dem Vorrat

c) 2 Millionen Dollar (1 x 1 Mio. \$, 1 x 500K \$, 1 x 200K \$, 3 x 100K \$). Das Geld kommt in die Geldbörse und bleibt darin vor den Augen der Anderen verborgen.

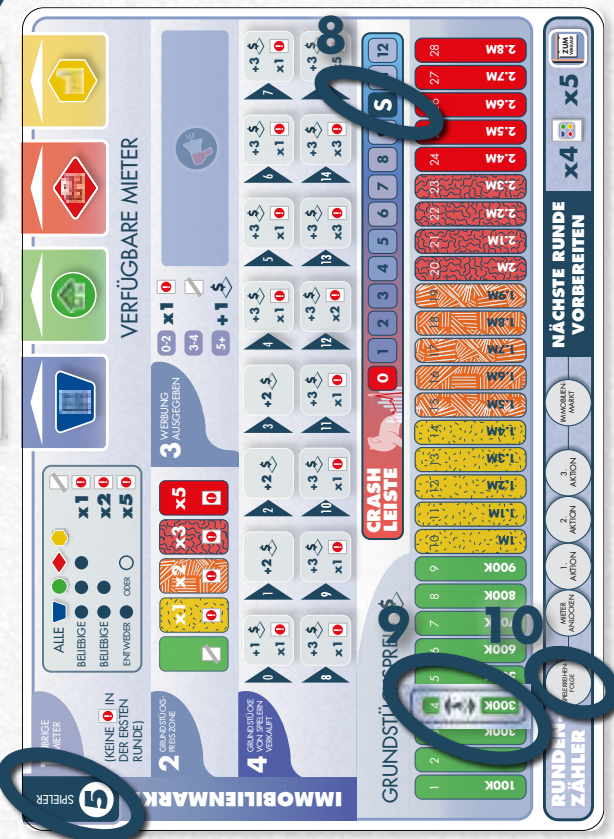
d) 1 Übersichtskarte für Gebäude/Spielaktion und 1 Übersichtskarte für Mieter (diese Karten sind Teil des Einführungskartendecks, bitte daraus entnehmen).

16) Gebt den Startspielermarker  einer zufällig ermittelten Person.

Jetzt ist alles vorbereitet, auf geht's!



5



11



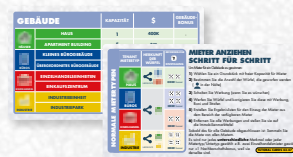
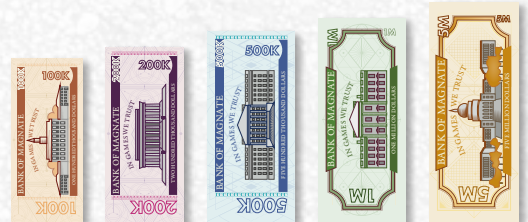
12



13



14



SPIELEINFÜHRUNG

Ein Partie Magnate wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde werdet ihr drei Aktionen auf dem Immobilienmarkt ausführen, um Grundstücke zu erwerben, sie zu bebauen und die Gebäude in wertvolle Immobilien zu verwandeln. In den folgenden Runden könnt ihr dann dafür Mieter suchen. Ob ihr Mieter anlockt, hängt natürlich auch von der Lage eures Grundstückes in der Stadt ab und den Boni, die die nahe Umgebung eurer Immobilie bietet.

Mietgewinne könnt ihr in den Erwerb weiterer Immobilien oder Werbekampagnen stecken. Und ihr könnt ein teures Gebot abgeben, um der Erste sein zu dürfen, der sich Grundstücke oder Mieter aussucht.

Grundstückspreise sind keine Festpreise. Sie steigen ~~und fallen, und zwar~~ abhängig von den Aktionen der Spieler. So kann es auch plötzlich profitabler sein, ein Gebäude zu verkaufen, anstatt es weiter zu vermieten. Man kann den Verkaufserlös in ein noch größeres Gebäude investieren, mit dem sich dann mehr verdienen lässt.

Aber Achtung: Ewig währt kein Boom! Im Laufe des Spiels wird es zu Turbulenzen kommen. Risikokarten lassen den Crash-Marker immer näher an das Ende seiner Leiste rücken. Ist er dort angekommen (nach 5 bis 10 Runden), wird der komplette Markt zusammenbrechen – das Ende des Spiels! Jede Immobilie, die ihr bis dahin nicht abgestoßen habt, wird für einen Bruchteil ihres einstigen Wertes verkauft.

Klar ist auch: Wer sein Gebäude zu früh verkauft, dem entgehen satte Gewinne, die er noch machen könnte. Aber wer sich zu spät von der Immobilie trennt, hat am Ende wenig Geld in der Kasse.

Es gewinnt die Person, die am Ende das meiste Geld besitzt.

SPIELABLAUF

Eine Partie besteht aus einer Abfolge von Runden, bis der Markt zusammenbricht.

Jede Runde besteht aus fünf Phasen, die wie folgt ablaufen:

- 1) Spielerreihenfolge festlegen
- 2) Mieter anlocken & Mieten kassieren
- 3) Aktionen der Spieler
 - 1. Aktion
 - 2. Aktion
 - 3. Aktion
- 4) Immobilienmarkt
- 5) Nächste Runde vorbereiten

Der Rundenzähler dient dazu, die anstehende Phase des Spiels anzuzeigen.

PHASE 1: SPIELERREIHENFOLGE FESTLEGEN

Zunächst bestimmt ihr, wer die jeweilige Runde beginnen darf. Dazu gibt jeder ein Gebot ab.

Ablauf:

- 1) Die Person, die in der letzten Runde zuerst am Zug war, gibt den Startspielermarker nach links weiter (gilt nicht in der ersten Runde).
- 2) Diese Person gibt nun ein Gebot in beliebiger Höhe ab (ein Vielfaches von 100.000 \$) oder verzichtet auf ein Gebot. Keiner darf mehr Geld bieten, als er besitzt.
- 3) Im Uhrzeigersinn kann nun jeder das aktuelle Höchstgebot überbieten oder passen. Wer passt, kann später nicht wieder einsteigen.
- 4) Sobald niemand mehr erhöht, zahlt die Höchstbietende die Summe an die Bank und erhält den Startspielermarker.

Hinweis: Sollte niemand ein Gebot abgegeben haben, verbleibt der Startspielermarker bei der Person, die ihn am Anfang dieser Runde erhalten hatte.

WORUM GEHT ES BEIM BIETEN?

In Magnate konkurrieren die Firmen um knappe Güter: Grundstücke und Mieter. Wer das beste Bauland und die lukrativsten Mieter haben will, muss schnell zuschlagen, vor allen anderen – obwohl...

Manchmal ist es klüger, ein wenig abzuwarten und eine Runde zuzusehen, was die Konkurrenten machen, um dann von deren Aktionen zu profitieren.

BEISPIEL: BIETEN

Wir befinden uns mitten in einer Partie mit drei Personen: Vector Properties hatte in der vorherigen Runde angefangen, also geht der Startspielermarker nun an Greyfield nach links. Greyfield bietet als Erster 100.000 \$. Im Uhrzeigersinn geht es weiter an Penforth Davey, der aber nicht bieten will. Nun ist Vector Properties wieder am Zug. Sie haben ein Grundstück im Auge, das sie unbedingt haben möchten und bieten 300.000 \$. Greyfield erhöht auf 400.000 \$, er hat es auf dasselbe Stück Land abgesehen. Penforth Davey hatte bereits verzichtet, wird also nun übergangen. Vector Properties sind 500.000 \$ zu viel und verzichten. Greyfield bleibt als einziger übrig, muss sein Gebot von 400.000 \$ an die Bank zahlen und behält den Startspielermarker.

PHASE 2: MIETER ANLOCKEN & MIETEN KASSIEREN

Jetzt kommt es darauf an, Mieter für eure Immobilien anzulocken. Dies geschieht mit Hilfe der Würfel. Es gilt, passende Würfe zu erzielen, um die Wunschmieter anzulocken. Die Lage der Grundstücke bestimmt die Zahl der Würfel. Auf den Stadtvierteln finden sich Angaben zu Boni und Strafen, die sich aus den Würfeln ergeben. Schließlich erhaltet ihr Mietzahlungen von allen euren Mietern.

Der Startspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Für jedes eurer Gebäude, das noch nicht komplett vermietet ist (die Höchstzahl der Mieter steht auf der Übersichtskarte „Mieter“), könnt ihr nun passende Mieter suchen. Dabei bestimmt jeder selbst darüber, für welches Gebäude sich die Vermietung früher lohnt und für welches vielleicht erst später.

- 1) Wählt ein Gebäude aus, das noch nicht komplett vermietet ist.
- 2) Ermittelt über die Anwohnerschaft in der Umgebung die Zahl der Würfel.
- 3) Legt Werbungsplättchen auf das Grundstück.
- 4) Würfelt jetzt und berechnet dann die Werbung sowie Boni und Strafen.
- 5) Die Würfel sollten nach untenstehender Tabelle (oder Übersichtskarte) zu Paaren oder Sätzen angeordnet werden, um die Bedingungen dann zu erfüllen. Für jeden erzielten Satz nehmt euch ein eurer Immobilienkategorie entsprechendes Mieter-Plättchen vom Stapel und legt es aufs Gebäude. Falls ihr mehr Mieter-Marker erwürfelt, als Mieter in das Gebäude passen, müsst ihr die überzähligen Marker wieder zurück auf den Stapel legen.
- 6) Ungeachtet des Ergebnisses werden alle eingesetzten Werbeplättchen vom Grundstück entfernt und wieder zurück ins Werbefeld des Immobilienmarkttableaus gelegt.

ANZAHL DER WÜRFEL BESTIMMEN

Die Anzahl der Würfel, mit deren Hilfe ihr eure Mieter anlocken wollt, entspricht der **gesamten Anwohnerschaft** auf den Mieterplättchen des jeweiligen Typs in der nahen Umgebung.

Wichtig: Die Anwohnerschaft stimmt nicht mit der Anzahl der Mieter-Plättchen überein. Auf jedem Plättchen sind die Einheiten angegeben, für wie viele Anwohner es letztlich steht.

Beispiel: Ein Plättchen für Geschäftsmieter steht für 1 Anwohner, während ein Plättchen für Gewerbemieter 3 Anwohner repräsentiert.



WIE WEIT REICHT DIE NAHE UMGEBUNG?









Mieter-Plättchen gelten als benachbart, wenn sie sich in **demselben oder einem unmittelbar angrenzenden Stadtviertel befinden**. Stadtviertel, wozu auch das Stadtzentrum zählt, die sich unmittelbar berühren, gelten dabei als nahe Umgebung.



Beispiel: In dieser Abbildung gehören die Felder mit grünen Haken zur nahen Umgebung des Gebäudes im Stadtviertel Ridgeway, das vom grünen Quadrat markiert ist.

Einige Gebäudetypen würfeln auf der Grundlage der nahegelegenen Anwohnerschaft eines Mietertyps (z. B. Geschäfte), während andere Gebäudetypen auf der Grundlage der niedrigeren nahegelegenen Anwohnerschaft von zwei Mietertypen (z. B. Wohnungen) würfeln.

GEBÄUDETYPEN & BENÖTIGTE WÜRFEL

Typ	Benötigter Würfelsatz	Anzahl der gewürfelten Würfel	Warum?
Wohnung 	 oder besser	Der niedrigere Wert von Büro- oder Geschäfts-Mietern in der nahen Umgebung.	Menschen benötigen einen Arbeitsplatz und einen Ort zum Einkaufen.
Geschäfte 	 oder besser	Anwohnerschaft in der nahen Umgebung.	Mehr potenzielle Kunden.
Büro 	 oder besser	Anwohnerschaft in der Nähe der Wohnung.	Büros brauchen Arbeitskräfte.
Gewerbe 	 oder besser	Der niedrigere der beiden Werte für Gewerbe-Anwohnerschaft und Wohnungs-Anwohnerschaft in der Nähe.	Das Gewerbe benötigt Arbeitskräfte und wichtige lokale Zulieferer.

BEISPIEL: ANZAHL DER WÜRFEL BESTIMMEN

Greyfield versucht, Mieter für sein Wohnhaus in Ridgeway zu gewinnen. Um Mieter in eine Wohnung zu locken, werden nur die nahe gelegenen Büro- und Geschäftsmieter berücksichtigt.



BÜROS: 9



= 6



GESCHÄFTE: 6

Es gibt zwei Büros mit je 3 Anwohnern im Stadtzentrum und ein weiteres mit 3 Anwohnern am Flughafen. Die gesamte nahe gelegene Büro-Anwohnerschaft beträgt 9.

Es gibt 4 Geschäftsmieter im Stadtzentrum mit jeweils 1 Anwohnerschaft und weitere 2 im Geschäftsgebäude im Ridgeway-Viertel selbst. Die Anwohnerschaft im Containerhafen wird nicht mitgezählt, da er nicht in der Nähe liegt. Die gesamte Anwohnerschaft in nahe gelegenen Geschäften beträgt 6.

Die niedrigere dieser beiden Summen ist 6, also würfelt Greyfield mit 6 Würfeln, um Mieter für seine Wohnung zu gewinnen.

WERBUNG

Jedes Werbungsplättchen, das ihr vor dem Würfeln eingesetzt habt, kann verwendet werden, um den Wert eines der geworfenen Würfel auf eine 5 zu ändern.

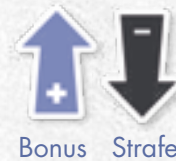


In Schritt 6 dieser Phase werden alle Werbungsplättchen, ob verwendet oder nicht, in den Abschnitt „eingesetzte Werbung“ des Immobilienmarkt-Tableaus gelegt.

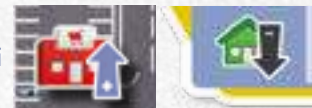
NACHBARSCHAFT: BONI UND STRAFEN

Nachbarschafts-Boni kommen von Mietern oder Einrichtungen, die für Mieter in der Nachbarschaft attraktiv sind. Strafen kommen von Mietern oder Einrichtungen, die von Mietern in der Nachbarschaft unerwünscht sind.

Diese Boni und Strafen gelten für übereinstimmende Gebäude auf **benachbarten Grundstücken** (immer einschließlich Diagonalen) in der **gleichen Nachbarschaft**.



Beispiel: Ein Geschäfts-Bonus auf einem Merkmalfeld; eine Strafe bei Wohnungen (rechts).



BEISPIEL: WIE BONI ANGEWENDET WERDEN



Die Grundstücke A, G und H profitieren alle vom Bonus für die Geschäftsnachbarschaft, der vom Parkplatz auf Grundstück D kommt. Die Grundstücke B und E profitieren sowohl vom Parkplatz auf dem Grundstück D als auch vom Wald auf Grundstück C. Grundstück F profitiert vom Wald auf dem Grundstück C. Grundstück I erhält keinen Bonus. **Keines der Grundstücke in den anderen Nachbarschaften erhält einen Bonus, weil sie nicht in derselben Nachbarschaft liegen.** Die Grundstücke C und D sind die Merkmale, die Boni bringen und nicht gekauft werden können.

Jeder Nachbarschafts-**Bonus erhöht** jedes Würfelergbnis um 1, wenn Mieter angelockt werden. Außerdem **erhöht** er den Wert des Grundstücks, wenn es verkauft wird (siehe Seite 13).

Jede Nachbarschafts-**Strafe verringert** das Würfelergbnis um 1, wenn Mieter angelockt werden. Sie **verringert** den Wert des Grundstücks, wenn es verkauft wird.

Es gelten folgenden Regeln:

- Boni und/oder Strafen von Mietern gelten nur für **verschiedene Mietertypen** (oder verschiedene Untertypen, wenn du mit den fortgeschrittenen Regeln spielst); d. h. jeder Mietertyp, der einem Gebäude einen Bonus oder eine Strafe verleiht, wird nur einmal gezählt, unabhängig davon, wie viele sich auf benachbarten Grundstücken befinden (immer einschließlich Diagonalen).
- Boni und/oder Strafen aus Merkmalen gelten nur für **verschiedene Merkmalarten**; d. h. jede Merkmalart wird nur einmal gezählt, unabhängig davon, wie viele sich auf benachbarten Grundstücken befinden (immer einschließlich der Diagonalen). Wenn also ein Grundstück an zwei Wälder angrenzt, gilt nur ein Bonus.

WAS IST EIN MERKMAL?

Ein Merkmal ist der „Hintergrund“ auf einem Grundstück, z. B. eine Schule, ein Wald, ein Flughafen usw.

BEISPIEL: NACHBARSCHAFTS-BONI ZÄHLEN



Vectors Haus (1) hat zwei Boni für Wohnungen auf benachbarten Grundstücken (2 & 3). Beide Boni gelten, so dass 2 zu jedem Würfelwurf hinzugefügt werden. Leider gibt es einen Gewerbemietler auf einem benachbarten Grundstück (4), der eine Strafe von 1 von jedem Würfelwurf zur Folge hat. Der Nettoeffekt ist +1 auf alle Würfelergebnisse.

Der Bonus für das Geschäft (5) gilt nicht, ebenso wenig wie die Büroboni der Geschäftsmieter (6), da sie nicht passen.

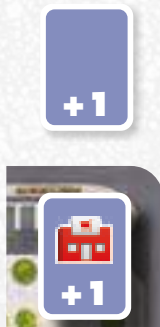
Das Bürogebäude von UrHme (7) erhält den gleichen Bonus von den Geschäftsmietern (6), aber die Boni desselben Mietertyps addieren sich nicht, so dass nur einer von ihnen gilt. Das Büro erhält keinen Bonus von den Wäldern (2), weil die Art nicht passt. Es wird von den anderen Boni und Strafen nicht beeinflusst, weil sie nicht auf benachbarten Grundstücken liegen (3,4,5). Außerdem stimmen sie nicht überein...

Greyfields Geschäfte (8) erhalten in dieser Runde weder einen Bonus noch eine Strafe für die Nachbarschaft. Der Bonus (5) stimmt zwar überein, aber er befindet sich nicht auf einem benachbarten Grundstück. Kein anderer Bonus und keine Strafe passen zu dem Gebäude oder grenzen an es an.

Gebäude-Boni

Das Shoppingzentrum und das größere Bürogebäude haben jeweils einen Gebäudebonus.

Ein Gebäudebonus addiert 1 zu jedem Würfelergebnis, wenn du Mieter anlockst. Er gilt nur für das Gebäude selbst (nicht für benachbarte oder andere Gebäude). Der Bonus ist auf der Grundfläche des Gebäudes angegeben.



GESAMTBEISPIEL: MIETER ANLOCKEN

Greyfield lockt Mieter in seine Wohnung.

Sie entscheiden sich, 2 ihrer Werbungsplättchen auf dem Grundstück zu platzieren.

Greyfield würfelt nun mit 6 Würfeln: 1,2,2,4,5,6.

Greyfield nutzt die Werbungsplättchen, um zwei der gewürfelten Würfel in 5er zu verwandeln.

Der Wald ist angrenzend und hat einen entsprechenden Bonus, so dass er +1 auf alle Würfelergebnisse addiert (das kann dazu führen, dass Würfelergebnisse auf mehr als 6 steigen).

Leider existiert nebenan auch ein Gewerbemietler, so dass Greyfield von allen Würfeln 1 abzieht. Damit bleiben die Würfel, wie sie ursprünglich waren.

Die finalen Würfelergebnisse sind: 2,4,5,5,5,6

Greyfield bildet 2 Sätze (5,5 und 5,6) und zieht 2 Wohnungsmieter aus dem Bereich „Verfügbare Mieter“ in sein Wohnhaus.

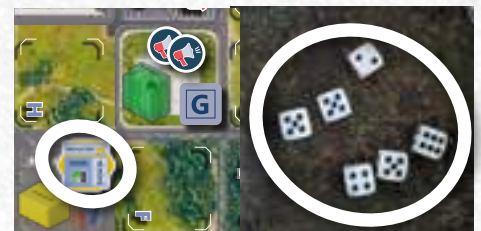
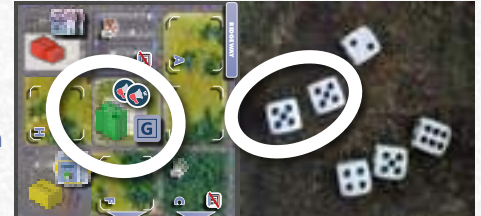
Ihr nehmt die Werbungsplättchen und legt sie in den Abschnitt „eingesetzte Werbung“ auf dem Immobilienmarkt-Tableau.

MIETEN KASSIEREN

Zählt alle Mietzahlungen der Mieter-Plättchen auf euren Grundstücken zusammen und nehmt den Gesamtbetrag aus der Bank.

Wenn ihr euer Geld kassiert **legt ihr es in eure Geldbörse, um die Summe geheim zu halten.** Nun ist die nächste Person in Spielerreihenfolge an der Reihe.

Sobald alle die Möglichkeit hatten, Mieter anzuwerben und Miete zu kassieren, geht Magnate in die Aktionsphase über.



PHASE 3: AKTIONEN DER SPIELER

Beginnend mit der ersten Person und dann im Uhrzeigersinn folgend, kommt jede an die Reihe, 1 Aktion durchzuführen. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis alle insgesamt 3 Aktionen durchgeführt haben, d. h. Person 1 führt die erste Aktion aus, gefolgt von Person 2, dann Person 3. Nun führt Person 1 ihre zweite Aktion aus, gefolgt von Person 2, und so weiter.

Eine Übersichtskarte (unter den Einführungskarten) fasst die verfügbaren Aktionen zusammen. Ihr dürft die gleiche Aktion mehrmals in einer Runde wählen.

GRUNDSTÜCK KAUFEN

Wenn ihr diese Aktion durchführt, wählt ihr ein Grundstück aus, auf dem ein Verkaufsmarker steht. Ihr bezahlt den aktuellen Grundstückspreis an die Bank, entfernt den Grundstückspreismarker vom Spielbrett und legt ihn zurück in die Schachtel. Ihr platziert dann einen eurer Firmenmarker auf dem Grundstück, um euren Besitz anzuzeigen.

GRUNDSTÜCKSPREIS

Der Grundstückspreismarker zeigt die aktuellen Kosten beim Grundstückskauf an. Im Laufe des Spiels steigt dieser Preis (siehe Seite 14).

Beispiel: Der aktuelle Grundstückspreis beträgt hier 500K \$.



Ihr könnt stattdessen leere Grundstücke kaufen, die **z.Zt. nicht zum Verkauf stehen**. Nur Grundstücke, die an ein eigenes Grundstück angrenzen und im selben Stadtviertel liegen, können auf diese Weise gekauft werden. Grundstücke, die derzeit nicht zum Verkauf stehen, kosten das **Doppelte des aktuellen Grundstückspreises**. **Beachtet, dass:**

- Grundstücke, auf denen das Symbol „For Sale“ mit einer roten Linie durchgestrichen ist (Merkmale wie Wald, Parkplätze usw.), **nie** gekauft werden können.
- Ihr **niemals** Grundstücke mit Gebäuden kaufen oder zurückkaufen kannst. Ihr könnt nur unbebaute Grundstücke kaufen, die noch nicht von anderen gekauft wurden.

BAUEN/NEUBAUTEN

Bei dieser Aktion wählt ihr ein Gebäude aus, bezahlt die Baukosten (die auf der Übersichtskarte angegeben sind), stellt die Gebäudegrundfläche auf das Grundstück, so dass die Seite mit der Vogelperspektive nach oben zeigt und setzt das Gebäude darauf.

Vergewissert euch, dass der Firmenmarker sichtbar ist, nachdem ihr das Gebäude platziert habt. So zeigt ihr an, wem das Gebäude gehört; die meisten Gebäude haben oben einen Schlitz für den Marker.

Wenn sich bereits ein Gebäude auf dem Grundstück befindet, könnt ihr es ersetzen, indem ihr die Baukosten für das neue Gebäude bezahlt und das alte entfernt. Wenn die derzeitigen Mieter einem anderen Typ als das neue Gebäude zugehören, legt ihr sie wieder in den Bereich „Verfügbare Mieter“.

GRUNDRISSE

Wir empfehlen, ein kleines Grundriss-Plättchen unter dem neuen Gebäude zu platzieren, um das Spiel informativ und ästhetisch aufzuwerten. Die Grundrisse für das Shoppingzentrum und das größere Bürogebäude zeigen zur Unterstützung ihren Bonus-Effekt an. Die Verwendung der Grundrisse ist für das Spiel jedoch nicht erforderlich.



Ihr könnt ihr bauen wollt auch die Rückseite eines Grundriss-Plättchens als Gebäude verwenden, wenn es keine weiteren Gebäude des Typs gibt, den ihr bauen wollt. Gebäude sind nicht begrenzt.

WERBUNG

Es ist Zeit für Werbung, um ein paar potenzielle Mieter anzulocken.

Bei dieser Aktion nehmt ihr kostenlos 2 Werbungsplättchen aus dem Vorrat. Ihr könnt auch eine beliebige Anzahl zusätzlicher Werbungsplättchen für 500K\$ pro Plättchen kaufen.

BERATUNG

Jeder muss manchmal seinen Tagesjob machen... zumindest werden Beratungen gut bezahlt.

Bei dieser Aktion erhaltet ihr Geld in Höhe des aktuellen Grundstückspreises aus der Bank.



VERKAUFEN

Nachdem ihr ein Grundstück gekauft, etwas darauf gebaut und die Mieter eingezogen sind, ist es Zeit für das Wichtigste: den Verkauf des Grundstücks mit großem Gewinn!

Beim Verkauf gebt ihr den Besitz eines eurer Grundstücke für immer auf und bekommt dafür eine meist hohe Einmalzahlung: In der Regel weit mehr als die Miete, die ihr damit erzielen könnt. Der Betrag richtet sich nach dem Wert des Grundstücks und dem aktuellen Grundstückspreis.

WARUM VERKAUFEN?

Anders als in einem anderen bekannten Städtebauspiel ist es nicht schlimm, **wenn du den Besitz deines Grundstücks aufgibst.**

In Magnate ist genau das Gegenteil der Fall: Wie alle guten Entwickler* innen wissen, ist der Verkauf zum richtigen Zeitpunkt die effizienteste Art, Geld zu verdienen. Der Verkauf eines Grundstücks kann euch mehr Geld einbringen als die Mieteinnahmen, die es in einem ganzen Spiel eingebracht hätte.

Das Geld aus dem Verkauf wird am besten für den Kauf größerer Gebäude verwendet. Wenn der Crash näher rückt, müsst ihr jedoch den optimalen Zeitpunkt für den Verkauf eurer Gebäude herausfinden.

Um diese Aktion durchzuführen, wählt ihr zunächst ein eigenes Grundstück aus und berechnet den Wert:

Attribut	Wert
Das Grundstück selbst	1
Ein Gebäude auf dem Grundstück (eines beliebigen Typs)	+1
Anwohnerschaft insgesamt	+1 für jedes Anwohnerschaftssymbol auf Mietern im Gebäude.
Boni für angrenzende Nachbarn	+1 für jeden anderen Mietertyp , der dem Gebäude einen entsprechenden Bonus gibt. +1 für jeden anderen Merkmaltyp , der einen passenden Bonus für das Gebäude bietet.
Bonus für das Gebäude	+1, wenn es einen Gebäudebonus hat.
Angrenzende Strafen für Nachbarn	-1 für jeden anderen Mietertyp , der dem Gebäude eine entsprechende Strafe auferlegt. -1 für jeden anderen Merkmaltyp , der dem Gebäude eine entsprechende Strafe auferlegt.

Entfernt zum Schluss euren Firmenmarker vom Grundstück und legt ihn auf das unterste freie Feld des Immobilienmarkttableaus im Bereich „Von Spielern verkaufte Grundstücke“.



Entfernt das Gebäude oder die Mieter nicht vom Spielbrett. Sie bleiben zwar erhalten, aber ihr besitzt das Gebäude nicht mehr und könnt in zukünftigen Runden keine Miete mehr vom Grundstück kassieren.

Grundstücke dürfen nie an andere Personen verkauft werden.

BEISPIEL: VERKAUFEN



Vector Properties hat sich entschieden, ihr großes Bürogebäude (1) zu verkaufen.

Zuerst wird der Wert des Grundstücks berechnet: 1 für das Grundstück selbst und +1 für das Gebäude. Es erhält +6 für die gesamte Mieter-Anwohnerschaft (2) im Block und +3 durch Nachbarschaftsboni, weil es von 3 verschiedenen Boni umgeben ist: dem Flughafen (3), einem oder mehreren Büromietern (4) und einem oder mehreren Geschäftsmietern (5). Weitere +1 erhält es, weil der größere Büroblock selbst einen Gebäudebonus hat, so dass der Gesamtwert 12 beträgt.

Vector multipliziert diesen Wert mit dem aktuellen Grundstückspreis von 1 Mio. \$ und nimmt 12 Mio. \$ aus der Bank. Vector entfernt dann seinen Firmenmarker vom Grundstück und platziert ihn auf dem zweiten leeren Feld des Immobilienmarkttableaus (ein anderes Grundstück wurde bereits in dieser Runde verkauft). ■

PHASE 4: IMMOBILIENMARKT

Als Folge der Aktionen verändert sich der Immobilienmarkt: Der Grundstückspreis kann steigen oder es werden Risikokarten gezogen, die den spielentscheidenden Crash näher rücken lassen. Wenn der Markt nach diesen Veränderungen noch nicht zusammengebrochen ist, fügt ihr neue Grundstücke und Mieter zum Spiel hinzu.

Diese Phase besteht aus 4 Schritten, die der Reihe nach ausgeführt werden. Diese Schritte sind als nummerierte Abschnitte auf dem Immobilienmarkttableau zusammengefasst.



Jeder Abschnitt gibt an, wann der Grundstückspreis erhöht und/oder Risikokarten gezogen werden müssen.

Hinweis: Zieht in der ersten Runde des Spiels keine Risikokarten.

1) VERFÜGBARE MIETER

Wenn weniger als vier Mietertypen im Bereich der verfügbaren Mieter übrig sind, ziehst du stattdessen eine Anzahl Risikokarten, die auf dem Immobilienmarkttableau angegeben ist, das ihr verwendet.

Beispiel: Wenn es in einem Spiel mit 5 Personen keine verfügbaren Mieter oder nur Mieter eines Typs gibt, ziehst du 5 Risikokarten.



2) GRUNDSTÜCKSPREISZONE

Zieht die Anzahl der Risikokarten, die der farbigen Zone entspricht, in der sich der Grundstückspreismarker gerade befindet.

Beispiel: Der Grundstückspreis-Marker liegt in der orangenen Zone, also werden 2 Risikokarten gezogen.

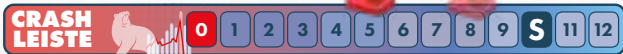
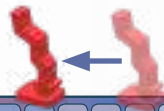


RISIKOKARTEN

Schaut euch, wenn ihr eine Risikokarte zieht, den oberen Teil der Karte an und verschiebt den Crash-Marker um die angegebene Anzahl an Feldern nach links. Ignoriert den unteren Teil der Karte; er wird erst am Ende des Spiels verwendet.



Beispiel: Wenn du diese Karte ziehst, solltest du den Crash-Marker um 3 Felder nach links auf Position 5 verschieben.

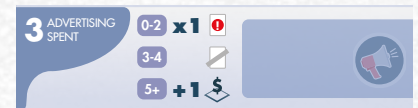


Erreicht der Crash-Marker das äußerste linke Feld der Leiste, bleibt er dort. Ihr zieht aber weiterhin nach Bedarf Risikokarten.

Risikokarten werden offen abgeworfen. Jeder darf sich die bereits gezogenen Risikokarten ansehen.

3) WERBEAUSGABEN

Vergleicht die Anzahl der in dieser Runde verwendeten Werbungsplättchen mit der Tabelle auf dem Immobilienmarkttableau.



- Wenn eine niedrige Anzahl von Werbungsplättchen verwendet wurde, zieht eine Risikokarte.
- Wenn eine mittlere Anzahl von Werbungsplättchen verwendet wurde, passiert nichts.
- Wenn eine hohe Anzahl von Werbungsplättchen verwendet wurde, rückt den Grundstückspreismarker um 1 nach rechts.

Anschließend entfernt ihr die Werbungsplättchen und legt sie zurück in den Vorrat.

4) VON SPIELERN VERKAUFTE GRUNDSTÜCKE

Bewegt den Grundstückspreismarker um so viele Felder nach rechts, wie auf dem untersten sichtbaren Feld für verkaufte Grundstücke angegeben ist, d. h. auf das erste Feld ohne Firmenmarker.

Beachtet: Firmenmarker werden hier platziert, wenn ein Grundstück verkauft wird.

Beispiel: Hier erhöht sich der Grundstückspreis um 2.



Wenn das Feld auch ein Symbol für eine Risikokarte enthält, ziehst ihr die angegebene Anzahl an Risikokarten.

Nun entfernt ihr alle Firmenmarker von dieser Leiste und gebt sie an die Eigentümer zurück.

PHASE 5: NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

Wenn der Crash-Marker das letzte Feld der Crash-Leiste erreicht hat, bricht der Markt zusammen und das Spiel endet. In diesem Fall überspringt ihr diese Phase und fahrt mit dem Spielende fort (siehe unten).

Wenn der Markt noch nicht zusammengebrochen ist, führt folgende Schritte durch:

NEUE MIETER HINZUFÜGEN

Zieht die Anzahl neuer Mieterkarten, die unten rechts auf dem Immobilienmarkttableau angegeben ist. Fügt die angegebenen Mieter auf jeder Karte dem Bereich „Verfügbare Mieter“ hinzu.

Ignoriert den Abschnitt der Kartenkategorie, es sei denn, ihr spielt mit den fortgeschrittenen Regeln (siehe rechte Spalte). Legt die Karten dann in die Schachtel. Jeder darf sich die abgelegten Karten jederzeit ansehen.



NEUE GRUNDSTÜCKE ZIEHEN

Zieht zufällig die Anzahl der Verkaufsmarker, die unten rechts auf dem Immobilienmarkttableau angegeben sind. Legt jeden gezogenen Marker entsprechend der auf seiner Rückseite angegebenen Grundstücksziffer auf den vorgegebenen Platz auf dem Spielfeld, mit der „For Sale“-Aufschrift nach oben.

Wenn ihr ein Plättchen mit Koordinaten für ein Grundstück zieht, das bereits einer Person gehört, oder das Plättchen ein Symbol mit einer roten Linie durch das Grundstück hat, legt ihr es in den Vorrat zurück. Zieht keinen Ersatz (anders als beim Aufbau). Es kann passieren, dass dadurch keine neuen Grundstücke hinzukommen.



Beginnt die nächste Runde.

SPIELENDEN: DER MARKT BRICHT ZUSAMMEN!

Wenn der Crash ausgelöst wird, führt folgende Schritte durch:

1) Bestimmt, wie schwer der Crash sein wird – Nehmt alle Risikokarten, die im Spiel gezogen wurden, und addiert alle Zahlen auf dem **unteren Teil** jeder Karte. Schiebt dann den Grundstückspreis um diesen Betrag nach links.

2) Verkauft alle verbleibenden nicht verkauften Grundstücke – Alle verbleibenden Grundstücke werden nun sofort mit dem neuen, nach dem Crash gültigen Grundstückspreis verkauft. Es wird empfohlen, dass jeder seine Grundstücke einzeln verkauft und seinen Firmenmarker bei jedem Verkauf entfernt. Gebt die Firmenmarker an die Besitzer zurück; platziert sie nicht auf dem Immobilienmarkttableau.

Es gewinnt, wer nun das meiste Geld besitzt! Haben zwei oder mehr das meiste Geld, teilen sie sich den Sieg.

FORTGESCHRITTENE REGELN: MIETER-UNTERTYPEN

Im fortgeschrittenen Spiel hat jeder Mietertyp drei Kategorien. Jede Kategorie kann unterschiedliche Boni für Nachbarn, Mietwerte und Würfelsätze haben, um sie in Gebäude zu locken.

Diese Regeln erhöhen die Bandbreite der Möglichkeiten im Spiel erheblich. ~~Wir empfehlen, diese Regeln zu verwenden, nachdem ihr Magnate mindestens einmal gespielt habt.~~

In den Regeln für Fortgeschrittene verwendet ihr die Rückseite der Mieterplättchen.



AUFBAU

Befolgt die gewohnten Aufbauanweisungen mit folgenden Änderungen:

- 1) Bevor ihr mit dem Aufbau der Mieter beginnt, achtet darauf, dass alle Mieter mit der Standardseite nach oben liegen, damit du nicht erkennen kannst, welche fortgeschrittenen Mieter sie sein werden.
- 2) Wenn ihr Plättchen im Stadtzentrum und im Bereich „Verfügbare Mieter“ platziert, nehmt zufällig die erforderliche Anzahl Plättchen, ohne auf die andere Seite zu schauen, und platziert sie mit der normalen Seite nach oben. Sobald alle Plättchen platziert wurden, dreht ihr sie auf die fortgeschrittene Seite.

MIETER ANLOCKEN

Nach dem Würfeln gelten alle normalen Regeln: Ihr müsst weiterhin Mieter desselben Typs wie das Gebäude anziehen, könnt aber frei wählen, welche Mieterkategorie(n) ihr aus dem verfügbaren Mieterbereich bis zur Mietertypkapazität des Gebäudes nehmen wollt.

Die Anforderungen für jeden fortgeschrittenen Mieter findet ihr auf der Rückseite (fortgeschrittene Seite) der Übersichtskarte für Mieter.

Beispiel: Greyfield würfelt für seine Wohnung zwei 4er und vier 6er. 4er reichen nicht, um berufstätige Paare oder Familien anzuziehen, also zieht Greyfield mit den 4ern ein paar Studenten an. Mit den 6ern kann Greyfield jede beliebige Kategorie aufnehmen. Greyfield wählt eine Familie (weil sie viel Miete zahlt) und ein berufstätiges Paar, weil es später im Spiel den Bonus für Geschäftsnachbarn nutzen will.

HINZUFÜGEN NEUER MIETER AM ENDE DER RUNDE

Nutzt die Kategorie der neuen Mieterkarten, um zu bestimmen, welche Mieter in den verfügbaren Mieterbereich kommen. Fügt diese Plättchen mit der fortgeschrittenen Seite nach oben hinzu.

Wenn es keine weiteren Mieter einer bestimmten Kategorie gibt, die auf der Karte angegeben ist, werden diese übersprungen; fügt stattdessen keine Mieter einer anderen Kategorie hinzu. ■

KI-MODUS



Die kartengesteuerte KI von Magnate **kann eine Person in einem Spiel mit beliebiger Personenzahl ersetzen.**

So kann eine einzelne Person Magnate alleine spielen (Solomodus), aber auch ein Paar oder eine Gruppe kann einen zusätzlichen, neuen Typ von Gegner am Tisch und eine andere Spielerzahldynamik erleben.

Der KI-Modus kann mit oder ohne fortgeschrittene Mieter genutzt werden, ist aber in der Regel **leichter und interessanter** mit fortgeschrittenen Mietern.

Die KI wird im Laufe des Spiels stärker. Sie steigt allmählich durch eine Reihe verschiedener Kartendecks auf, bietet aggressiver und baut größere Gebäude.

AUFBAU

1) Baut das Spiel wie gewohnt auf, wobei die KI für den Aufbau wie eine Person zählt. Wenn ihr alleine spielt, nehmt ihr das Spielbrett des Immobilienmarkts für 2 Personen. Spielt ihr mit 2 Personen und der KI, nehmt ihr das Spielbrett für 3 usw.

2) Der KI-Spieler bekommt 2 Mio. \$ als 2x 1 Mio. \$ Scheine und nur die Firmenmarker der KI. Gebt ihm keine Werbungsplättchen.



3) Platziert das KI-Tableau in der Nähe.



4) Nehmt die KI-Aktionskarten und teilt sie je nach Level in vier Kartendecks auf (auf der Rückseite abgebildet).



Mischt jedes Kartendeck einzeln und platziert sie auf den angegebenen Plätzen auf dem KI-Tableau. Achtet darauf, dass die „erste KI-Aktionskarte“ die oberste Karte des Level I Kartendecks ist.

5) Platziert einen der Firmenmarker der KI auf Level I Feld des KI-Tableaus.

6) Wählt die Schwierigkeitsstufe, mit der ihr spielen möchtet, und notiert sie:

- **Digitaler Assistent** – für Neulinge
- **Allgemeine KI** – für Erfahrene
- **Roboter-Overlord** – für eine sehr große Herausforderung
- **Die Singularität** – die ultimative Herausforderung

ALLGEMEINE REGELN

- Der KI-Spieler muss nie Geld für seine Aktionen bezahlen.
- Die KI gibt niemals Geld aus oder verliert es aus irgendeinem Grund.
- Der KI-Spieler kassiert nie Miete. Er gewinnt nur Geld, wenn er verkauft oder berät.
- Die KI zieht Karten aus dem Kartendeck des Levels, das sie gerade erreicht hat, um ihre Aktionen zu bestimmen.

PHASE 1: SPIELERREIHENFOLGE FESTLEGEN

Die KI wendet folgende Bietregeln nur in einem Solospiel gegen eine einzelne Person an. Wenn ihr die KI mit 2 oder mehr Personen spielt, bietet die KI nicht. Stattdessen passt die KI immer. Sie kann nur dann der Startspieler sein, wenn der Startspielermarker an sie weitergegeben wurde und alle anderen passen.

Wenn die KI an der Reihe ist, bietet sie einen festen Betrag, der in den Gebotsanweisungen neben dem aktuellen Level des KI-Tableaus angegeben ist: Das Kartendeck mit dem höchsten Level, aus dem sie gerade zieht. Der Betrag, den die KI bietet, basiert auf dem aktuellen Grundstückspreis und wird auf die nächsten 100.000 \$ aufgerundet.

Die KI bietet nur einmal pro Runde. Wenn ihr die KI überbietet oder das Gebot der KI das Gebot nicht übersteigt, passt sie einfach. Wenn ihr die KI nicht überbietet, ist die KI wie üblich zuerst am Zug.

Beispiel:

Die KI ist auf Level 3 und der aktuelle Grundstückspreis beträgt 1,1 Mio. \$. Die KI bietet das 1,5-fache des aktuellen Grundstückspreises. Daraus ergibt sich ein Gebot von 1,65 Mio. \$, das auf 1,7 Mio. \$ aufgerundet wird. Jemand bietet 1,8 Mio. \$ und überbietet damit die KI. Die KI passt, weil sie überboten wurde und nur ein Gebot pro Runde abgeben kann.

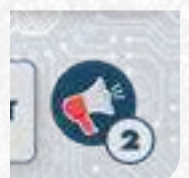
PHASE 2: MIETER ANLOCKEN

Bei der Anwerbung von Mietern versucht die KI, auf jedem Grundstück anzuwerben, das sie besitzt und das seine Mieterkapazität noch nicht erreicht hat. Beim Anwerben von Mietern würfelt sie nicht. Stattdessen werden alle Würfel, die sie gewürfelt hätte, automatisch als Sechser gewertet. Anhand dieses Ergebnisses werden Mieter aus dem Gebiet angezogen.

Hinweis: Die KI ist immer noch durch die Anzahl der Würfel begrenzt, die sie würfeln würde.

- Die KI zieht die Mieter immer in der Reihenfolge von links nach rechts entlang des Abschnitts mit den Grundstücken auf dem KI-Tableau an.
- Beim Spiel für Fortgeschrittene zieht die KI immer vorrangig die Mieter mit den schwierigsten Würfelanforderungen an, auch wenn das bedeutet, dass sie weniger Mieterplättchen bekommt, als sie sonst hätte erhalten können. Wenn es mehrere Mieter mit den gleichen Würfelanforderungen gibt, wählt sie den mit der höchsten Miete. Bei Gleichstand entscheidet der Zufall.

Wenn die KI mit dem Anwerben von Mietern fertig ist, überprüft ihr das Werbungssymbol unten rechts auf der zuletzt abgeworfenen KI-Aktionskarte. Fügt die dort angegebene Anzahl an Werbungsplättchen aus dem Vorrat zum eingesetzten Werbungsabschnitt auf dem Immobilienmarkttableau hinzu.



PHASE 3: AKTIONEN

Wenn die KI an der Reihe ist, eine Aktion durchzuführen, zieht ihr die oberste Karte des Stapels, die dem aktuellen KI-Level entspricht. Der oberste Abschnitt der Karte zeigt an, welche Aktion die KI durchführt. Das hängt oft vom aktuellen Grundstückspreis oder der Position des Crash-Markers ab.

Wenn die KI die auf der Karte angegebene Aktion nicht ausführen kann, folgt sie stattdessen der unten links auf der Karte angegebenen Standardaktion.

Nachdem ihr die Karte ausgeführt habt, platziert ihr sie offen auf einem Ablagestapel.

- Wenn ihr eine Karte aus einem KI-Kartendeck ziehen müsst, verschiebt den Firmenmarker der KI auf das nächste Level auf dem Spielbrett. Zieht anschließend eine Karte vom Kartendeck, die dem neuen Level entspricht.
- Wenn das Level IV Kartendeck leer ist, nehmt die Level IV Karten vom Ablagestapel und mischt sie, um ein neues Kartendeck zu bilden.
- In dem unwahrscheinlichen Fall, dass die KI die oberste Aktion oder die Standardaktion nicht ausführen kann, berät sie sich.
- **Hinweis: Als allererste Aktion im Spiel führt die KI immer die Kaufaktion der Grundstücke aus, die auf der ersten Aktionskarte auf dem Level I Kartendeck angegeben ist.**

Aktionskartentypen

Nur eine angegebene Aktion

Die KI führt die angegebene Aktion auf der Karte aus. Wenn sie das nicht kann, folgt sie stattdessen der unten links auf der Karte angegebenen Standardaktion.

Größer als/gleich oder kleiner als ein Grundstückspreis

Wenn der aktuelle Grundstückspreis gleich oder höher ist als der auf der Karte angegebene Betrag, führt die KI die oben angegebene Aktion aus. Ist der aktuelle Grundstückspreis niedriger als der angegebene Betrag, führt die KI die untere angegebene Aktion aus.

Wenn sie die angegebene Aktion aufgrund des aktuellen Grundstückspreises nicht ausführen kann, führt sie stattdessen die Standardaktion aus.

Größer als/gleich oder kleiner als eine Position auf der Crash-Leiste

Wenn die aktuelle Position des Crash-Markers gleich oder größer ist als die angegebene Position auf der Karte, führt die KI die oberste angegebene Aktion aus. Wenn die Position des Crash-Markers niedriger ist, führt die KI die untere angegebene Aktion aus.

Wenn sie die angegebene Aktion aufgrund dieser Position nicht ausführen kann, führt sie stattdessen die Standardaktion aus.



KI-Aktionsregeln

Grundstück kaufen – Um zu bestimmen, welches Grundstück die KI kauft, schaut ihr euch alle derzeit zum Verkauf stehenden Grundstücke an und vergleicht, wie viele Bonus-Pfeile für jedes Grundstück gelten könnten (angrenzend, einschließlich Diagonalen und im selben Stadtviertel). Die KI kauft immer das Grundstück mit der höchsten Gesamtzahl an möglichen Bonuspfeilen (nicht die Gesamtwirkung dieser Pfeile). Wenn mehrere Grundstücke gleich viele Bonus-Pfeile haben, wird zufällig bestimmt, welches die KI kauft. **Beachtet: Die KI zahlt nicht für das Grundstück. Sie erwirbt das Grundstück lediglich.**

Beispiel:

- Wenn es zwei gleiche Grundstücke gibt, würfelt ihr. Zeigt der Würfel eine 1-3, kauft sie das erste in Frage kommende Grundstück. Zeigt er eine 4-6, kauft sie das zweite verfügbare Grundstück.
- Wenn drei Grundstücke gleich sind, würfelt ihr. Zeigt er eine 1-2, kauft sie das erste in Frage kommende Grundstück. Zeigt er eine 2-4, kauft sie das zweite in Frage kommende Grundstück. Zeigt er eine 5-6, kauft sie das dritte in Frage kommende Grundstück.
- Wenn es vier gleiche Grundstücke gibt, würfelt ihr. Zeigt er eine 1, kauft sie das erste in Frage kommende Grundstück. Zeigt er eine 2, kauft sie das zweite in Frage kommende Grundstück. Zeigt er eine 3, kauft sie das dritte in Frage kommende Grundstück. Zeigt er eine 4, kauft sie das vierte in Frage kommende Grundstück. Zeigt er eine 5 oder 6, würfelt erneut, bis er eine 1, 2, 3 oder 4 zeigt.

Platziert einen der Firmenmarker der KI wie üblich auf dem Plättchen, aber **legt den Verkaufsmarker nicht ab**. Stattdessen dreht ihr ihn auf seine Koordinatenseite und platziert ihn auf dem äußersten linken freien Feld in **der untersten Reihe** des KI-Grundstücksabschnitts auf dem KI-Tableau.

Die KI kann nur Grundstücke kaufen, auf denen Verkaufsmarker sind.

Bauen – Wenn die KI die Bauaktion ausführt, baut sie auf dem Grundstück ganz links in ihrem KI-Grundstücksbereich, auf dem sich noch kein Gebäude befindet.

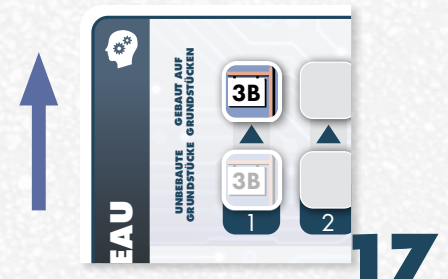
Zuerst wählt die KI, welchen Gebäudetyp sie auf dem Grundstück bauen will. Das ist immer der Typ, der von den höchsten Boni (nach Abzug der Strafen) auf dem Grundstück profitieren würde. Gibt es einen Gleichstand, baut sie den Typ, der die meisten Anwohner im Mieterbereich hat. Wenn es immer noch einen Gleichstand gibt, wählt die KI zufällig einen der beiden Typen aus.

Hat sich die KI für einen Typ entschieden, baut sie das teuerste Gebäude dieses Typs, das sie derzeit bauen kann. Der Höchstpreis für ein Gebäude, das eine KI dieses Levels bauen kann, wird auf dem KI-Tableau angegeben.

Schiebt den entsprechenden Verkaufsmarker für das Grundstück, auf dem sie gerade gebaut hat, in die **oberste Reihe** des KI-Grundstücksbesitzbereichs. So behaltet ihr die Leiste im Auge, welche Grundstücke bereits bebaut wurden, wenn die KI das nächste Mal die Bauaktion durchführt.

Beispiel:

Die KI hat gerade auf dem Grundstück 3B gebaut. Also wird das entsprechende Verkaufsplättchen in die oberste Reihe verschoben.



Verkaufen – Die KI wählt immer das Grundstück ganz links auf der KI-Grundstücksfläche, auf dem sich ein Gebäude befindet, zum Verkauf aus. **Die KI verkauft niemals Grundstücke, auf denen sich keine Gebäude befinden** (außer am Spielende, nach dem Crash).

Beim Verkauf folgt die KI den normalen Regeln, erhält aber zusätzlich einen besonderen Bonus oder eine Strafe auf den Wert ihrer Grundstücke, je nachdem, welche Schwierigkeitseinstellung beim Aufbau gewählt wurde:

- **Digitaler Assistent:** Die KI erhält beim Verkauf einen Abzug von -1 auf den Wert ihrer Grundstücke.
- **Allgemeine KI:** Keine Änderung.
- **Roboter-Overlord:** Die KI erhält einen Bonus von +1 auf den Grundstückswert, wenn sie verkauft.
- **Die Singularität:** Die KI erhält einen Bonus von +2 auf den Grundstückswert, wenn sie verkauft.

Denkt daran, den Firmenmarker dieses Grundstücks wie üblich auf den Abschnitt für von Personen verkaufte Grundstücke des Immobilienmarkttableaus zu platzieren. Außerdem legt ihr den entsprechenden Verkaufsmarker des Grundstücks in der obersten Reihe des KI-Grundstücksbereichs ab und schiebt alle anderen Marker auf dieser Leiste nach links, um die entstandene(n) Lücke(n) zu füllen.

Schließlich steigt die KI durch den Verkauf ein Level auf (es sei denn, sie hat bereits Level IV erreicht). Verschiebt den Firmenmarker der KI um ein Level nach oben, damit ihr sie besser verfolgen könnt. Wenn die KI an der Reihe ist, zieht sie von nun an Karten von diesem neuen Leveldeck.

Beratung – Die KI erhält wie gewohnt Geld in Höhe des Grundstückspreises.

Phasen 4, 5 und das Ende des Spiels

Diese Phasen und das Spielende funktionieren wie das normale Mehrpersonenspiel ohne KI. Führt sie wie gewohnt durch.

Gelten Nachbarschaftsboni auch über Stadtviertelgrenzen hinweg?

Nein. Nachbarschaftsboni gelten nur im selben Stadtviertel.

Wirken sich Nachbarschaftsboni auf alle Grundstücke in einem Stadtviertel aus?

Nein. Nachbarschaftsboni gelten nur für benachbarte Grundstücke (die 8 umliegenden Grundstücke) im gleichen Stadtviertel.

Kann ich Mieter von einem gegnerischen Grundstück anlocken?

Nein. Mieter können nur aus den Gebieten mit „verfügbaren Mietern“ angelockt werden.

Das Grundstück, das ich verkaufen möchte, ist noch nicht bebaut. Wirken sich Nachbarschaftsboni/Strafen darauf aus?

Nein. Da es keine übereinstimmenden Symbole gibt, haben Nachbarschaftsboni oder Strafen keinen Einfluss auf den Verkaufswert.

Das Grundstück, das ich verkaufen möchte, hätte in dieser Runde einen Wert von Null oder einen negativen Wert. Bekomme ich Geld für den Verkauf?

Wenn ein Grundstück einen negativen Wert hat, ist es stattdessen Null wert. Du bekommst kein Geld für den Verkauf eines Grundstücks, das keinen Wert hat.

Wenn ein großes Gebäude (z. B. ein größeres Bürogebäude) bereits Mieter hat, die einen Nachbarschaftsbonus haben, bekommt das gleiche Gebäude dann auch einen Nachbarschaftsbonus von diesen Mietern?

Nein. Nachbarschaftsboni gelten nur für benachbarte Grundstücke. Du bekommst keinen Bonus von einem Mieter, der sich im selben Gebäude befindet, für das du weitere Mieter gewinnen willst.

Wie kann ich beurteilen, wann der Crash kommt?

Es gibt 19 Karten im Kartendeck, von denen 8 Karten eine 0 zeigen, die keinen Einfluss auf die Crash-Leiste haben. Wenn sich viele dieser 0er im Risiko Ablagestapel befinden, kannst du davon ausgehen, dass der Markt ab diesem Zeitpunkt relativ bald abstürzen wird. Das Risikokartendeck setzt sich wie folgt zusammen:

Wert	0	-1	-2	-3
Menge	8	4	3	4

Was passiert, wenn ich keine Gebäudeminiaturen mehr habe?

Gebäude sind nicht begrenzt. Du kannst die Rückseite des entsprechenden Grundrisses verwenden, um ein Gebäude darzustellen, wenn dir ein Typ ausgegangen ist.

Kann ich mit anderen Personen handeln?

Nein. Du kannst weder Geld noch Grundstücke oder andere Dinge, die du besitzt, mit anderen tauschen.

Welche Grundstücke im Naturschutzgebiet sind von seinem Bonus und seiner Strafe betroffen?

Alle Grundstücke auf dem Plättchen, außer Grundstück G, sind betroffen: Sie grenzen alle an das Merkmal. Keines der an G angrenzenden Grundstücke hat Boni oder Strafen.

Wen stellen die Banknoten dar?

Vier der Geldscheine zeigen Unterstützer des Spiels, die das Spiel auf der höchsten Geberstufe unterstützt haben, oder ihre Angehörigen. Die Banknote mit Wert 5 Mio. \$ ist eine Hommage an die Mutter des Designers, Jean Naylor (1958-2015).



MAGNATE: DIE FIRMEN



Vector Properties sieht sich selbst als das ultimative „Work hard, play hard“-Unternehmen. Sie treten ihren Kunden gegenüber immer ultraprofessionell und elegant auf. Das Team von Vector sitzt in schicken Büros und trägt perfekt geschnittene Anzüge. Sie sind hyperaggressive, risikofreudige Verehrer der „Wolf of Wall Street“-Mentalität. Die Top-Verkäufer wetteifern ständig darum, ihren Alpha-Status zu behaupten. Bei Vector ist der Umfang deines Grundstücksgeschäfts der ultimative Test für deine Männlichkeit. Wie lange wird es dauern, bis ihr Lebensstil und ihre außergewöhnliche Risikobereitschaft sie einholen?



Das von ehemaligen Tech-Unternehmern aus dem Silicon Valley gegründete Unternehmen „UrHme“ (sprich: „Your Home“) hat es sich zur Aufgabe gemacht, erschwingliche Wohnungen für junge Menschen zu bauen, die zunehmend vom Wohnungsmarkt ausgeschlossen werden. Auf ihrer schicken Website und in ihrer Marketingliteratur finden sich revolutionäre Slogans zur Rückeroberung der Macht durch die Jugend und Bilder von sorglosen Zwanzigjährigen, die Spaß haben. Sie behaupten, dass ihre Co-Living-Einrichtungen die Art und Weise, wie Menschen leben und arbeiten, revolutionieren werden. Andere würden sagen, dass die winzige Fläche ihrer Wohnungen eine erstaunliche Investitionsrendite darstellt. Da UrHme ihre Grundstücksinvestitionen in letzter Zeit merkwürdig diversifiziert haben... ist dein Urteilsvermögen gefragt.



Penforth Davey ist ein altmodisches, familiengeführtes Grundstücksunternehmen, das seine Wurzeln im Vorstadthausbau der Zwischenkriegszeit hat. Einst war die Firma für ihre familienfreundlichen Werte bekannt, doch eine Reihe von PR- und Marketing-Fehlritten hat die Firma in eine schwierige Lage gebracht und gezeigt, dass sie genauso abgehoben ist wie ihr einst berühmter – und inzwischen stillschweigend aufgegebener – Slogan „Lokale Wohnungen für lokale Familien“. Die Büros sind alt und brüchig – die Geschäftspraktiken noch älter und brüchiger: Einige ihrer Vertriebsmitarbeiter haben erst vor kurzem gelernt, E-Mails zu schreiben. Aber der jüngste und ehrgeizigste Spross der Penforth-Familie wurde gerade zum Geschäftsführer ernannt und will das Unternehmen umkrepeln: Er ist der Meinung, dass PD mit Gewalt ins 21. Jahrhundert geschleppt werden muss – seiner Meinung nach ist die Zeit der Nettigkeiten endgültig vorbei.

Greyfield

Greyfields obskure Ursprünge liegen in einer Firma, die vor mehr als hundert Jahren Strom für die frühen Elektrizitätsnetze der Region lieferte. Heute ist ihr Besitz so groß und divers, dass man nicht einmal mehr sagen kann, in welchem Geschäft dieser riesige multinationale Konzern tätig ist. Kernenergie? Kugellager? Chemie? Aufträge im öffentlichen Sektor? Finanzen? Die Grundstückssparte von Greyfield ist nur ein Teil des Firmenimperiums, das das Rampenlicht zugunsten eines geschmackvollen und unauffälligen Erscheinungsbildes meidet. Wird jemand ihren allmählichen und stetigen Vormarsch aufhalten?



Die Humble Foundation ist eine gemeinnützige Stiftung, die von einer Clique der derzeit wohlhabenden Bewohner der Stadt gegründet wurde und deren Ziele klar definiert sind: Den architektonischen Charakter und die ruhige Atmosphäre der Gemeinde in ihrer heutigen Form zu bewahren, frei von „unerwünschten Elementen“, die große Veränderungen mit sich bringen würde. Aber wie lassen sich „unerwünschte Elemente“ am besten fernhalten und der Charakter bewahren, wenn du große Veränderungen selbst in die Hand nimmst? Die komplizierten Finanzen der Humble Foundation und die Frage, wo ein Teil des Geldes landet, haben Zweifel aufkommen lassen. An den geschmackvollen architektonischen Plänen gibt es aber nichts auszusetzen.

BEWERTUNGSHILFE FÜR GRUNDSTÜCKSKÄUFE

IN MILLIONEN \$

GRUNDSTÜCKSPREIS  

	300K	400K	500K	600K	700K	800K	900K	1	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2	2,1	2,2	2,3	2,4	2,5	2,6	2,7	2,8
2	600K	800K	1	1,2	1,4	1,6	1,8	2	2,2	2,4	2,6	2,8	3	3,2	3,4	3,6	3,8	4	4,2	4,4	4,6	4,8	5	5,2	5,4	5,6
3	900K	1,2	1,5	1,8	2,1	2,4	2,7	3	3,3	3,6	3,9	4,2	4,5	4,8	5,1	5,4	5,7	6	6,3	6,6	6,9	7,2	7,5	7,8	8,1	8,4
4	1,2	1,6	2	2,4	2,8	3,2	3,6	4	4,4	4,8	5,2	5,6	6	6,4	6,8	7,2	7,6	8	8,4	8,8	9,2	9,6	10	10,4	10,8	11,2
5	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14
6	1,8	2,4	3	3,6	4,2	4,8	5,4	6	6,6	7,2	7,8	8,4	9	9,6	10,2	10,8	11,4	12	12,6	13,2	13,8	14,4	15	15,6	16,2	16,8
7	2,1	2,8	3,5	4,2	4,9	5,6	6,3	7	7,7	8,4	9,1	9,8	10,5	11,2	11,9	12,6	13,3	14	14,7	15,4	16,1	16,8	17,5	18,2	18,9	19,6
8	2,4	3,2	4	4,8	5,6	6,4	7,2	8	8,8	9,6	10,4	11,2	12	12,8	13,6	14,4	15,2	16	16,8	17,6	18,4	19,2	20	20,8	21,6	22,4
9	2,7	3,6	4,5	5,4	6,4	7,2	8,1	9	9,9	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	16,2	17,1	18	18,9	19,8	20,7	21,6	22,5	23,4	24,3	25,2
10	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
11	3,3	4,4	5,5	6,6	7,7	8,8	9,9	11	12,1	13,2	14,3	15,4	16,5	17,6	18,7	19,8	20,9	22	23,1	24,2	25,3	26,4	27,5	28,6	29,7	30,8
12	3,6	4,8	6	7,2	8,4	9,6	10,8	12	13,2	14,4	15,6	16,8	18	19,2	20,4	21,6	22,8	24	25,2	26,4	27,6	28,8	30	31,2	32,4	33,6
13	3,9	5,2	6,5	7,8	9,1	10,4	11,7	13	14,3	15,6	16,9	18,2	19,5	20,8	22,1	23,4	24,7	26	27,3	28,6	29,9	31,2	32,5	33,8	35,1	36,4
14	4,2	5,6	7	8,4	9,8	11,2	12,6	14	15,4	16,8	18,2	19,6	21	22,4	23,8	25,2	26,6	28	29,4	30,8	32,2	33,6	35	36,4	37,8	39,2
15	4,5	6	7,5	9	10,5	12	13,5	15	16,5	18	19,5	21	22,5	24	25,5	27	28,5	30	31,5	33	34,5	36	37,5	39	40,5	42
16	4,8	6,4	8	9,6	11,2	12,8	14,4	16	17,6	19,2	20,8	22,4	24	25,6	27,2	28,8	30,4	32	33,6	35,2	36,8	38,4	40	41,6	43,2	44,8
17	5,1	6,8	8,5	10,2	11,9	13,6	15,3	17	18,7	20,4	22,1	23,8	25,5	27,2	28,9	30,6	32,3	34	35,7	37,4	39,1	40,8	42,5	44,2	45,9	47,6
18	5,4	7,2	9	10,8	12,6	14,4	16,2	18	19,8	21,6	23,4	25,2	27	28,8	30,6	32,4	34,2	36	37,8	39,6	41,4	43,2	45	46,8	48,6	50,4
19	5,7	7,6	9,5	11,4	13,3	15,2	17,1	19	20,9	22,8	24,7	26,6	28,5	30,4	32,3	34,2	36,1	38	39,9	41,8	43,7	45,6	47,5	49,4	51,3	53,2
20	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56

GRUNDSTÜCKSWERT 