

Claude Sirois

<sup>The</sup>  
**Smoky Valley**



**SPIELANLEITUNG**





# Claude Sirois

## The Smoky Valley

### THE GRIFFINTOWN SERIES #2

Ein Spiel von Claude Sirois für 2-4 Personen

## INHALT

01. EINLEITUNG .....	2
02. ÜBERSICHT .....	2
03. SPIELMATERIAL .....	2
04. SPIELAUFBAU .....	6
05. ALLGEMEINE KONZEPTE .....	9
06. SPIELABLAUF .....	10
07. DAS SPIEL GEWINNEN .....	21
08. GLOSSAR .....	21

## 01 EINLEITUNG

Investoren, willkommen in Griffintown, der sich besonders dynamisch entwickelnden Stadt in Nordamerika!

Nachdem der Lachine-Kanal in Betrieb genommen wurde (um die Stromschnellen des St. Lawrence zu umgehen), wurde Griffintown, das in Montréal's „Hinterhof“ liegt und wegen der zahlreichen Fabriken den Beinamen „the Smoky Valley“ trägt, ein bedeutsamer Ort, um Geld in neue Industrien zu investieren, Güter herzustellen und zu verarbeiten und diese nach Übersee zu verschiffen.

Es ist der beste Ort, um von der Menge an Holz-, Kohle-, Eisen- oder Getreide-Vorkommen zu profitieren, die jeden Tag über den Kanal transportiert werden, um daraus Mehl, Bier, Dampfmaschinen und sogar Schiffe zu produzieren! Als Besitzer von Industrien könnt ihr darauf vertrauen, dass der Kanal diese mit Wasserkraft versorgt. Außerdem treffen die wichtigsten Eisenbahnlinien wie die Grand Trunk Railway in Griffintown zusammen und erhöhen somit die dynamische Entwicklung der Stadt und seine Rolle als Zentrum des Güterverkehrs.

Wir suchen nach kühnen Investoren wie euch, die bereit sind, in die Stadt zu investieren und dabei neue Technologien wie Wasser- und Kohlekraft zu verwenden!

Habt ihr das Zeug dazu, die größten Unternehmer in *The Smoky Valley* zu werden?

## 02 ÜBERSICHT

In *The Smoky Valley* seid ihr Investoren, die die industrielle und ökonomische Entwicklung von Griffintown im 19. Jahrhundert begleiten. Euer Ziel ist es, Prestige bei der Stadtentwicklung zu

sammeln, damit Griffintown ein besonders prosperierender Ort in Nordamerika wird.

Während des Spiels baut ihr Industrien, produziert und verarbeitet Güter und verkauft sie vor Ort oder in Übersee. Zudem verbreitert und modernisiert ihr den gerade eröffneten Lachine-Kanal.

Neben diesen Tätigkeiten zum Wohle von Griffintown (und eures eigenen Wohlstands!) müsst ihr euch um wirtschaftlichen Fortschritt, die Einführung von öffentlichen Diensten und der Verbesserung der Lebensqualität kümmern. Wenn eure Aktionen von der Bevölkerung wohlwollend aufgenommen werden und die Popularität steigt, könnt ihr sogar Bürgermeister von Griffintown werden. Dieses Amt bietet euch die Chance, die Prioritäten der Stadt nach euren Interessen zu beeinflussen, und natürlich auch nach denen der Einwohner, was denn sonst!

## 03 SPIELMATERIAL

Dein Exemplar von *The Smoky Valley* beinhaltet das folgende Material:

- 1 Spielplan
- 4 Firmentableaus (je 1 in 4 Farben)
- 4 Navigationstableaus (je 1 in 4 Farben)
- 20 Stadtteilplättchen (je 5 in 4 Farben)
- 2 Industrietableaus
- 27 Industriepättchen
- 1 Ausbautableau
- 15 Ausbaupättchen
- 1 Kanaltableau
- 28 Kanalplättchen
- 1 Stadtratstableau
- 3 Prioritätsplättchen
- 42 Stadtkarten
- 2 Bürgermeisterkarten
- 15 neutrale Schiffsplättchen (9 Schoner, 6 Frachter)
- 12 Firmen-Schiffsplättchen (3 Schoner/Frachter in 4 Farben)
- 1 Fernhandelstableau
- 11 Fernhandelsplättchen
- 1 Spielphasenmarker
- 8 Geldmarker (je 2 in 4 Farben)
- 4 Navigationsboote (je 1 in 4 Farben)
- 12 Kanalausbaumarker (4 Sätze mit 3 Markern, bedruckt mit B, G, W)
- 88 Gütermarker (je 22 in 4 Farben)
- 48 Händlermarker (je 12 in 4 Farben)

- 88 Holzscheiben (je 22 in 4 Farben)
- 8 Spielhilfen (Deutsch und Englisch)
- 2 Spielanleitungen (Deutsch und Englisch)

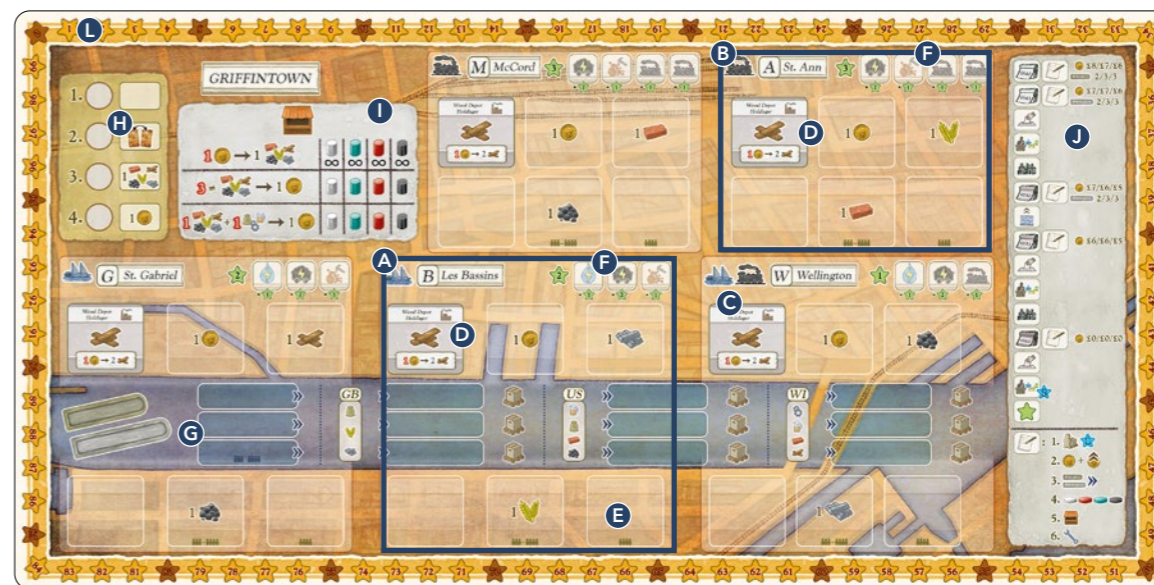
## DER SPIELPLAN

Der Hauptteil des Spielplans zeigt Griffintown unterteilt in fünf Stadtteile: drei liegen am Lachine-Kanal, durch das Schiffssymbol angezeigt **A**, und zwei bieten einen Eisenbahnanschluss, durch das Eisenbahnsymbol angezeigt **B** (Wellington liegt sowohl am Kanal und verfügt über einen Eisenbahnanschluss **C**). Jeder Stadtteil bietet ein vorgedrucktes *Holzlager* **D** und bis zu fünf Felder für weitere Industriepättchen (bei den drei Stadtteilen am Kanal liegen diese Felder auf beiden Seiten des Kanals).

Achtet dabei auch auf die markierten Felder nur für 3 und/oder 4 Personen-Spiele **E**. Jeder Stadtteil besitzt unterschiedlich viele Felder für Ausbaupättchen **F**. Der Lachine-Kanal im unteren Bereich ist ein eigenständiger Bereich der Stadt, auf dem Schiffe in verschiedenen Zielbereichen darauf warten, von euch mit Händlern und Gütern beladen zu werden **G**.

Links oben befindet sich der Bereich der Spielreihenfolge **H**. Daneben liegt der lokale Markt **I** auf dem ihr Güter gegen Bargeld (oder umgekehrt) tauschen könnt. Auf der rechten Seite befindet sich der Spielphasenbereich **J**, auf dem ihr die verschiedenen Phasen mit Hilfe des Spielphasenmarkers anzeigt **K**, und wo ihr zur Erinnerung auch die Schritte der Verwaltungsphasen findet, die immer im Anschluss an die fünf Entwicklungsphasen folgen.

Entlang des Spielplanrands verläuft die Prestigeleiste **L**.

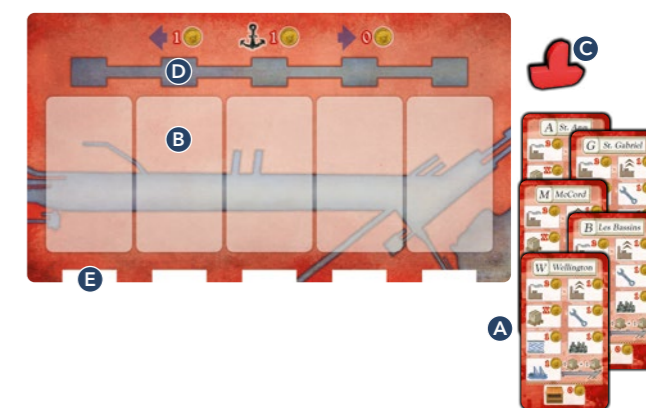


## EUER PERSÖNLICHES SPIELMATERIAL

Auf eurem Firmentableau verwendet ihr die Geldmarker **A** zur Anzeige des verfügbaren Bargelds **B** und des Einkommens **C**, das ihr in jeder Verwaltungsphase erhaltet, sowie die drei Kanalausbaumarker (B, G und W) **D**, die den Fortschritt eures Kanalausbaus in den drei angrenzenden Stadtteilen **E** anzeigen. Verwendet die Gütermarker **F** zum Anzeigen eures Vorrats an Basisgütern **G** und veredelten Gütern **H**, und die Scheiben **I** zum Markieren eurer Industrien **J**.

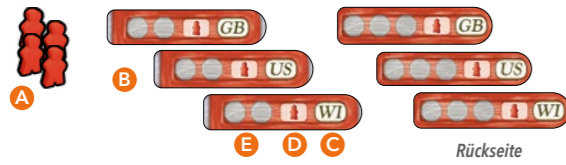
Eure Gütermarker und Scheiben sind nicht durch die Anzahl an beiliegenden Holzteilen begrenzt. Wenn ihr in seltenen Fällen mehr benötigt, verwendet bitte andere verfügbare Spielmaterialien als Ersatz.

Legt die fünf Stadtteilplättchen **A** auf die entsprechenden Felder des Navigationstableaus **B**. Jedes Stadtteilplättchen zeigt die dort verfügbaren Stadtteilaktionen an. Verwendet das Navigationsboot **C**, um auf der Navigationsleiste den aktuellen Stadtteil anzuzeigen, in dem ihr eure Aktionen ausführen dürft **D**. Am unteren Rand des Navigationstableaus befinden sich Aussparungen für Kanalplättchen, die ihr beim Ausbau des Lachine-Kanals bekommt **E**.



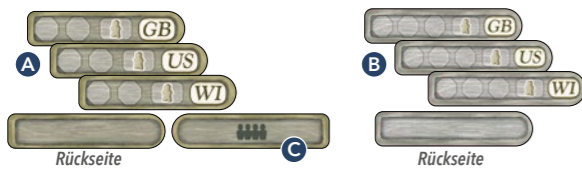


Eure 12 Händler **A** und 3 doppelseitigen Schiffsplättchen mit Schonern und Frachter **B** sind begrenzt. Eure Schiffsplättchen zeigen am Bug das Ziel (GB, US oder WI) **C**, ein Händlerfeld in eurer Farbe **D**, und neutrale Güterfelder **E**.



## DIE NEUTRALEN SCHIFFE

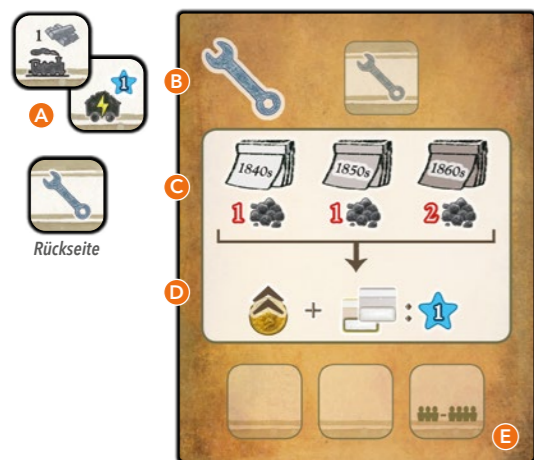
Zusätzlich zu euren persönlichen Schiffen erreichen während des Spiels auch neutrale Schiffe **B** Griffintown, die am Bug ihr Ziel anzeigen (GB, US oder WI) und neutrale Händler- und Güterfelder aufweisen. Verwendet den auf der Rückseite markierten „GB“-Schoner nur bei 4 Personen **C**.



## DIE AUSBAUPLÄTTCHEN UND DAS AUSBAUTABLEAU

Ihr dürft in den fünf Stadtteilen Ausbauten errichten **A**. Deren Effekte helfen euch entweder beim Errichten und Ausbauen der Industrien oder beim Produzieren der Güter.

Ihr bewahrt die Ausbauplättchen auf dem Ausbautableau auf **B**, auf dem ihr auch die unterschiedlichen Kosten **C**, sowie die Boni für das Errichten der Ausbauten in den Entwicklungsstadien findet **D**. Verwendet das am unteren Rand markierte dritte Ausbauplättchen-Feld nur bei 3 oder 4 Personen **E**.



## DIE INDUSTRIEPLÄTTCHEN UND DIE INDUSTRIETABLEAUS

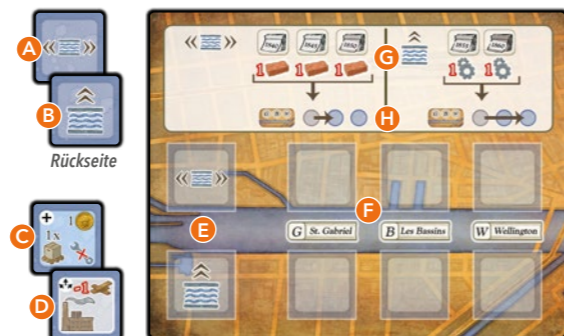
Ihr dürft bis zu 11 verschiedene Industrien errichten, mit denen ihr verschiedene Basisgüter **A**, veredelte Güter **B** und Schiffe produziert. Jedes Industriepplättchen besitzt eine Standardseite **C** und eine ausgebaute Seite **D**, auf denen die Kosten für die Produktion sowie die produzierten Güter gezeigt werden **E**. Ihr dürft in jeder errichteten Industrie produzieren. Nutzt ihr eine Industrie einer anderen Person, bekommt diese einen in Klammern angezeigten Eigentumsbonus. Verwendet die oben rechts markierten Industrien nur bei 4 Personen **F**.

Außer den Holzlagern, die ihr bereits in der Spielvorbereitung errichtet, bewahrt ihr alle anderen verfügbaren Industrien auf den beiden Industrietableaus auf **G**. Auf diesen Tableaus findet ihr auch die Baukosten der Plättchen **H**.



## DIE KANALPLÄTTCHEN UND DAS KANALTABLEAU

Die Kanalplättchen zeigen 2 verschiedene Rückseiten - Erweiterung **A** und Modernisierung **B**. Auf der Vorderseite bieten die Kanalplättchen entweder Kanalaktionen **C** oder Veränderungseffekte **D**, wie im Glossar detailliert erklärt.



Bewahrt die Kanalplättchen als verdeckte Stapel auf den linken Feldern des Kanaltableaus auf **E**. Auf der rechten Seite liegen 3 separate Stadtteil-Bereiche, in denen ihr den Kanal ausbauen dürft und Kanalplättchen bekommt **F**: St. Gabriel, Les Bassins und Wellington. Oben auf dem Tableau findet ihr die unterschiedlichen Kosten **G** sowie die Boni beim Ausbau während der Entwicklungsphasen **H**.

## DIE FERNHANDELSPLÄTTCHEN UND DAS FERNHANDELSTABLEAU

Ihr verwendet die Fernhandelsplättchen **A**, um die Gütersorten anzuzeigen, die ihr auf Schiffe in den Zielgebieten des Lachine-Kanals laden dürft.

Das Fernhandelstableau **B** zeigt die 3 Auslandsmärkte: Großbritannien (GB), die Vereinigten Staaten von Amerika (US) und die West Indies (WI). Der untere Bereich jedes Auslandsmarkts zeigt das Handelsfeld **C**, auf das ihr eure Händler stellt. Ihr bekommt für jeden Händler einen Händlerbonus. Für den ersten Händler auf jedem Händlerfeld erhaltet ihr außerdem 2 Prestige. In der Mitte findet ihr die Gütersorten, die ihr an die jeweiligen Auslandsmärkte liefern dürft **D**. Der untere Teil zeigt die Basisgüter, die immer 1 Prestige wert sind, der obere zeigt die veredelten Güter. Deren Wert hängt von euren Handelswerten ab **E**, bei einigen veredelten Gütern um 1 oder 2 Prestige erhöht **F**.



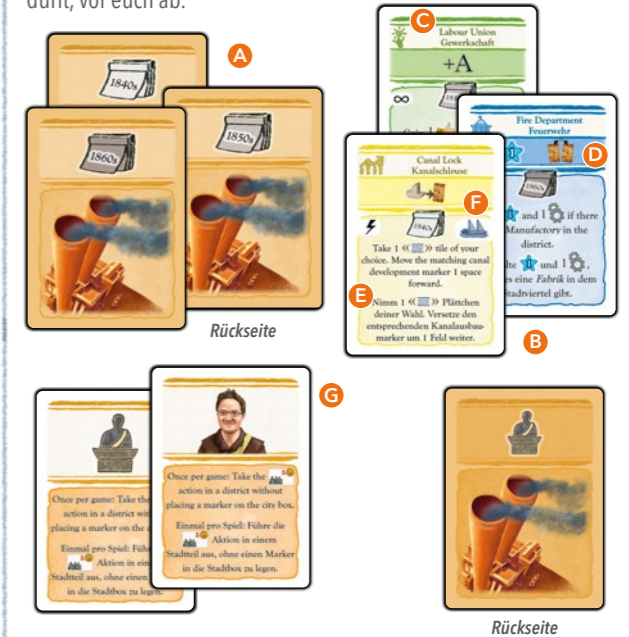
## DIE STADTKARTEN, BÜRGERMEISTERKARTEN UND PRIORITÄTSPÄTTCHEN, UND DAS STADTRATSTABLEAU

Die Stadtkarten besitzen 3 verschiedene Rückseiten gemäß der Jahrzehnte, in denen ihr sie kaufen dürft **A**. Auf den Vorderseiten bieten sie euch verschiedene Aktionen und Effekte **B**, wie im Glossar detailliert erklärt.

Oben auf den Karten befindet sich der Name; die Farben bzw. Symbole geben die Kategorie an **C**: Öffentlicher Dienst, Lebensqualität oder ökonomische und wirtschaftliche Entwicklung. Direkt darunter stehen einmalige Aktionen, die ihr

direkt nach dem Erwerb der Karten ausführt **D**. Auf der unteren Hälfte der Karten sind sofortige und dauerhafte Effekte, die ihr zur gegebenen Zeit ausführt **E**. Weitere Symbole erinnern an das Jahrzehnt und ggf. an Beschränkungen in den Stadtteilen, in denen ihr die Stadtkarten kaufen dürft **F**.

Das Spiel beinhaltet 2 Bürgermeisterkarten mit verschiedenen Porträts **G**. Neben der allgemeinen Bürgermeisterkarte ist die Smoox-Karte ein Dankeschön für seine Hilfe bei der Entwicklung des Spiels. Ihr verwendet immer nur eine der Karten. Als gewählter Bürgermeister von Griffintown legt ihr diese Karte als Erinnerung an die Bonusaktion, die ihr einmalig während des Spiels nutzen dürft, vor euch ab.

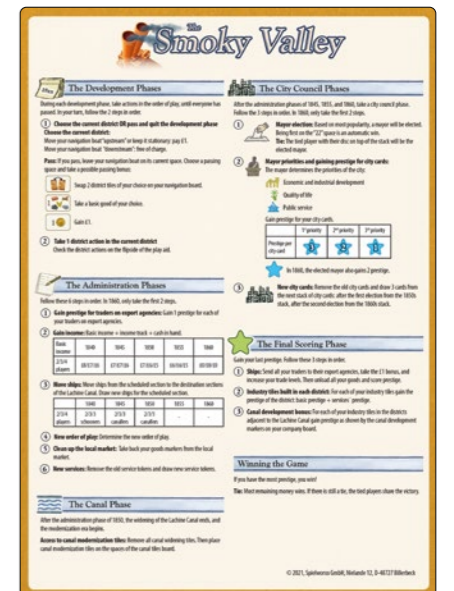
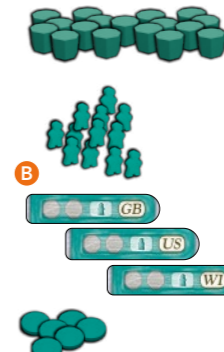
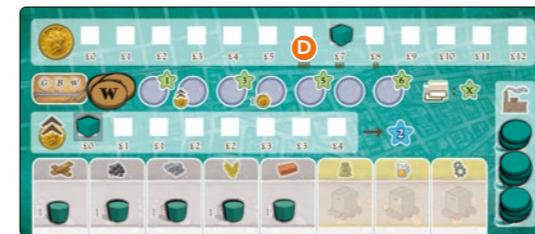
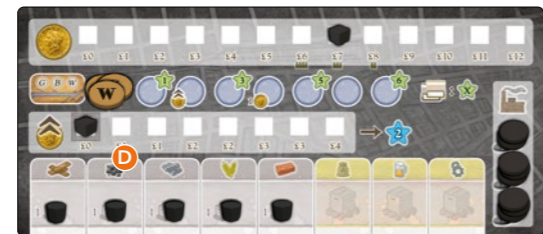
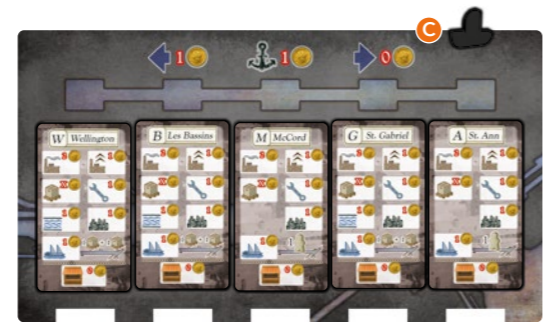
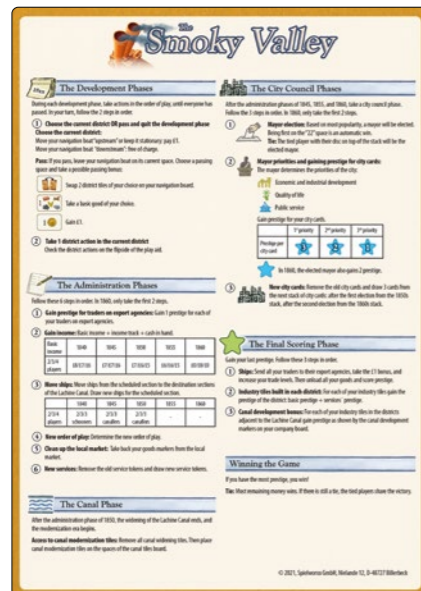
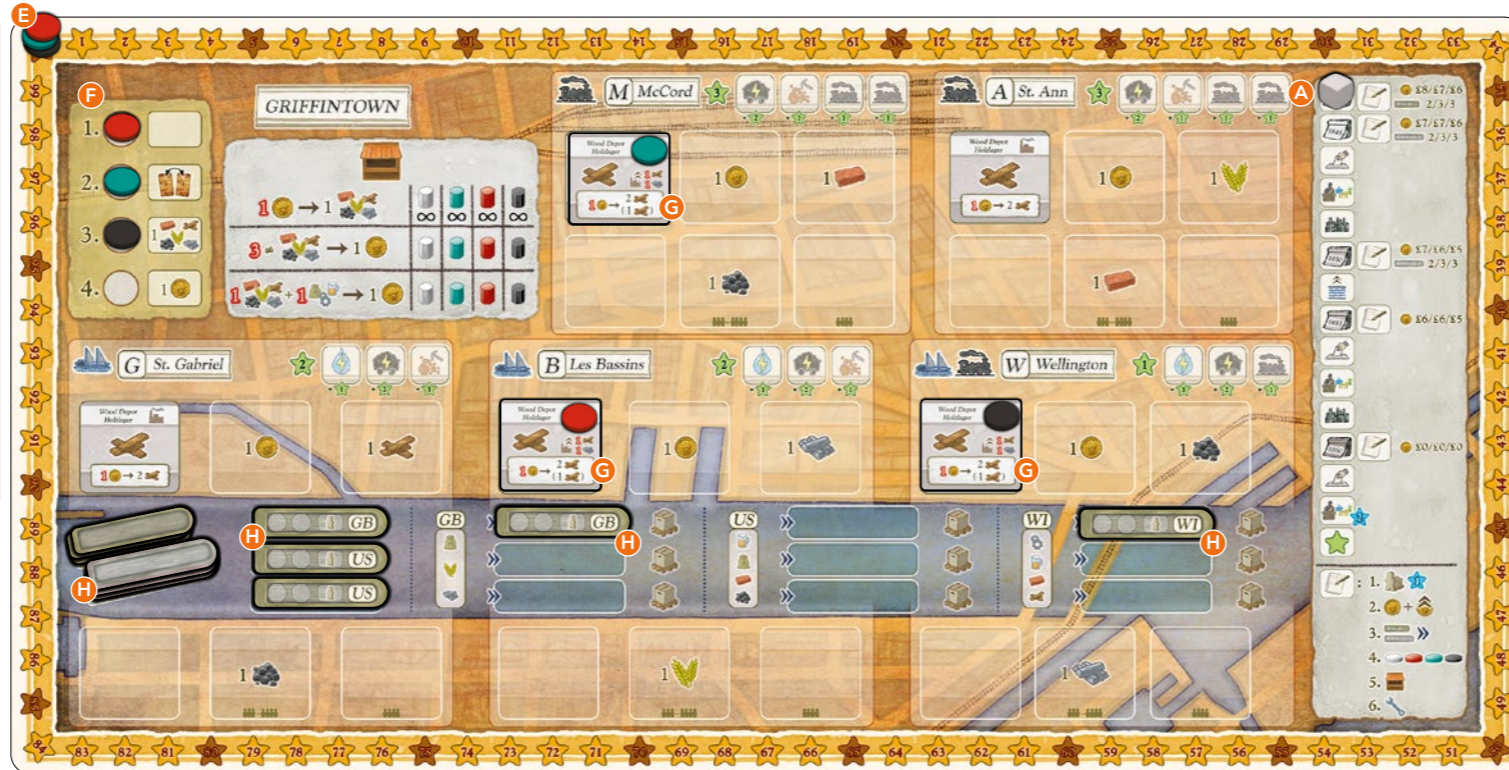
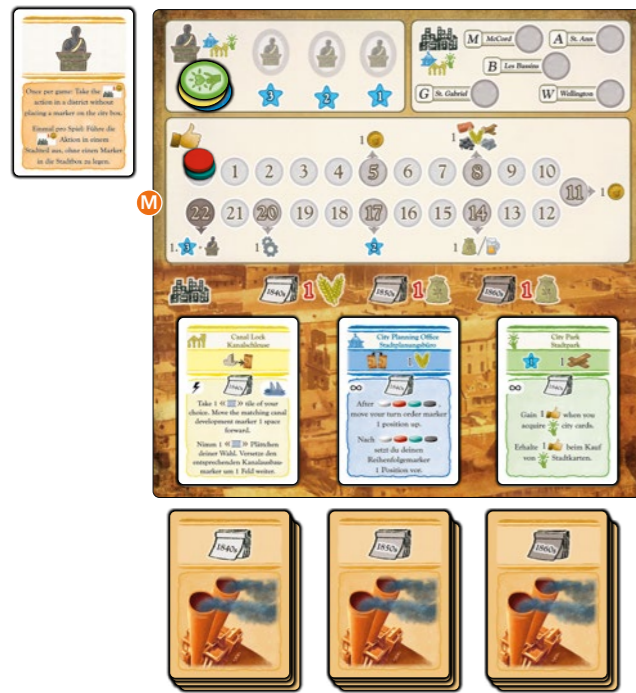
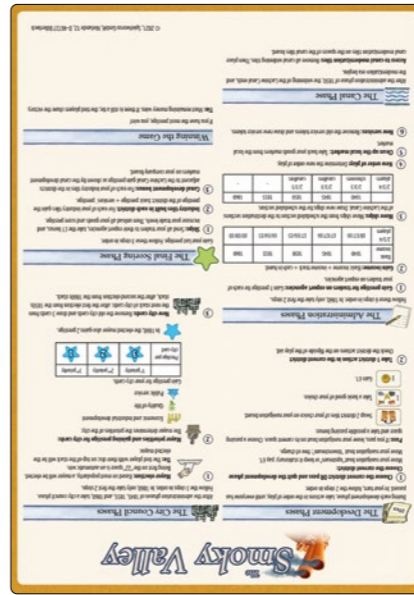
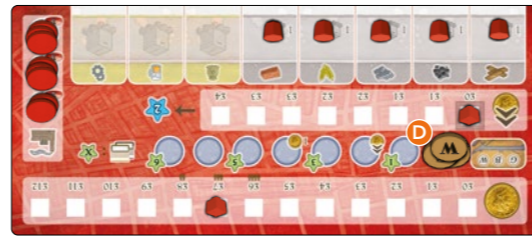
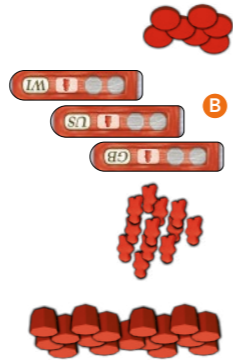


Das Stadtratstableau zeigt mehrere Bereiche. Im Bereich links oben legt der Bürgermeister nach gewonnener Wahl mit den Prioritätspplättchen **A** die Prioritäten der Wertung der Stadtkarten fest **B**. Im Stadtbereich rechts daneben markiert ihr die Stadtteile, in denen ihr Stadtkarten erwerbt **C**. Im mittleren Bereich markiert ihr eure Popularität und erhaltet Boni, wenn ihr bestimmte Popularitätswerte erreicht **D**. Im unteren Bereich liegen immer 3 Stadtkarten aus **E**. Dort findet ihr die unterschiedlichen Kosten beim Erwerb der Stadtkarten während der Entwicklungsphasen.






# SPIELAUFBAU FÜR 3 SPIELER





## 04 SPIELAUFBAU

- A** Legt den Spielplan bereit. Stellt den Spielphasenmarker auf das Feld „1840“ des Spielphasenbereichs.
- B** Nehmt die folgenden Spielmaterialien in der gewünschten Farbe: 1 Navigationstableau, 1 Firmentableau, 5 Stadtteilplättchen, 3 Schiffsplättchen (doppelseitig mit Schoner/Frachter), 2 Geldmarker, 1 Navigationsboot, 22 Gütermarker, 12 Händler und 22 Scheiben. Nehmt außerdem 3 Kanalausbaumarker (B, G und W), 1 Holzlager-Industrieplättchen und eine Spielübersicht. Legt nicht benötigte farbige Spielmaterialien, Kanalausbaumarker, Holzlager-Industrieplättchen und Spielübersichten in die Schachtel zurück.
- C** Bereitet euer Navigationstableau wie folgt vor. Mischt eure 5 Stadtteilplättchen und legt sie in zufälliger Reihenfolge offen auf die Stadtteilerfelder. Stellt eure Navigationsboote vorübergehend oberhalb der Navigationsleisten ab. *Ihr wählt das Startfeld für eure Navigationsboote zu Beginn eures ersten Zugs.*
- D** Bereitet euer Firmentableau wie folgt vor. Legt 1 Geldmarker auf das folgende Feld der Bargeldleiste: Bei **4 Personen** auf Feld „£6“, bei **3 Personen** auf Feld „£7“ und bei **2 Personen** auf Feld „£8“. Legt den anderen Geldmarker auf Feld „£0“ der Einkommensleiste, die 3 Kanalausbaumarker auf das linke graue Feld der Kanalausbauleiste. Platziert je 1 Gütermarker auf die Holz-, Kohle-, Eisen-, Getreide- und Ziegel-Güterfelder. Legt die angegebene Anzahl an Scheiben auf die 3 Felder der Industrieleiste: 2 Scheiben auf das erste Feld und je 3 Scheiben auf das zweite und dritte. Eure übrigen Scheiben, die Händler, die 3 doppelseitigen Schiffsplättchen und die übrigen Gütermarker bilden neben dem Firmentableau euren persönlichen Vorrat.
- E** Jeder legt 1 Scheibe auf Feld „0“ der Prestigeleiste.
- F** Wählt auf zufällige Weise eine Startperson. Beginnend mit dieser Person und dann reihum im Uhrzeigersinn legt ihr nacheinander je 1 eurer Scheiben auf die Felder der Spielreihenfolge.
- G** In umgekehrter Reihenfolge, vom letzten bis zum ersten Platz, wählt ihr einen Stadtteil und legt euer Holzlager mit der Basisseite  nach oben auf das vorgedruckte Holzlagerfeld. Platziert eine Scheibe aus eurem persönlichen Vorrat (nicht von der Industrieleiste eures Firmentableaus) auf dem Industriesymbol, um euer Eigentum anzuzeigen. Jeder muss einen anderen Stadtteil wählen; die nicht gewählten vorgedruckten Holzdepots bleiben neutral. Ihr dürft sie im Spiel nutzen.
- H** Sortiert die neutralen Schiffe in Schoner und Frachter. Legt den „GB“ Schoner mit der 4-Personen-Markierung vorerst beiseite. Mischt die 8 Schoner und 6 Frachter getrennt voneinander und legt sie als verdeckten Stapel auf die entsprechenden Felder links auf dem Lachine-Kanal.
- Bei 4 Personen:** Zieht 2 Schoner und legt sie zusammen mit dem beiseite gelegten 4-Personen „GB“ Schoner offen auf die obersten Felder der entsprechenden Zielbereiche auf dem Kanal; nutzt die beiden obersten (oder alle drei) Felder, wenn ihr zwei (oder drei) Schiffe auf denselben Zielbereich legen

müsst. Zieht 3 weitere Schoner und legt sie offen auf die 3 Felder des Ankunftsbereichs.

**Bei 3 Personen:** Legt den 4-Personen „GB“ Schoner zurück in die Schachtel. Zieht 2 Schoner und legt sie offen auf die obersten Felder der entsprechenden Zielbereiche auf dem Kanal; nutzt die beiden obersten Felder, wenn ihr zwei Schiffe auf denselben Zielbereich legen müsst. Zieht 3 weitere Schoner und legt sie offen auf die 3 Felder des Ankunftsbereichs.

**Bei 2 Personen:** Legt den 4-Personen „GB“ Schoner zusammen mit 2 Schonern und 2 Frachtern von den Stapeln zurück in die Schachtel. Zieht 2 Schoner und legt sie offen auf die obersten Felder der entsprechenden Zielbereiche auf dem Kanal; nutzt die beiden obersten Felder, wenn ihr zwei Schiffe auf denselben Zielbereich legen müsst. Zieht 2 weitere Schoner und legt sie offen auf die beiden obersten Felder des Ankunftsbereichs.

**I** Bereitet das Ausbautableau vor. Mischt alle Ausbauplättchen und legt sie als verdeckten Stapel oben auf das Tableau. Zieht 3 Ausbauplättchen und platziert sie offen auf die entsprechenden Felder unten auf dem Tableau.

**Bei 2 Personen:** Legt 5 zufällig gewählte Ausbauplättchen zurück in die Schachtel. Zieht nur 2 Ausbauplättchen.

**J** Bereitet das Kanaltableau vor. Mischt die Erweiterungs- und Modernisierungs-Kanalplättchen getrennt voneinander und legt sie als zwei getrennte verdeckte Stapel auf die entsprechenden Felder links auf dem Tableau. Zieht 6 Erweiterungs-Kanalplättchen und legt sie offen auf die 6 Kanalfelder, je 2 für jeden der drei Stadtteile am Kanal.

**K** Bereitet das Fernhandelstableau vor. Platziert die 11 Fernhandelsmarker auf die entsprechenden Felder der drei Auslandsmärkte. Legt je 1 eurer Scheiben auf die linken Felder der drei Handelswertleisten der Auslandsmärkte.

**L** Bereitet die beiden Industrietableaus vor. Legt alle Zulieferindustrie- und weiterverarbeitenden Industrieplättchen mit der Standardseite nach oben auf die entsprechenden Felder des Tableaus.

**Bei 2 und 3 Personen:** Platziert alle Industrieplättchen mit der 4-Personen-Markierung zurück in die Schachtel.

**M** Bereitet das Stadtratstableau vor. Legt die 3 Prioritätsplättchen offen auf das untere linke Feld im Prioritätsbereich. Trennt die Stadtkarten in die Jahrzehnte „1840s“, „1850s“ und „1860s“. Mischt jeden Stapel und legt sie anschließend verdeckt unterhalb des Tableaus bereit. Zieht 3 Karten vom „1840s“-Stapel und legt sie offen auf die 3 Felder des Stadtkartenbereichs unten auf dem Tableau. Platziert 1 eurer Scheiben auf Feld „0“ der Popularitätsleiste. Wählt eine der Bürgermeisterkarten, legt diese offen neben das Tableau und legt die andere zurück in die Schachtel. Der Stadtbereich oben rechts bleibt vorerst leer.

Nun geht es los!



## 05 ALLGEMEINE KONZEPTE

Im Folgenden stellen wir euch die wichtigsten Konzepte in *The Smoky Valley* vor, bevor wir den Spielablauf im Detail erklären.

### BARGELD UND EINKOMMEN

Auf eurem Firmentableau markiert ihr sowohl euer Bargeld als auch euer Einkommen.



Euer **Bargeld** bestimmt die Anzahl an Aktionen, die ihr während der Entwicklungsphasen ausführen könnt. Ihr müsst sowohl bei der Wahl der Stadtteile, in denen ihr die

Aktionen ausführen wollt, als auch bei den Aktionen selbst Bargeld ausgeben. Es ist möglich, am lokalen Markt Güter gegen weiteres Bargeld zu tauschen. Versetzt jedes Mal den Geldmarker auf der Bargeldleiste, wenn ihr Bargeld ausgibt oder einnehmt.



Ihr bekommt euer **Einkommen** nur in den Verwaltungsphasen. Versetzt jedes Mal den Geldmarker auf der Einkommensleiste, wenn euer Einkommen steigt.

### MIT PRESTIGE ZUM SIEG

Ihr gewinnt *The Smoky Valley*, wenn eurer Prestige das höchste ist. Ihr markiert es auf der Prestigeleiste rund um Griffintown.



Ihr erhaltet Prestige überwiegend während des Spiels (dargestellt durch blaue Sterne), für:

- Den Ausbau eurer Industrien
- Das Errichten von Ausbauten
- Den Besitz bestimmter Standard- oder ausgebaute Industrien, in denen die anderen produzieren
- Das Erhöhen eures Einkommens über £4
- Das Errichten eurer 8. Industrie
- Den Erwerb bestimmter Stadtkarten
- Gütermarker, die von den anderen auf eure Schiffe geladen werden
- Das Entladen eurer Güter in Auslandsmärkten
- Die ersten Händler auf den Handelsfeldern der Auslandsmärkte
- Das Erhöhen eurer Popularität auf bestimmte Werte
- Eure Händler auf Handelsfeldern der Auslandsmärkte während der Verwaltungsphase
- Eure erworbenen Stadtkarten während der Stadtratsphase



Ihr bekommt in der Schlusswertungsphase weiteres Prestige (dargestellt durch grüne Sterne), für:

- Das Entladen eurer Güter von allen übrigen Schiffen auf dem Lachine-Kanal in den Auslandsmärkten
- Eure Industrien in jedem Stadtteil, erhöht durch Ausbauten
- Eure Beteiligung am Ausbau des Lachine-Kanals

### MIT POPULARITÄT ZUM BÜRGERMEISTERAMT

Eure Popularität ist in *The Smoky Valley* wichtig, um die Bürgermeisterwahlen zu gewinnen. In diesem Fall dürft ihr die Prioritäten bei der Stadtentwicklung von Griffintown bestimmen.



Ihr erhaltet Popularität während des Spiels, wenn ihr die Bedingungen der Bevölkerung in Griffintown verbessert, für

- Das Errichten von Industrien
- Die Produktion von Gütern in Industrien der anderen
- Das Errichten von Ausbauten
- Den Ausbau des Lachine-Kanals
- Den Erwerb von Stadtkarten und für einige ihrer Effekte
- Das Handeln von Gütern am lokalen Markt

Ihr markiert eure Popularität auf der Popularitätsleiste des Stadtratstableaus. Wenn ihr bestimmte Felder erreicht oder darüber zieht, erhalte ihr sofortige Boni:



Erhalte £1



Nimm 1 Basisgut deiner Wahl



Nimm 1 Mehl oder 1 Bier



Erhalte 2 Prestige



Nimm 1 Maschine



Erreichst du zuerst Feld „22“, erhältst du 3 Prestige. In der Stadtratsphase gewinnst du dann automatisch

die Bürgermeisterwahl. Die anderen dürfen nicht mehr auf das Feld ziehen.

### DIE SCHIFFE AUF DEM LACHINE-KANAL

Zusätzlich zu euren Aktivitäten in Griffintown könnt ihr dank der Schiffe Güter und Händler zu den Auslandsmärkten schicken.



Es gibt zwei Schiffstypen: kleine Schoner mit Platz für bis zu 2 Gütern und 1 Händler sowie größere Frachter mit Platz für bis zu 3



Gütern und 1 Händler. Jedes Schiff zeigt einen der drei Auslandsmärkte als Ziel an. Jeder Auslandsmarkt hat Bedarf an unterschiedlichen Gütern. Jedes Schiff transportiert immer nur eine Gütersorte, wie durch die Fernhandelsmarker angezeigt, die ihr neben die Schiffe legt.

Ein Schiff ist entweder neutral oder euer Eigentum. Ihr dürft auf alle Schiffe Güter laden, aber Händler nur an Bord eurer eigenen oder der neutralen Schiffe bringen.

Ein Schiff bleibt solange im Zielbereich des Lachine-Kanals, bis ihr es komplett mit Gütern beladen habt, es durch andere Schiffe aus dem Zielbereich geschoben wird, oder die Schlusswertungsphase beginnt. Tritt einer dieser Fälle ein, entladet ihr das Schiff in seinem Auslandsmarkt.





Hat jemand eine *Werft* in Griffintown errichtet oder ihr habt eine bestimmte Stadtkarte erworben, dürft ihr Schiffe bauen. Ihr dürft bis zu 3 eigene Schiffe bauen, je eins pro Auslandsmarkt.




**Hinweis:** Eure Schiffsplättchen sind beidseitig bedruckt - ein Schoner auf der einen, ein Frachter auf der anderen Seite.


## 06 SPIELABLAUF


Ihr spielt *The Smoky Valley* in einer Reihe von Phasen, wie auf dem Spielphasenbereich gezeigt:

 Das Herz des Spiels besteht aus den 5 **Entwicklungsphasen**, in denen ihr eure Aktionen ausführt.

 Nach allen Entwicklungsphasen folgen die **Verwaltungsphasen**, in denen ihr die verschiedenen Tableaus und den Spielplan aufräumt oder aktualisiert.

   Dreimal während des Spiels finden die **Stadtratsphasen** statt, in denen ihr die populärste Person zum Bürgermeister wählt und dieser über die Prioritäten für Griffintown entscheidet.

 In der **Kanalphase** endet die Erweiterung des Lachine-Kanals und ihr bereitet die Modernisierung des Kanals vor.

 Das Spiel endet mit der **Schlusswertungsphase**.

## DIE ENTWICKLUNGS-PHASEN

In jeder der fünf Entwicklungsphasen führt ihr eure Aktionen in Spielreihenfolge aus, bis jeder gepasst hat.

Wenn ihr passt, dürft ihr in der jeweiligen Entwicklungsphase keine weiteren Aktionen ausführen. Die anderen kommen weiter zum Zug, bis auch sie passen.

In jedem eurer Züge folgt ihr folgenden zwei Schritten:

### Schritt 1: Stadtteil wählen ODER passen und deine Entwicklungsphase beenden

Damit du dich um die Entwicklung von Griffintown kümmern und dabei deinen Wohlstand vergrößern kannst, musst du zunächst den Stadtteil wählen, in dem du agieren möchtest. Diese Entscheidung ist oft abhängig von deinem Bargeld und deinen verfügbaren Gütern. Nachdem du den größten Teil oder dein komplettes Bargeld ausgegeben hast, wird es Zeit zu passen. Lass die anderen noch ein paar Züge ausführen, während du dir eine Pause von der harten Arbeit gönnst.

**Stadtteil wählen:** Zu Beginn deines ersten Zugs 1840 stellst du dein Navigationsboot - ohne Bargeld zu zahlen - auf deinem Navigationstableau auf das Feld oberhalb eines Stadtteils deiner Wahl. Das Navigationsboot zeigt immer den aktuellen Stadtteil an, in dem du deine Stadtteilaktion ausführst. Gehe zu Schritt 2 und führe deine erste Stadtteilaktion aus.

In allen weiteren Zügen hast du 3 Optionen, den aktuellen Stadtteil zu wählen, bevor du mit Schritt 2 weitermachst:

- Ziehe dein Navigationsboot „stromaufwärts“ (nach links) zum Stadtteil deiner Wahl und zahle £1.


- Lasse dein Navigationsboot im selben Stadtteil ankern und zahle £1.
- Ziehe dein Navigationsboot „stromabwärts“ (nach rechts) zum Stadtteil deiner Wahl und zahle nichts (£0).


**Wichtig:** Du darfst nur dann einen Zug ausführen, wenn du genug Bargeld hast, um die anfallenden Kosten für die Bewegung des Navigationsboots zu zahlen plus die Kosten für die Stadtteilaktion in Schritt 2.


Beginnst du deinen Zug mit £0, darfst du freie Aktionen ausführen, um genügend Bargeld durch den Handel von Gütern am lokalen Markt zu bekommen und einen weiteren Zug ausführen zu können. Wir erklären dir die freien Aktionen im weiteren Verlauf.

Hast du zu wenig Bargeld für einen weiteren Zug, musst du passen und die aktuelle Entwicklungsphase beenden. Du darfst auch passen, wenn du das restliche Bargeld für die folgende Entwicklungsphase sparen möchtest.

**Passen:** Wenn du passt, belasse dein Navigationsboot auf dem aktuellen Feld. Versetze deine Scheibe vom aktuellen Feld auf der Spielreihenfolge auf die Passenleiste rechts daneben. Das gewählte Feld bestimmt deine Position in der neuen Spielreihenfolge der nächsten Entwicklungsphase. Wähle ein leeres Passenfeld und nutze einen möglichen Passenbonus:

 Tausche 2 Stadtteilplättchen deiner Wahl auf deinem Navigationstableau. Versetze dein Navigationsboot *nicht*; es verbleibt auf dem aktuellen Feld der Navigationsleiste.

 Nimm 1 Basisgut deiner Wahl. Stelle 1 Gütermarker auf das entsprechende Feld deines Firmentableaus.

 Erhalte £1. Versetze deinen Geldmarker auf der Bargeldleiste um 1 Feld nach rechts.

**Anmerkung:** Du darfst dieses Bargeld erst in der folgenden Entwicklungsphase ausgeben, da du in dieser bereits gepasst hast!

Nachdem du gepasst hast, darfst du in der aktuellen Entwicklungsphase keine weiteren Aktionen ausführen. Hast du noch Bargeld übrig, belasse den Geldmarker auf dem entsprechenden Feld der Bargeldleiste. Du gibst es in der nächsten Entwicklungsphase aus.

**Beispiel:** Zu Beginn ihres Zugs ist Nicole in McCord **A**. Gegen Zahlung von £1 darf sie ihr Navigationsboot auf der Navigationsleiste entweder stromaufwärts nach Les Bassins oder Wellington versetzen **B** oder das Boot in McCord ankern lassen **C**. Das Versetzen des Boots stromabwärts nach St. Gabriel oder St. Ann kostet nichts **D**.

Würde Nicole passen, würde sie ihr Navigationsboot auf dem aktuellen Feld der Navigationsleiste bei McCord belassen und ihre Scheibe auf ein leeres Feld ihrer Wahl auf der Passenleiste versetzen. Vermutlich würde sie dabei ein Feld mit einem Passenbonus wählen.



### Schritt 2: Eine Stadtteilaktion ausführen

Nachdem du den aktuellen Stadtteil gewählt hast, kümmerst du dich um deine geschäftlichen Angelegenheiten. Mit einem guten Plan erhöhst du dein Prestige und deine Popularität in Griffintown.

Führe 1 Stadtteilaktion in dem Stadtteil aus, in dem dein Navigationsboot aktuell steht. Die drei Stadtteile St. Gabriel, Les Bassins und Wellington am Lachine-Kanal bieten 7 verschiedene Stadtteilaktionen, McCord und St. Ann nur 6.

Stadtteilaktionen kosten normalerweise £1 oder £2. Wenn du Güter produzierst, musst du eventuell auch weiteres Bargeld ausgeben.

Unabhängig von und zusätzlich zu den verfügbaren Stadtteilaktionen dürft ihr jederzeit in eurem Zug **freie Aktionen am lokalen Markt** in Griffintown ausführen. Zwei der drei freien Aktionen stehen euch je **einmal** pro Entwicklungsphase zur Verfügung; die dritte beliebig oft.

Normalerweise ist jeder eurer Züge sehr klar strukturiert. Ihr führt eine Stadtteilaktion aus und gelegentlich auch eine freie Aktion. Dies wird ein wenig anspruchsvoller, wenn ihr Kanalplättchen und Stadtkarten erworben habt. Kanalplättchen erlauben euch entweder Kanalaktionen oder sogenannte Veränderungseffekte, mit denen ihr Aktionen ändern dürft. Stadtkarten bieten euch einmalige Aktionen (darunter auch sogenannte Stadtaktionen) sowie sofortige oder dauerhafte Effekte.


Neben freien Aktionen dürft ihr somit maximal bis zu drei Aktionen in eurem Zug ausführen: die reguläre Stadtteilaktion, plus 1 Kanalaktion, plus 1 Stadtaktion. Zusätzlich dürft ihr diese Aktionen mit den Veränderungseffekten anderer Kanalplättchen modifizieren. Wir werden natürlich alle Sonderfälle in den entsprechenden Kapiteln erklären.






Nachdem ihr eure Aktion(en) ausgeführt habt, endet euer Zug und die nächste Person in Spielreihenfolge ist am Zug.

### STADTEILAKTION: EINE INDUSTRIE ERRICHTEN

Durch das Errichten neuer Industrien können du und die anderen weitere Güter produzieren. Außerdem erhöht dies deine Popularität, indem du neue Arbeitsplätze in Griffintown schaffst. Am Ende des Spiels bekommst du für alle deine Industrien auch Prestige.

Folge diesen Schritten, um 1 Industriepplättchen im aktuellen Stadtteil zu errichten:

- Zahle £2.
- Nimm 1 verfügbares Industriepplättchen deiner Wahl von den Industrietableaus. Ihr dürft mehrere Plättchen derselben Industrie in einem Stadtteil errichten, auch von derselben Person. Einige Plättchen haben eine Bedingung, wo ihr sie errichten dürft:
  -  Stadtteil am Kanal notwendig
  -  Stadtteil mit Eisenbahnanschluss notwendig
- Zahle die entsprechenden Kosten (wie auf den Industrietableaus angegeben):
  -  **Zulieferindustrie:** 1 oder 2 Holz.
  -  **Weiterverarbeitende Industrie:** 3 oder 4 Holz.
- Wähle 1 freies Feld in deinem aktuellen Stadtteil. Nutze den auf dem gewählten Feld angezeigten Bonus, wenn vorhanden:
  -  Erhalte £1

   Nimm 1 Holz/Kohle/Eisen/Getreide/Ziegel  
  Ziegel

Lege das Industriepplättchen mit der Standardseite nach oben auf das Feld.

**Anmerkung:** Bei 4 Personen dürft ihr in jedem Stadtteil alle 5 freien Felder für neue Industrien verwenden. Bei 2 oder 3 Personen stehen euch, wie angezeigt, nur 3 oder 4 Felder zur Verfügung.

- Nimm 1 Scheibe vom obersten Stapel auf deiner Industrieleiste und lege sie auf das Industriepplättchen, um dein Eigentum anzuzeigen. Nachdem du die letzte Scheibe eines Stapels genommen hast und das auf dem Feld gedruckte Symbol erscheint, erhältst du einen Bonus:


 Erhöhe dein Einkommen auf der Einkommensleiste

 Erhalte 3 Prestige

**Anmerkung:** Wenn du mehr als 8 Industrien errichtest, nimmst du weitere Scheiben aus deinem Vorrat, um dein Eigentum zu markieren.

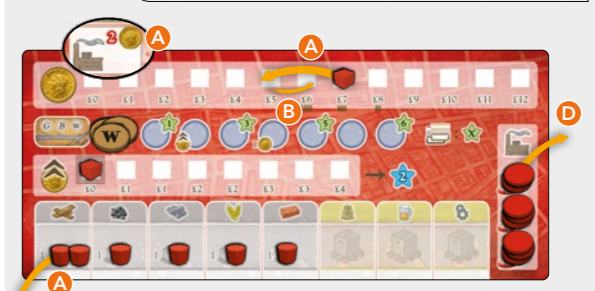
- Nimm die Boni für errichtete Ausbauten im aktuellen Stadtteil:

 **Kohlekraft:** Erhalte 1 Prestige.

 **Wasserkraft:** Produziere sofort einmal, ohne Bargeld zu zahlen, in deiner neu errichteten Industrie. Folge allen Spielregeln für diesen Ausbau im Kapitel der Stadtteilaktion *Güter produzieren* auf Seite 12.

-  Erhalte 1 Popularität für das Errichten der Industrie.

**Beispiel:** Marion ist in St. Gabriel und errichtet ein Kohlelager. Sie zahlt £2 und 1 Holz **A**. Sie wählt das leere Feld mit dem £1-Bonus, den sie auf der Bargeldleiste ihres Firmentableaus





markiert **B**. Marion legt das Plättchen auf das Feld **C** und markiert ihr Eigentum mit einer Scheibe von ihrer Industrieleiste **D**. Sie erhöht zudem 1 Popularität **E**, die sie auf der Popularitätsleiste des Stadtratstableaus markiert.

Selbst mit genügend Holz dürfte sie kein Lagerhaus in St. Gabriel errichten, da das Industrieplättchen einen Stadtteil mit Eisenbahnanschluss benötigt, St. Gabriel diesen aber nicht bietet **F**.



#### STADTEILAKTION: EINE INDUSTRIE AUSBAUEN

Durch den Ausbau einer Industrie verbessert sich die Produktion für dich und die anderen. Du erhöhst dadurch auch dein Prestige, aber nicht deine Popularität, da keine neuen Jobs entstehen und diese Ausbauten nur deinen persönlichen Wohlstand vermehren.

Folge diesen Schritten, um 1 deiner Industrieplättchen im aktuellen Stadtteil auszubauen:

- Zahle £1
- Wähle 1 deiner Standardindustrien und zahle die entsprechenden Kosten:  
**Zulieferindustrie:** 1 Holz und 1 Eisen.  
**Weiterverarbeitende Industrie:** 1 Ziegel und 1 Maschine.
- Drehe die Industrie auf die ausgebaute Seite und erhalte sofort das auf der Seite angegebene Prestige. Lege deine Scheibe auf die ausgebaute Industrie, um weiterhin dein Eigentum anzuzeigen.
- Nimm die Boni für die errichteten Ausbauten im aktuellen Stadtteil:



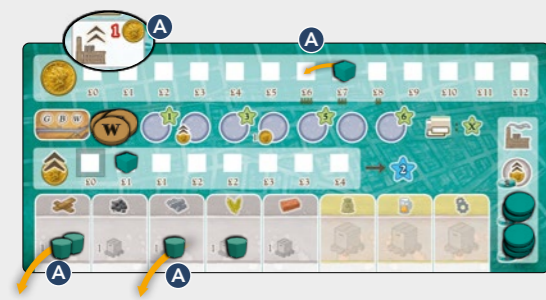
**Kohlekraft:** Erhalte 1 Prestige.



**Wasserkraft:** Produziere sofort einmal, ohne Bargeld zu zahlen, in deiner neu ausgebauten Industrie. Folge allen Spielregeln für diesen Ausbau im Kapitel der Stadteilaktion *Güter produzieren* in der rechten Spalte.

- Du erhältst keine Popularität für den Ausbau einer Industrie.

**Beispiel:** Angelika ist in McCord und baut ihre Ziegelei gegen Zahlung von £1, 1 Holz und 1 Eisen aus **A**. Sie dreht das Plättchen auf die ausgebaute Seite um **B** und legt ihre



Scheibe zurück, um ihr Eigentum anzuzeigen **C**. Sie erhält 3 Prestige **D**, das sie auf der Prestigeleiste markiert. Es gibt einen Kohlekraft-Ausbau in McCord **E**, so dass Angelika 1 zusätzliches Prestige erhält **F**. Da der Ausbau aber nur ihrem persönlichen Wohlstand dient, erhält Angelika keine Popularität.



#### STADTEILAKTION: GÜTER PRODUZIEREN

Güterproduktion ist notwendig, da du sie für die Entwicklung von Griffintown und für deinen eigenen Wohlstand benötigst. Du zahlst mit Gütern für weitere Industrien, zur Produktion veredelter Güter, für den Ausbau des Kanals, für das Errichten von Ausbauten, um am lokalen Markt zu handeln oder die Güter an Auslandsmärkte zu liefern. Da die Produktion von Gütern Arbeitsplätze sichert, kannst du damit eventuell sogar deine Popularität steigern.

Folge diesen Schritten, um Güter in den Industrien des aktuellen Stadtteils zu produzieren:

- Zahle £1 für jede Industrie, in der du Güter produzieren möchtest, wie im unteren Bereich der Plättchen angegeben. Solange du die Kosten zahlst, darfst du in der Reihenfolge deiner Wahl in beliebig vielen Industrien produzieren, sowohl im neutralen *Holzager*, deinen Industrien als auch in denen der anderen. Du darfst allerdings nicht innerhalb einer Aktion **zweimal in derselben** Industrie produzieren.

Wenn du veredelte Güter produzierst, zahle auch die auf den Plättchen angegebenen Basisgüter. **Hinweis:** Du darfst dafür mit Basisgütern zahlen, die du gerade erst in einer Zulieferindustrie produziert hast.

- Füge die produzierten Güter auf deinem Firmentableau hinzu, indem du die angegebene Anzahl an Gütermarkern aus deinem Vorrat auf die entsprechenden Felder des Tableaus stellst. Produzierst du ein Schiff in einer *Werft*, folgst du den Spielregeln für die *Werft* im Glossar auf Seite 22. Schaue auch nach Kapitel *Die Schiffe auf dem Lachine-Kanal* auf Seite 9 und nach allen Spielregeln der Stadteilaktion *Einen Händler an Bord bringen oder Güter laden* auf Seite 16.

- Wenn du in der Industrie einer anderen Person produzierst, erhält diese den in Klammern angegebenen Eigentumsbonus der Produktion. Gibt es eine Wahl zwischen 2 Gütersorten, muss der Bonus dem produzierten Gut entsprechen. Du bekommst keinen Eigentumsbonus, wenn du in deinen Industrien produzierst.

- Nimm die Boni der errichteten Ausbauten im aktuellen Stadtteil:



**Güterzug und Lehmgrube:**

Erhalte zusätzliche Güter. Folge den Spielregeln dieser Ausbauten im Kapitel der Stadteilaktion *Einen Ausbau errichten* auf Seite 13.



- Erhalte 1 Popularität, wenn du in mindestens 2 Industrien von anderen Personen produzierst. Neutrale *Holzlager* zählen nicht mit.

Eine komplette Liste aller Industrien und ihrer Produktionen findest du im Glossar auf Seite 21.

**Beispiel:** Nicole ist erneut in McCord und produziert Güter in ihrem Lagerhaus und in Marions Getreidemühle **A**. Zuerst zahlt Nicole £1, um 2 Getreide in ihrem Lagerhaus zu produzieren **B**. Sie stellt 2 Gütermarker auf das Getreidefeld ihres Firmentableaus **C**. Dann zahlt sie £1 und 1 Getreide (das sie gerade erst produziert hat), um 2 Mehl in Marions Getreidemühle zu produzieren **D**. Nicole stellt 2 Gütermarker auf ihr Mehlfeld **E**. Marion nimmt sich den Eigentumsbonus von 1 Getreide und 1 Prestige **F**. Es gibt einen Holz-Güterzug-Ausbau in McCord **G**, so dass Nicole 1 zusätzliches Holz für ihre Güterproduktion nimmt **H**.

Nicole hätte auch 2 Ziegel statt 2 Getreide in ihrem Lagerhaus produzieren können. Und hätte sie noch £1 gezahlt, um entweder in Angelikas Holzlager oder Angelikas Ziegelei zu produzieren, hätte sie auch 1 Popularität bekommen, da sie in mindestens 2 Industrien der anderen produziert hätte.



#### STADTEILAKTION: EINEN AUSBAU ERRICHTEN

Durch das Errichten von Ausbauten werden neue Industrien in den Stadtteil gelockt und die Produktion von Gütern profitabler. Wenn du dich um diese Ausbauten kümmerst, erhöhst du dein Einkommen und Prestige dank der Industrien vor Ort - deine Popularität steigt auch. Am Ende des Spiels erhöhen Ausbauten dein Prestige bei deinen Industrien im Stadtteil.

Folge diesen Schritten, um 1 Ausbauplättchen im aktuellen Stadtteil zu errichten:

- Zahle £1.

- Abhängig von der Entwicklungsphase, zahle die folgende Menge an Kohle:  
**1840 bis 1855:** 1 Kohle.  
**1860:** 2 Kohle.

- Nimm ein verfügbares Ausbauplättchen vom Ausbautableau und lege es auf ein entsprechendes freies Feld im Stadtteil. Gibt es kein entsprechendes freies Feld, darfst du den Ausbau nicht errichten.

- Versetze den Geldmarker auf deiner Einkommensleiste um 1 Feld weiter und erhalte 1 Prestige für jede Industrie, die im Stadtteil errichtet wurde, inklusive eines neutralen oder errichteten *Holzlagers*.

- Fülle das Feld auf dem Ausbautableau **nicht** auf. Ihr kümmert euch in der nächsten Verwaltungsphase darum.

- Erhalte 1 Popularität für das Errichten des Ausbaus.

In der Schlusswertungsphase erhöhen errichtete Ausbauten das Prestige jeder Industrie im Stadtteil. Dieses Prestige wird durch grüne Sterne angezeigt.

Nachdem ein Ausbau errichtet wurde, profitieren **alle** von dessen Effekten. Jeder Ausbau versorgt nur den Stadtteil, in dem er errichtet wurde.



**Kohlekraft:** Wenn du die Aktionen *Eine Industrie errichten* oder *Eine Industrie ausbauen* ausführst, erhalte 1 Prestige.



**Wasserkraft:** Wenn du die Aktionen *Eine Industrie errichten* oder *Eine Industrie ausbauen* ausführst, produziere sofort einmal, ohne Bargeld zu zahlen, in deiner neu errichteten Industrie. Wenn du in einer weiterverarbeitenden Industrie produzierst, musst du die benötigten Basisgüter zahlen. Für diese Bonusproduktion bekommst du aber keinen Bonus durch errichtete *Güterzug-* oder *Lehmgruben-*Ausbauten.



**Güterzug und Lehmgrube:** Wenn du die Stadteilaktion *Güter produzieren* ausführst, erhältst du 1 zusätzliches Gut entsprechend des Ausbauplättchens. Ist es ein *Güterzug*, nimmst du 1 Holz, 1 Kohle, 1 Eisen oder 1 Getreide. Ist es eine *Lehmgrube*, nimmst du 1 Ziegel. Du darfst dir den Bonus zu Beginn der Produktion nehmen, um ein Basisgut direkt zur Bezahlung der Produktion in einer weiterverarbeitenden Industrie zu nutzen, oder auch am Ende der Produktion. Du erhältst pro Ausbauplättchen nur 1 Gut, auch wenn du in mehreren Industrien produzierst. Produzierst du in der Industrie einer anderen Person, bekommst sie keinen Bonus von den Ausbauplättchen. Dir steht kein Bonus zu, wenn du für die Produktion von Gütern einen *Wasserkraft-*Ausbau nutzt oder eine Kanalaktion *Einmal Güter produzieren* ausführst.





**Beispiel:** Marion ankert in St. Gabriel und zahlt dafür £1 (A), um in der Entwicklungsphase 1840 einen Lehmgruben-Ausbau gegen Zahlung von £1 und 1 Kohle zu errichten (B). Sie erhöht ihr Einkommen um 1 Feld auf der Einkommensleiste ihres Firmentableaus (C) und erhält 2 Prestige für die 2 Industrien in St. Gabriel (D) (das neutrale Holzlager und Marions Kohlelager). Ab jetzt erhält jeder, der die Stadtteilaktion Güter produzieren in St. Gabriel ausführt, 1 zusätzlichen Ziegel. Zuletzt erhält Marion 1 Popularität (E), die sie auf der Popularitätsleiste des Stadtratstableaus markiert.



### STADTEILAKTION: DEN LACHINE-KANAL AUSBAUEN

Der Ausbau des Kanals ermöglicht dir weitere Aktionen oder ändert verfügbare Aktionen. Der Lachine-Kanal garantiert Griffintown außerdem einen regelmäßigen Schiffsverkehr, so dass du zusätzlich deine Popularität und während der Modernisierung sogar dein Prestige vermehren kannst.

Du darfst den Lachine-Kanal nur in den folgenden drei Stadtteilen ausbauen: St. Gabriel, Les Bassins und Wellington. Der Ausbau findet in zwei Etappen statt: Die Erweiterung in den Jahren 1840 bis 1850 und die Modernisierung in den Jahren 1855 bis 1860.

Folge diesen Schritten, um den Lachine-Kanal im aktuellen Stadtteil auszubauen:

- Zahle £1.
- Abhängig von der Entwicklungsphase, zahle folgende Kosten:  
**Erweiterung 1840, 1845 und 1850:** 1 Ziegel.  
**Modernisierung 1855 und 1860:** 1 Maschine.

- Wähle 1 Kanalplättchen aus dem Bereich des Kanaltableaus, das dem aktuellen Stadtteil entspricht, und lege es in eine Aussparung deiner Wahl unterhalb deines Navigationstableaus. Du musst dabei nicht die Aussparung unterhalb des Stadtteils wählen, in dem du diese Aktion gerade ausführst. Du darfst das Plättchen in eine freie Aussparung legen oder auf ein anderes Kanalplättchen, das du bereits früher in die Aussparung gelegt hast. In diesem Fall ist nur das obere Kanalplättchen aktiv.
- Versetze den Kanalausbaumarker des aktuellen Stadtteils auf deinem Firmentableau:  
**Erweiterung:** Versetze den Marker 1 Feld weiter.  
**Modernisierung:** Versetze den Marker 2 Felder weiter.
- Ziehe 1 neues Kanalplättchen vom entsprechenden Stapel und lege es auf das leere Feld des Kanaltableaus.
- Erhalte 1 Popularität für den Ausbau des Lachine-Kanals.
- Während der Modernisierung erhältst du für jeden Ausbau auch 3 Prestige.

Die Kanalplättchen sind mit den Feldern deines Navigationsboots oberhalb der Stadtteilplättchen verknüpft und nicht mit den Stadtteilplättchen. Jedes Kanalplättchen bietet dir entweder eine Kanalaktion (blauer Hintergrund mit +) oder einen Veränderungseffekt (grauer Hintergrund mit ↑ oder ↓).

Du darfst ein neues Kanalplättchen **sofort im selben Zug** nutzen, wenn möglich. In deinem Zug darfst du nur 1 Kanalplättchen mit einer Kanalaktion nutzen. Du darfst zusätzlich beliebig viele Kanalplättchen mit Veränderungseffekten nutzen, aber jedes nur einmal pro Zug. Eine komplette Liste aller Kanalplättchen findet ihr im Glossar auf Seite 22.

**Kanalaktion:** Du darfst 1 Kanalaktion nur ausführen, wenn dein Navigationsboot auf dem Feld oberhalb eines solchen Kanalplättchens ist. Du darfst die Kanalaktion zusätzlich zu deiner Stadtteilaktion ausführen.

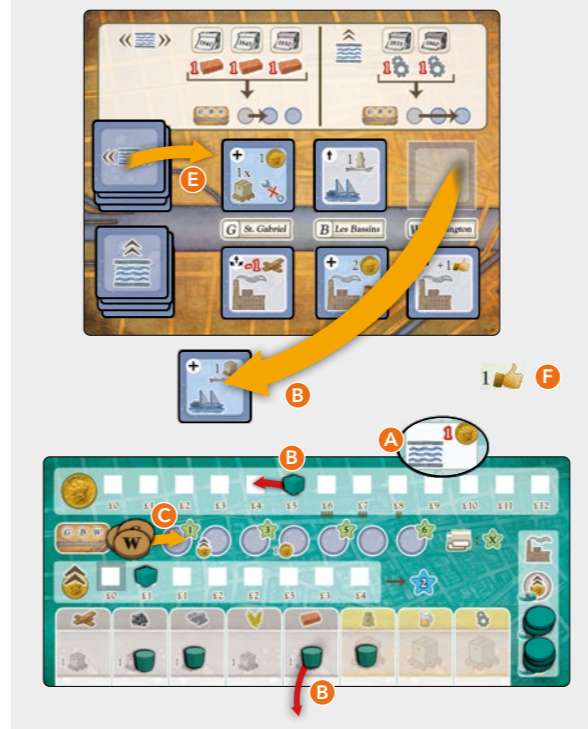
**Veränderungseffekt:** Mit einem Veränderungseffekt darfst du eine Stadtteilaktion oder eine Kanalaktion modifizieren. Um diesen Effekt zu nutzen, musst du eine passende Aktion ausführen. Außerdem muss sich dein Navigationsboot auf dem Feld oberhalb eines solchen Kanalplättchens befinden, wenn der Pfeil auf dem Plättchen nach oben zeigt oder auf dem Feld links oder rechts davon, wenn auf dem Plättchen auch Pfeile nach links und rechts oben zeigen. Legst du solch ein Plättchen auf die Aussparung ganz links (ganz rechts) unter deinem Navigationstableau, zeigt der linke (rechte) Pfeil nicht auf das Feld auf der anderen Seite der Navigationsleiste.

**Beispiel:** Angelika zieht nach Wellington, um den Lachine-Kanal während der Erweiterung auszubauen (A). Sie zahlt £1



und 1 Ziegel und nimmt die Kanalaktion 1 Gut laden (B). Sie versetzt den Wellington-Kanalausbaumarker auf ihrem Firmentableau um 1 Feld weiter (C), und legt das Kanalplättchen in die Aussparung unterhalb ihres Navigationstableaus (D). Angelika zieht ein neues Kanalplättchen und legt es auf das freie Feld des Kanaltableaus (E). Sie erhält 1 Popularität (F), die sie auf der Popularitätsleiste des Stadtratstableaus markiert.

Angelika hätte das Plättchen auch in eine andere Aussparung ihres Navigationstableaus legen dürfen, sie möchte die Kanalaktion aber sofort ausführen. Somit lädt sie in diesem Zug mit ihrer Kanalaktion 1 Gut auf ein Schiff. Wie das funktioniert, erklären wir euch später.



**Beispiel:** In der Zwischenzeit hat Angelika den Lachine-Kanal erneut ausgebaut und das Kanalplättchen Reduzierte Kosten für das Errichten von Industrien unter das benachbarte Navigationsboot-Feld gelegt. Als sie nach Wellington zurückkehrt, führt Angelika zuerst die Kanalaktion unter ihrem Navigationsboot aus und lädt 1 Gut auf ein Schiff (A). Danach führt sie die Stadtteilaktion Eine Industrie errichten aus (B). Dank des Veränderungseffekts auf dem rechts von ihrem Navigationsboot benachbarten Kanalplättchen zahlt sie weniger Holz, um die Industrie zu errichten (C).



Wäre Angelika in St. Ann, dürfte sie nur das Kanalplättchen mit dem Veränderungseffekt direkt unterhalb ihres Navigationsboots nutzen. Die Kanalaktionen besitzen nur einen Pfeil nach oben, sodass Angelika sie nicht von einem benachbarten Feld aus nutzen darf.

### STADTEILAKTION: EINE STADTKARTE ERWERBEN

Du kannst deinen Wohlstand für die Gemeinschaft in Griffintown einsetzen, um Öffentliche Dienste zu fördern, die Lebensqualität zu verbessern und die ökonomische bzw. wirtschaftliche Entwicklung voranzutreiben. Dank dieser Ausgaben erhöhst du deine Popularität und bekommst Zugriff auf verschiedene Effekte und zusätzliche Aktionen.

Folge diesen Schritten, um eine Stadtkarte im aktuellen Stadtteil zu erwerben:

- Um eine Stadtkarte zu erwerben, benötigst du mindestens 1 Industrie im aktuellen Stadtteil, inklusive deines Holzlagers.
- Zahle £1.
- Abhängig von der Entwicklungsphase, zahle folgende Kosten:  
**Von 1840 bis 1845:** 1 Getreide.  
**Von 1850 bis 1860:** 1 Mehl.
- Nimm 1 verfügbare Stadtkarte vom Stadtratstableau und lege sie neben dein Firmentableau. Einige Karten weisen eine Bedingung auf, wo ihr sie errichten dürft:  
 Stadtteil am Kanal notwendig  
 Stadtteil mit Eisenbahnanschluss notwendig
- Wenn du 1 Stadtkarte erwirbst, lege 1 Scheibe aus deinem Vorrat auf das entsprechende Stadtteilfeld im Stadtbereich des Stadtratstableaus. Auf diese Weise zeigst du deinen Einsatz für die Gemeinschaft in Griffintown an. Während des gesamten Spiels darfst du nur 1 Stadtkarte in jedem Stadtteil erwerben. Somit kannst du maximal 5 Stadtkarten besitzen. Jede Person darf 1 Scheibe auf jedes Stadtteilfeld legen, solange sie mindestens 1 Industrie im Stadtteil errichtet hat.
- Ziehe 1 neue Stadtkarte vom entsprechenden Stapel und lege sie auf das leere Feld des Stadtratstableaus.
- Erhalte 1 Popularität für den Erwerb einer Stadtkarte.

**Anmerkung:** Wenn du der gewählte Bürgermeister bist (siehe das Kapitel Die Stadtratsphasen: Bürgermeisterwahl auf Seite 19), darfst du einmalig im Spiel den besonderen Bürgermeisterbonus nutzen: Wenn du die Stadtteilaktion Eine Stadtkarte erwerben ausführst, darfst du 1 Stadtkarte nehmen, ohne 1 Scheibe auf das entsprechende Stadtteilfeld zu legen. Du benötigst aber weiterhin mindestens 1 Industrie im Stadtteil. Somit darfst du als Bürgermeister in einem Stadtteil bis zu 2 Stadtkarten erwerben. Einmal legst du eine Scheibe, beim anderen Mal keine Scheibe. So kannst du auf diese Weise im Spiel bis zu 6 Stadtkarten besitzen.

Stadtkarten bieten eine Mischung aus verschiedenen einmaligen Aktionen sowie Effekten, die du entweder sofort nutzt oder die dir ab dem Kaufzeitpunkt dauerhaft zur Verfügung stehen. Eine komplette Liste aller Stadtkarten findet ihr im Glossar auf Seite 24.

**+A** Einige Stadtkarten erlauben dir, 1 Stadtaktion auszuführen: Du wählst 1 der verfügbaren Stadtteilaktionen im aktuellen Stadtteil. Folge allen Spielregeln für die gewählte Stadtteilaktion.



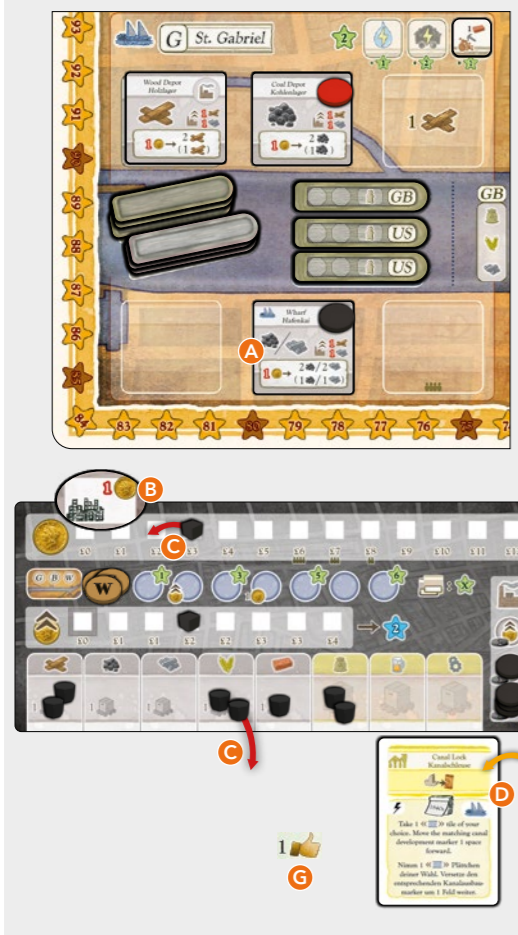
**Anmerkung:** Als Bürgermeister folgst du eigenen Regeln. Dank der Stadtaktion darfst du eventuell eine zweite Stadtkarte im selben Stadtteil kaufen (ohne eine Scheibe auf das Stadtfeld zu legen), die erneut 1 Stadtaktion bietet. Dies ist die deine einzige Möglichkeit, bis zu 4 Aktionen in einem Spielzug auszuführen: deine reguläre Stadtteilaktion, plus 1 Kanalaktion, plus 1 Stadtaktion, plus 1 "Bürgermeister"-Stadtaktion. Natürlich darfst du diese Aktionen mit verfügbaren Veränderungseffekten modifizieren und freie Aktionen am lokalen Markt ausführen. Niemand sollte sagen, dass ein Bürgermeister nicht sehr damit beschäftigt sein kann, sich um die Stadt zu kümmern... und um die eigenen Interessen.

Stadtkarten gehören zu drei verschiedene Kategorien:

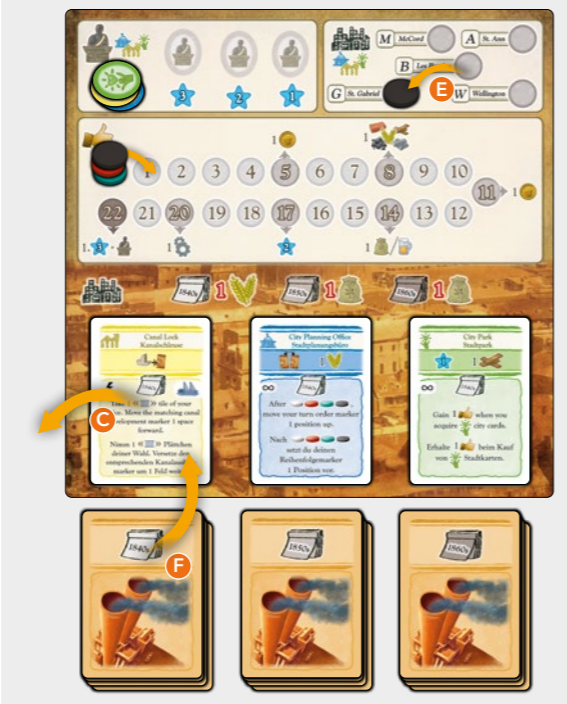
- Öffentlicher Dienst
- Lebensqualität
- ökonomische und wirtschaftliche Entwicklung

Nach jeder der drei Bürgermeisterwahlen entscheidet der amtierende Bürgermeister über die Wertigkeit und Rangfolge dieser Kategorien, bevor ihr Prestige für eigene Stadtkarten erhalten (siehe das Kapitel Die Stadtratsphasen auf Seite 19).

**Beispiel:** Nicole zieht nach St. Gabriel, wo sie einen Hafenkai **A** besitzt und nun 1 Stadtkarte erwirbt **B**. Sie zahlt £1 und 1 Getreide für die „1840s“-Stadtkarte Kanalschleuse **C**, die einen Stadtteil am Kanal benötigt. Sie legt die Karte neben ihr Firmentableau **D** und legt 1 Scheibe aus ihrem Vorrat auf das



St. Gabriel-Feld auf dem Stadtbereich **E**. Dies dient Nicole als Erinnerung, dass sie für diesen Stadtteil keine weitere Stadtkarte erwerben darf (es sei denn, sie wird Bürgermeisterin). Nicole führt die Aktionen und Effekte der Karte aus und zieht 1 neue Stadtkarte, die sie auf das Feld des Stadtratsbleaus legt **F**. Sie erhält 1 Popularität, die sie auf der Popularitätsleiste des Stadtratsbleaus markiert **G**. Die Kanalschleuse erlaubt Nicole, ihr Navigationsboot zu einem Stadtteil ihrer Wahl zu versetzen. Das kann bei der Verwendung von Kanalplättchen zu kniffligen Situationen führen, die wir im Detail im Glossar erklären.



### 1 STADTEILAKTION: EINEN HÄNDLER AN BORD BRINGEN ODER GÜTER LADEN

Griffintown wird per Kanal regelmäßig von Schiffen angefahren, mit denen du Güter zu den Auslandsmärkten lieferst. Du darfst außerdem Händler an Bord gehen lassen, um die Erlöse deiner Güter zu erhöhen. Beide Optionen dienen aber nur deinem Wohlstand und nicht den Einwohnern Griffintowns, so dass sich deine Popularität nicht erhöht.

**1 Einen Händler an Bord bringen:** Du darfst 1 Händler nur in den folgenden Stadtteilen an Bord bringen: McCord und St. Ann, deren Stadtteilplättchen die entsprechende Aktion zeigen.

Folge diesen Schritten, um 1 Händler im aktuellen Stadtteil an Bord zu bringen:

- Zahle £1.
- Nimm 1 Händler aus deinem Vorrat und stelle ihn auf ein freies Händlerfeld eines neutralen Schiffs deiner Wahl in einem Zielbereich des Lachine-Kanals. Du darfst keinen Händler auf Schiffe der anderen stellen, da diese immer inklusiver eigener Händler ins Spiel gelangen.

**Anmerkung:** Du kannst nur insgesamt 12 Händler an Bord bringen. Anschließend darfst du diese Aktion nicht mehr ausführen!

- Du erhältst keine Popularität, wenn du einen Händler an Bord bringst.

**Beispiel:** Nicole zieht nach McCord, um 1 Händler an Bord zu bringen **A**. Sie zahlt £1 **B** und stellt 1 Händler aus ihrem Vorrat auf das freie Händlerfeld des „GB“ Schoners **C**.



**1 Güter laden:** Du darfst Güter nur in den folgenden drei Stadtteilen laden: St. Gabriel, Les Bassins und Wellington, deren Stadtteilplättchen die entsprechende Aktion zeigen.

Folge diesen Schritten, um Güter im aktuellen Stadtteil zu laden:

- Zahle £1.
- Nimm bis zu 2 Gütermarker von deinem Firmentableau und lege je einen auf 2 verschiedene Schiffe. Wähle für jeden Gütermarker ein Schiff im Zielbereich eines der drei Auslandsmärkte. Du darfst die Güter auf alle neutralen Schiffe, deine Schiffe, und die Schiffe der anderen Personen laden. Außerdem dürfen mehrere Personen Güter auf dasselbe Schiff laden.
- Jedes Mal, wenn du 1 Gütermarker auf ein Schiff einer anderen Person lädst, bekommst diese 1 Prestige.
- Ist das Schiff noch leer, lege 1 deiner Gütermarker auf das Schiff, dessen Sorte im Auslandsmarkt benötigt wird. Nimm das entsprechende Fernhandelsplättchen vom Fernhandelstableau und platziere es als Erinnerung rechts neben das Schiff, welche Gütersorte geladen werden darf.

Liegen bereits Gütermarker auf dem Schiff, bestimmt das Fernhandelsplättchen rechts vom Schiff, welche Gütersorte geladen werden darf. Lege 1 deiner passenden Gütermarker auf ein leeres Güterfeld des Schiffs.

- Du erhältst keine Popularität für das Laden von Gütern.

**Beispiel:** Marion zieht nach Wellington und lädt Güter **A**. Sie zahlt £1 **B** und lädt 1 Getreide auf den „GB“ **C**, sowie 1 Bier auf den „US“ Schoner **D**. Da sie den ersten Gütermarker auf den „GB“ Schoner lädt, legt sie das Getreide-Fernhandelsplättchen rechts daneben **E**. Der „GB“ Schoner hat noch ein leeres Güterfeld, so dass er auf dem Zielbereich des Lachine-Kanals bleibt. Da der „US“ Schoner voll beladen ist, erklären wir als nächstes das Entladen von Schiffen.

Marion dürfte mit dieser Stadtteilaktion nicht 2 Getreide auf den „GB“ Schoner laden, da diese Aktion nur das Laden von je einen Gütermarker auf 2 verschiedene Schiffe erlaubt



**Schiffe in Auslandsmärkten entladen:** Nachdem du bis zu 2 Gütermarker geladen hast, prüfst du, ob alle Güterfelder eines oder mehrerer Schiffe voll beladen sind; das Händlerfeld berücksichtigst du dabei nicht. Ist dies der Fall, musst du diese Schiffe sofort in den entsprechenden Auslandsmärkten entladen. Hast du mehr als ein Schiff voll beladen, wählst du die Reihenfolge, in der du diese nun entlädst.

**Anmerkung:** Du musst ein Schiff auch entladen, wenn es während einer Verwaltungsphase durch die Ankunft neutraler Schiffe oder während einer Entwicklungsphase durch eins deiner Schiffe aus dem Kanal gedrängt wird, oder spätestens während der Schlusswertungsphase.

Folge diesen Schritten, um ein Schiff im entsprechenden Auslandsmarkt zu entladen:

- Wenn ein Händler an Bord ist, stelle ihn auf das Handelsfeld des Auslandsmarkts. **Der erste** Händler auf jedem der drei Handelsfelder bekommt einen Bonus von 2 Prestige.
- Für jeden deiner neuen Händler erhöhst du deinen Handelswert um 1 Feld auf der jeweiligen Handelswertleiste und wählst sofort 1 Händlerbonus:

	Erhalte entweder £1 oder nimm 1 Maschine.		Erhalte entweder £1 oder nimm 3 Holz.		Erhalte entweder £1 oder nimm 2 Mehl.
--	---	--	---------------------------------------	--	---------------------------------------

- Dann erhalten alle Prestige für ihre entladenen Güter: Pro Basisgut (im unteren Bereich des Auslandsmarktes) erhalte 1 Prestige. Pro veredeltem Gut (im oberen Bereich des Auslandsmarktes) erhalte Prestige abhängig von deinem Handelswert plus einen Bonus, wenn am Gütersymbol angezeigt.
- Lege die entladenen Gütermarker zurück in deinen Vorrat, das Schiff zurück in die Schachtel und das Fernhandelsplättchen zurück auf das Fernhandelstableau. Fülle das Zielbereichsfeld



des Lachine-Kanals nicht auf. Ihr kümmert euch in der nächsten Verwaltungsphase darum.

- Alle Händler bleiben bis zum Ende des Spiels auf den Handelsfeldern. Du erhältst in jeder Verwaltungsphase Prestige für sie.
- Du bekommst keine Popularität für das Entladen der Schiffe.

**Beispiel:** Nachdem Marion das zweite Bier auf den „US“ Schoner geladen hat, muss sie das Schiff nun im „US“ Auslandsmarkt entladen. Als erstes stellt sie ihren Händler auf das Handelsfeld **A**. Leider ist es nicht der erste Händler, so dass Marion nur ihren Händlerbonus wählt (entweder £1 oder 3 Holz) **B** und ihren Handelswert um 1 Feld erhöht **C**. Als nächstes entlädt Marion die Bier-Gütermarker **D**. Sie erhält 5 Prestige (3 Prestige gemäß ihrem Handelswert plus 2 Prestige für den Bierbonus) **E**. Angelika erhält 4 Prestige (2 Prestige gemäß ihrem Handelswert plus 2 Prestige für den Bierbonus) **F**. Nicole hat bereits einen Händler auf dem Handelsfeld. Da sie aber kein Bier liefert, profitiert sie nicht von ihrem höheren Handelswert und erhält kein Prestige. Nachdem Angelika und Marion die Gütermarker in ihre Vorräte gelegt haben, kommt der Schoner in die Schachtel und das Bier-Fernhandelsplättchen zurück auf sein Feld **G**.



### FREIE AKTIONEN: AM LOKALEN MARKT HANDELN

Du darfst im lokalen Markt in Griffintown Bargeld gegen Güter und umgekehrt tauschen. Du unterstützt damit die ansässigen Händler und steigert dadurch auch deine Popularität.

Folge diesen Schritten, um am lokalen Markt zu handeln:

- Der lokale Markt bietet drei freie Aktionen, die du jederzeit in deinem Zug zusätzlich zu deiner regulären Stadtteilaktion ausführen darfst. Außer den Tauschkosten fallen keine weiteren Kosten an.
- Du darfst 2 der 3 freien Aktionen nur je einmal in jeder Entwicklungsphase ausführen; die dritte darfst du beliebig oft ausführen.
- Du darfst zwischen diesen drei freien Aktionen wählen:

**1. Tausche Bargeld gegen ein Basisgut:** Zahle £1, um 1 Basisgut deiner Wahl zu nehmen. Diese Aktion darfst du beliebig oft ausführen.

**3. Tausche drei Basisgüter gegen Bargeld:** Zahle einmal pro Entwicklungsphase 3 verschiedene Basisgüter deiner Wahl, um £1 zu erhalten.

**1. Tausche 1 Basisgut und 1 veredeltes Gut gegen Bargeld:** Zahle einmal pro Entwicklungsphase 1 Basisgut und 1 veredeltes Gut, um £1 zu erhalten.

- Nachdem du diese Aktionen ausgeführt hast, lege 1 Gütermarker aus deinem Vorrat auf das entsprechende Feld deiner Farbe in der Spalte des lokalen Markts. In der folgenden Verwaltungsphase entfernst du diese Marker wieder.

**Anmerkung:** Wenn du Bargeld gegen 1 Basisgut tauscht, legst du nur beim ersten Mal in der Entwicklungsphase einen Gütermarker auf das entsprechende Feld.

- Erhalte 1 Popularität, wenn du deinen zweiten Gütermarker in deine Spalte des lokalen Markts gelegt hast. Erhalte 1 weitere Popularität, wenn du deinen dritten Gütermarker gelegt hast.

**Beispiel:** Angelika benötigt weiteres Bargeld, um eine zusätzliche Aktion Eine Industrie errichten ausführen zu können. Sie tauscht 3 verschiedene Basisgüter am lokalen Markt und erhält £1 **A**. Angelika legt 1 Gütermarker auf ihr Feld des lokalen Marktes. Sie zeigt so an, dass sie diese freie Aktion in der aktuellen Entwicklungsphase nicht noch einmal ausführen darf **B**. Angelika hat bereits vorher in der Phase Bargeld gegen 1 Basisgut getauscht **C** und erhält nun 1 Popularität, die sie auf der Popularitätsleiste markiert **D**.



## DIE VERWALTUNGSPHASEN

Nach jeder Entwicklungsphase führt ihr gemeinsam eine Verwaltungsphase aus, die aus sechs Schritten besteht. 1860 führt ihr nur die ersten beiden Schritte aus.

**1. Prestige für Händler auf Handelsfeldern erhalten:** Erhaltet 1 Prestige für jeden eigenen Händler auf den Handelsfeldern der drei Auslandsmärkte.

**2. Einkommen erhalten:** Behaltet euer Bargeld, das ihr in der Entwicklungsphase nicht ausgegeben habt, und fügt die folgenden Beträge auf euren Bargeldleisten hinzu.

- Einen Betrag in £ entsprechend der folgenden Tabelle. Zur Erinnerung stehen diese Werte auch auf der Spielphasenübersicht des Spielplans.

	1840	1845	1850	1855	1860
2/3/4 Spieler	£8/£7/£6	£7/£7/£6	£7/£6/£5	£6/£6/£5	£0/£0/£0

- Einen Betrag in £ entsprechend eurer Einkommensleiste.

Zu keinem Zeitpunkt dürft ihr mehr als £12 an Bargeld haben. Erhaltet ihr mehr Bargeld als £12, geht dieses überzählige Geld verloren.

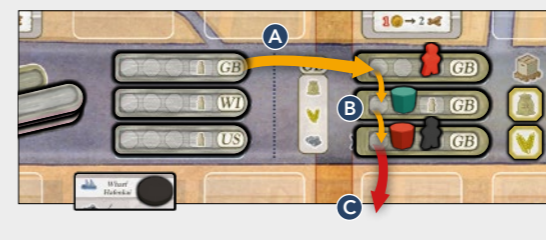
**3. Schiffe versetzen:** Versetzt alle Schiffe vom Ankunftsbereich auf die entsprechenden Zielbereiche des Lachine-Kanals.

- Liegen bereits Schiffe im Zielbereich, versetzt sie um 1 Feld nach unten, um jedes neue Schiff auf den obersten Feldern einzusetzen. Wird auf diese Weise ein Schiff vom untersten Feld eines Zielbereichs aus dem Kanal gedrängt, entladet es sofort im entsprechenden Auslandsmarkt. Folgt den Spielregeln für Schiffe in Auslandsmärkten entladen auf Seite 17.

- Zieht neue Schiffsplättchen gemäß der folgenden Tabelle und legt sie offen in den Ankunftsbereich des Lachine-Kanals. Zur Erinnerung sind diese Werte auch auf der Spielphasenübersicht des Spielplans aufgeführt.

	1840	1845	1850	1855	1860
2/3/4 Spieler	2/3/3 Schoner	2/3/3 Frachter	2/3/3 Frachter	-	-

**Beispiel:** Als Angelika den „GB“ Schoner vom Ankunftsbereich auf den „GB“ Zielbereich des Lachine-Kanals versetzt **A**, muss sie die Schiffe, die sich bereits dort befinden, nach unten versetzen **B**. Dadurch wird der Schoner mit Getreide aus dem Kanal gedrängt **C** und Angelika muss ihn sofort im „GB“ Auslandsmarkt entladen.



**4. Neue Spielreihenfolge:** Bestimmt die neue Spielreihenfolge abhängig von der Position eurer Scheiben auf der Passenleiste. Versetze die oberste Scheibe von dort auf Feld „1.“, die nächste Scheibe auf Feld „2.“ usw., bis alle eure Scheiben wieder auf den Feldern der Spielreihenfolge liegen.

**5. Den lokalen Markt aufräumen:** Legt eure Gütermarker vom lokalen Markt zurück in eure Vorräte.

**6. Neue Ausbauten:** Legt die noch offen auf dem Ausbautableau liegenden Ausbauplättchen in die Schachtel zurück. Zieht 3 Ausbauplättchen vom Stapel und legt sie offen auf die leeren Felder des Ausbautableaus.

**Bei 2 Personen:** Zieht nur 2 Ausbauplättchen.

## DIE STADTRATSPHASEN

Nach den Verwaltungsphasen 1845, 1855 und 1860 führt ihr die Stadtratsphasen aus. Der Stadtrat wählt einen neuen Bürgermeister. Der designierte Bürgermeister bestimmt die Prioritäten bei der Stadtentwicklung und ihr erhaltet Prestige für eure Stadtkarten. Folgt diesen drei Schritten. 1860 führt ihr nur die ersten beiden Schritte aus.

**1. Bürgermeisterwahl:** Ihr wählt einen neuen Bürgermeister basierend auf eurer Popularität.

Habt ihr die höchste Popularität, werdet ihr zum Bürgermeister ernannt! Legt die Bürgermeisterkarte neben euer Firmentableau. Sie erinnert an den Bürgermeisterbonus, mit dem ihr eine sechste Stadtkarte erwerben dürft.

Erreicht ihr Feld „22“ auf der Popularitätsleiste, bedeutet das den automatischen Wahlsieg. Erreicht niemand dieses Feld und mehrere von euch erreichen dieselbe höchste Popularität, gewinnt diejenige Person, deren Scheibe zuoberst auf dem Stapel liegt (also diejenige Person, die dank des besten Wahlkampfendspurts die benötigte Popularität als letzte erreicht).

Anschließend verliert jeder von euch die Hälfte der eigenen Popularität, wenn nötig rundet das Ergebnis ab. Offensichtlich sind Politiker doch nicht so populär... Wenn ihr dadurch auf ein Bonusfeld zurückfällt, erhaltet ihr den Bonus nicht noch einmal. Nur wenn ihr hinter das Feld zurückfällt, dürft ihr den Bonus erneut erhalten, solltet ihr eure Popularität in den folgenden Entwicklungsphasen steigern könnt (siehe auch das Kapitel Mit Popularität gewinnt ihr Bürgermeisterwahlen auf Seite 9).

**Beispiel:** Während der beiden Entwicklungsphasen 1840 und 1845 hat Marion eine Popularität von 13 erreicht, Angelika von 10 und Nicole von 8 **A**. Somit wird Marion zum Bürgermeister ernannt und legt die Bürgermeisterkarte für die nächsten beiden Entwicklungsphasen neben ihr Firmentableau **B**. Sie darf den Bürgermeisterbonus nutzen, um eine Stadtkarte in einem Stadtteil zu kaufen, ohne eine Scheibe auf das entsprechende Stadtteiffeld im Stadtbereich zu legen! Nach der Wahl verlieren die Einwohner in Griffintown das Interesse, so dass Marion ihre Popularität auf 6 reduziert (abgerundet), Angelika auf 5 und Nicole auf 4 **C**. Während Angelika den £1-Bonus nicht bekommt, da sie auf das Bonusfeld zurückfällt, kann Nicole diesen Bonus erneut erhalten, wenn sie wenigstens 1 weitere Popularität erhält.





**2. Prioritäten des Bürgermeisters und Prestige für Stadtkarten:** Eure erste Tätigkeit als designierter Bürgermeister ist die Bestimmung der Prioritäten der Stadt. Dazu legt ihr die drei Prioritätsplättchen in der Reihenfolge eurer Wahl auf die Felder der Prioritätsleiste:

- Ökonomische und wirtschaftliche Entwicklung
- Lebensqualität
- Öffentlicher Dienst

Anschließend erhalten alle Prestige gemäß der eigenen Stadtkarten, entsprechend der Priorität der Themen. Ihr bekommt Prestige für alle von euch im Spiel erworbenen Stadtkarten.

	1. Priorität	2. Priorität	3. Priorität
Prestige pro Stadtkarte	3 Prestige	2 Prestige	1 Prestige

**Anmerkung:** Wenn ihr als Bürgermeister bereits den Bürgermeisterbonus genutzt und 6 Stadtkarten erworben habt, bekommt ihr für alle 6 Karten Prestige.

Im Anschluss an die Wertung legt ihr die 3 Prioritätsplättchen als Stapel zurück auf ihr Feld im Prioritätsbereich. Als nächster Bürgermeister habt ihr eventuell ganz andere Vorstellungen über die Reihenfolge der Prioritäten.

Als designierter Bürgermeister erhaltet ihr bei der Wahl 1860 2 Prestige. Das Spiel endet nach dieser Phase, so dass ihr den Bürgermeisterbonus nicht nutzen könnt und auf diese Weise entschädigt werdet.

**Beispiel:** Marion wählt folgende Reihenfolge bei den Prioritäten **A**: Für Lebensqualität-Stadtkarten erhaltet ihr je 3 Prestige, für Öffentlicher Dienst-Stadtkarten je 2 Prestige und für ökonomische und industrielle Entwicklung-Stadtkarten je 1 Prestige. Anschließend erhalten Marion, Angelika und Nicole Prestige für ihre erworbenen Stadtkarten.



**3. Neue Stadtkarten:** Legt die 3 offenen Stadtkarten zusammen mit dem dazugehörigen Stapel mit den restlichen Stadtkarten in die Schachtel zurück. Zieht 3 Stadtkarten vom nächsten Stapel (nach der ersten Wahl vom „1850s“-Stapel, nach der zweiten Wahl vom „1860s“-Stapel) und legt sie offen auf die leeren Felder des Stadtratstableaus.

## DIE KANALPHASE

Nach der Verwaltungsphase 1850 endet die Erweiterung des Lachine-Kanals. Der Kanal ist nun breit genug für größere Schiffe. Es lohnt sich aber, bereits an die Zukunft zu denken und mit der Modernisierung des Kanals zu beginnen.

**Zugriff auf Modernisierungs-Kanalplättchen:** Legt alle ausliegenden Erweiterungs-Kanalplättchen zusammen mit dem übrigen Stapel in die Schachtel zurück.

Zieht 6 Modernisierungs-Kanalplättchen und legt sie offen auf die 6 Kanalfelder, je 2 für jeden Stadtteil am Kanal. Während der übrigen Entwicklungsphasen habt ihr nun Zugriff auf die Modernisierungs-Kanalplättchen.

## DIE SCHLUSSWERTUNGSPHASE

In dieser finalen Phase des Spiels bekommt ihr letzmalig Prestige für Güter auf den übrigen Schiffen im Lachine-Kanal und für die Industrien, die ihr in den Stadtteilen errichtet habt. Folgt diesen drei Schritten:

**1. Schiffe:** Entladet alle übrigen Schiffe auf den Zielgebieten des Lachine-Kanals in den jeweiligen Auslandsmärkten.

Stellt als erstes die Händler auf die Handelsfelder. Erhöht eure Handelwerte in den jeweiligen Auslandsmärkten und nehmt euch den £1-Bonus, da restliches Bargeld einen Gleichstand entscheidet.

Ladet danach die Güter von allen Schiffen ab und nehmt Prestige für eure Gütermarker. Folgt den Spielregeln für *Schiffe in Auslandsmärkten entladen* auf Seite 17.

**2. Gebaute Industrien in jedem Stadtteil:** Erhaltet in jedem Stadtteil Prestige für eure Industrien (Standard oder ausgebaut) entsprechend des Gesamtwertes des jeweiligen Stadtteils.

Ihr bestimmt diesen Gesamtwert, indem ihr den Grundwert des Stadtteils (der große grüne Stern neben dem Stadtteilnamen) und die Werte der jeweils errichteten Ausbauten im Stadtteil addiert, die +1 oder +2 Prestige betragen.

**Beispiel:** Während des Spiels wurden 2 Ausbauten in McCord errichtet, so dass der Gesamtwert des Stadtteils 6 Prestige beträgt (3 Prestige als Grundwert **A** plus 2 Prestige für den Kohlekraft-Ausbau **B** plus 1 Prestige für den Güterzug-Ausbau **C**). Somit erhält Angelika insgesamt 12 Prestige für ihr Holzlager und die Ziegelei, Marion erhält 6 Prestige für ihre Getreidemühle und Nicole 6 Prestige für ihr Lagerhaus.



**3. Bonus für den Kanalausbau:** Als letztes bekommt ihr Prestige für euren Beitrag zum Ausbau des Lachine-Kanals. Für jeden der drei Stadtteile am Kanal erhaltet ihr Prestige abhängig von der Position eurer Kanalausbaumarker und der Anzahl eurer Industrien in ihnen.

Erhaltet für jede eurer Industrien in den jeweiligen Stadtteilen den höchsten erreichten Wert der dazugehörigen Kanalausbaumarker auf euren Firmentableaus.

**Beispiel:** Marion hat den Kanal mehrmals in St. Gabriel und Wellington ausgebaut. Sie erhält 5 Prestige pro eigener Industrie in Wellington **A** und 1 Prestige pro eigener Industrie in St. Gabriel **B**. Ihre Industrien in Les Bassins bringen Marion kein Prestige **C**.



## 07 DAS SPIEL GEWINNEN

Wer das höchste Prestige hat, gewinnt *The Smoky Valley*!

Bei einem Gleichstand gewinnt diejenige Person, die das meiste Bargeld hat. Gibt es einen erneuten Gleichstand, teilen sich die betroffenen Personen den Sieg.

## 08 GLOSSAR

### A) INDUSTRIEPLÄTTCHEN

Für die Produktion von Gütern müsst ihr in jeder Industrie immer £1 zahlen. Bei den weiterverarbeitenden Industrien müsst ihr zusätzlich noch bestimmte Basismaterialien abgeben. Wenn ihr Güter in Industrien einer anderen Person produziert, bekommt diese immer einen Eigentumsbonus.

Ihr dürft die meisten Industrien in jedem der fünf Stadtteile errichten, es gibt aber drei Ausnahmen:

Die *Werft* und der *Hafenkai* müsst ihr in einem Stadtteil am Kanal errichten.

Das *Lagerhaus* müsst ihr in einem Stadtteil mit Eisenbahnanschluss errichten.

### ZULIEFERINDUSTRIEN

**HOLZLAGER** (4 Plättchen, 1 pro Person)  
Produktionskosten: £1  
Produziert: 2 Holz  
Eigentumsbonus: 1 Holz

**Ausbau**  
Produktionskosten: £1  
Produziert: 3 Holz  
Eigentumsbonus: 1 Holz und 1 Prestige

**KOHLLENLAGER** (2 Plättchen)  
Produktionskosten: £1  
Produziert: 2 Kohle  
Eigentumsbonus: 1 Kohle

**Ausbau**  
Produktionskosten: £1  
Produziert: 3 Kohle  
Eigentumsbonus: 1 Kohle und 1 Prestige

**EISENLAGER** (2 Plättchen)  
Produktionskosten: £1  
Produziert: 2 Eisen  
Eigentumsbonus: 1 Eisen

**Ausbau**  
Produktionskosten: £1  
Produziert: 3 Eisen  
Eigentumsbonus: 1 Eisen und 1 Prestige

**ZIEGELEI** (2 Plättchen)  
Produktionskosten: £1  
Produziert: 2 Ziegel  
Eigentumsbonus: 1 Ziegel

**Ausbau**  
Produktionskosten: £1  
Produziert: 3 Ziegel  
Eigentumsbonus: 1 Ziegel und 1 Prestige

**GETREIDESPEICHER** (2 Plättchen)  
Produktionskosten: £1  
Produziert: 2 Getreide  
Eigentumsbonus: 1 Getreide

**Ausbau**  
Produktionskosten: £1  
Produziert: 3 Getreide  
Eigentumsbonus: 1 Getreide und 1 Prestige

**LAGERHAUS** (2 Plättchen, 1x nur für 4 Personen)  
Stadtteil mit Eisenbahnanschluss notwendig  
Produktionskosten: £1  
Produziert: 2 Getreide ODER 2 Ziegel  
Eigentumsbonus: 1 Getreide ODER 1 Ziegel (entsprechend der Produktion)

**Ausbau**  
Produktionskosten: £1  
Produziert: 3 Getreide und Ziegel (in gewünschter Kombination)  
Eigentumsbonus: 1 Getreide ODER 1 Ziegel (entsprechend der Produktion; freie Wahl, wenn beides produziert wurde) und 1 Prestige





**HAFENKAI** (2 Plättchen, 1x nur für 4 Personen)  
Stadtteil am Kanal notwendig  
**Produktionskosten:** £1  
**Produziert:** 2 Kohle ODER 2 Eisen  
**Eigentumsbonus:** 1 Kohle ODER 1 Eisen  
(entsprechend der Produktion)



**Ausbau**  
**Produktionskosten:** £1  
**Produziert:** 3 Kohle und Eisen (in gewünschter Kombination)  
**Eigentumsbonus:** 1 Kohle ODER 1 Eisen  
(entsprechend der Produktion; freie Wahl, wenn beides produziert wurde) und 1 Prestige

### WEITERVERARBEITENDE INDUSTRIEN



**GETREIDEMÜHLE** (3 Plättchen, 1x nur für 4 Personen)  
**Produktionskosten:** £1 und 1 Getreide  
**Produziert:** 2 Mehl  
**Eigentumsbonus:** 1 Getreide und 1 Prestige



**Ausbau**  
**Produktionskosten:** £1 und 1 Getreide  
**Produziert:** 3 Mehl  
**Eigentumsbonus:** 1 Getreide und 2 Prestige



**BRAUEREI** (3 Plättchen, 1x nur für 4 Personen)  
**Produktionskosten:** £1 und 1 Getreide  
**Produziert:** 1 Bier  
**Eigentumsbonus:** 1 Getreide und 1 Prestige



**Ausbau**  
**Produktionskosten:** £1 und 1 Getreide  
**Produziert:** 2 Bier  
**Eigentumsbonus:** 1 Getreide und 2 Prestige



**FABRIK** (3 Plättchen, 1x nur für 4 Personen)  
**Produktionskosten:** £1, 1 Kohle und 1 Eisen  
**Produziert:** 1 Maschine  
**Eigentumsbonus:** 1 Kohle ODER 1 Eisen (freie Wahl) und 1 Prestige



**Ausbau**  
**Produktionskosten:** £1, 1 Kohle und 1 Eisen  
**Produziert:** 2 Maschinen  
**Eigentumsbonus:** 1 Kohle ODER 1 Eisen (freie Wahl) und 2 Prestige



**WERFT** (2 Plättchen)  
Stadtteil am Kanal notwendig  
**Produktionskosten:** £1 und 1 Holz  
**Produziert:** Lege einen deiner Schoner auf das oberste Feld eines Zielbereichs deiner Wahl im Kanal und füge 1 eigenen Händler hinzu.  
**Eigentumsbonus:** 1 Holz und 2 Prestige

**Anmerkung:** Du darfst die Gütersorte bestimmen, die auf deinen Schoner geladen werden darf, indem du das Fernhandelsplättchen deiner Wahl rechts daneben legst. Verzichtest du darauf,

wählt die erste Person das Fernhandelsplättchen, die Güter auf das Schiff lädt. Sind bereits andere Schiffe im gewählten Zielbereich, verschiebst du sie um 1 Feld nach unten, bevor du dein neues Schiff platzierst. Folge den Spielregeln für *Schiffe in Auslandsmärkten entladen* auf Seite 17.

**Anmerkung:** Du besitzt nur je ein Schiff für jeden der drei Zielbereiche, sodass du jeden Zielbereich nur einmal wählen kannst. Außerdem hast du insgesamt nur 12 Händler. Ist dein Vorrat leer, legst du dein Schiff ohne Händler auf den Zielbereich und der Platz bleibt leer.



**Ausbau**  
**Produktionskosten:** £1 und 1 Eisen  
**Produziert:** Lege einen deiner Frachter auf das oberste Feld eines Zielbereichs deiner Wahl im Kanal und füge 1 eigenen Händler hinzu.  
**Eigentumsbonus:** 1 Holz und 3 Prestige

**Anmerkung:** Du darfst die Gütersorte bestimmen, die auf deinen Frachter geladen werden darf, indem du das Fernhandelsplättchen deiner Wahl rechts daneben legst. Verzichtest du darauf, wählt die erste Person das Fernhandelsplättchen, die Güter auf das Schiff lädt. Sind bereits andere Schiffe im gewählten Zielbereich, verschiebst du sie um 1 Feld nach unten, bevor du dein neues Schiff platzierst. Folge den Spielregeln für *Schiffe in Auslandsmärkten entladen* auf Seite 17.  
**Anmerkung I:** Wenn du bereits vor 1855 in einer ausgebauten Werft produzierst, musst du die Kosten von £1 und 1 Eisen zahlen, darfst aber nur einen Schoner platzieren. Erst mit Beginn der Modernisierung zwischen 1850 und 1855 ist der Lachine-Kanal breit genug für Frachter.

**Anmerkung II:** Du besitzt nur je ein Schiff für jeden der drei Zielbereiche, sodass du jeden Zielbereich nur einmal wählen kannst. Außerdem hast du insgesamt nur 12 Händler. Ist dein Vorrat leer, legst du dein Schiff ohne Händler auf den Zielbereich und der Platz bleibt leer.

### B) KANALPLÄTTCHEN

Es gibt zwei Kanalplättchen-Stapel, für die Erweiterung und die Modernisierung:



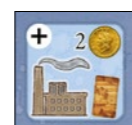
**Erweiterung**



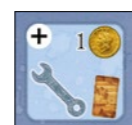
**Modernisierung**

#### ERWEITERUNG (1840 BIS 1850)

**Kanalaktionen:** Die folgenden Kanalplättchen bieten euch Kanalaktionen, die ihr zusätzlich zu euren Stadtteilaktionen ausführen dürft. Die meisten folgen denselben Spielregeln der entsprechenden Stadtteilaktionen. Ihr dürft in jedem Zug maximal 1 Kanalaktion ausführen, wenn sich euer Navigationsboot auf dem Feld oberhalb solch eines Kanalplättchens befindet.



**Eine Industrie errichten** (1 Plättchen)  
Führe die Stadtteilaktion *Eine Industrie errichten* in einem Stadtteil deiner Wahl aus.



**Einen Ausbau errichten** (1 Plättchen)  
Führe die Stadtteilaktion *Einen Ausbau errichten* in einem Stadtteil deiner Wahl aus.



**Den Lachine-Kanal ausbauen** (1 Plättchen)  
Führe die Stadtteilaktion *Den Lachine-Kanal ausbauen* in einem der Stadtteile deiner Wahl am Lachine-Kanal aus.

**Anmerkung:** Wenn du das neue Kanalplättchen auf dieses Kanalplättchen legst, nachdem du dessen Kanalaktion genutzt hast, darfst du nicht sofort die neue Kanalaktion nutzen. Du musst dich weiterhin an das Limit von 1 Kanalaktion in deinem Zug halten.



**Einmal Güter produzieren** (1 Plättchen)  
Führe die Stadtteilaktion *Güter produzieren* in einer einzelnen Industrie in einem Stadtteil deiner Wahl aus. Du bekommst aber keinen Bonus durch errichtete *Güterzug-* oder *Lehmgruben-*Ausbauten.



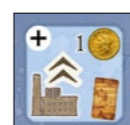
**1 Gut laden** (1 Plättchen)  
Führe die Stadtteilaktion *Güter laden* aus, um 1 Gütermarker, ohne Bargeld zu zahlen, auf ein Schiff in einer Zielregion deiner Wahl zu laden. Du darfst diese Kanalaktion in jedem der fünf Stadtteile ausführen und musst nicht benachbart zum Lachine-Kanal sein.



**Stadtteilplättchen tauschen** (2 Plättchen)  
Tausche 2 Stadtteilplättchen deiner Wahl auf deinem Navigationsstableau.  
**Anmerkung:** Wenn du diese Kanalaktion vor deiner Stadtteilaktion ausführst und dabei das Stadtteilplättchen bei deinem Navigationsboot tauscht, führst du die Stadtteilaktion im Stadtteil entsprechend des neuen Stadtteilplättchens aus.



**Basisgüter tauschen** (1 Plättchen)  
Tausche 1 Basisgut, ohne Bargeld zu zahlen, gegen ein anderes Basisgut deiner Wahl.



**Eine Industrie ausbauen** (2 Plättchen)  
Führe die Stadtteilaktion *Eine Industrie ausbauen* in einem Stadtteil deiner Wahl aus.

**Veränderungseffekte:** Die folgenden Kanalplättchen bieten euch Veränderungseffekte bei bestimmten Aktionen. Ihr dürft in jedem Zug beliebig viele Veränderungseffekte nutzen, aber jeden nur einmal pro Zug, wenn ihr eine passende Aktion ausführt und euer Navigationsboot auf dem Feld oberhalb solch eines Kanalplättchens oder in einigen Fällen auch auf dem Feld links oder rechts davon ist (wie durch die Pfeile angezeigt).



**Einen Händler an Bord bringen** (1 Plättchen)  
Wenn du die Stadtteilaktion *Einen Händler an Bord bringen* oder *Güter laden* auf dem Feld oberhalb dieses Kanalplättchens ausführst, stelle 1 zusätzlichen Händler, ohne Bargeld zu zahlen, auf ein neutrales Schiff deiner Wahl.



**Popularität für das Errichten von Industrien erhalten** (1 Plättchen)  
Wenn du die Stadtteil- oder Kanalaktion *Eine Industrie errichten* auf dem Feld oberhalb, links oder rechts von diesem Kanalplättchen ausführst, erhalte 1 zusätzliche Popularität.



**2 Güter auf 1 Schiff laden** (1 Plättchen)  
Wenn du die Stadtteilaktion *Einen Händler an Bord bringen* oder *Güter laden* auf dem Feld oberhalb, links oder rechts von diesem Kanalplättchen ausführst, lädst du 2 Güter auf ein Schiff.

**Anmerkung:** Du darfst diesen Veränderungseffekt nicht nutzen, wenn du einen Händler an Bord bringst.



**Reduzierte Kosten für Stadtkarten** (1 Plättchen)  
Wenn du die Stadtteilaktion *Eine Stadtkarte erwerben* auf dem Feld oberhalb, links oder rechts von diesem Kanalplättchen ausführst, zahle 1850-1860 1 Getreide (anstelle von 1 Mehl).



**Reduzierte Kosten für das Errichten der Industrien zahlen** (1 Plättchen)  
Wenn du die Stadtteil- oder Kanalaktion *Eine Industrie errichten* auf dem Feld oberhalb, links oder rechts von diesem Kanalplättchen ausführst, zahle 1 Holz weniger. Du musst immer mindestens 1 Holz zahlen.

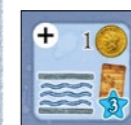


**Am lokalen Markt handeln** (1 Plättchen)  
Wenn du die freie Aktion *Tausche Basisgüter gegen Bargeld* am lokalen Markt auf dem Feld oberhalb dieses Kanalplättchens ausführst, tausche nur 2 Basisgüter (anstelle von 3 Basisgütern) gegen £1.

#### MODERNISIERUNG (1855 BIS 1860)

Wenn du während der Modernisierung ein Kanalplättchen nimmst, bekommst du 3 Prestige.

**Kanalaktionen:** Die folgenden Kanalplättchen bieten euch Kanalaktionen, die ihr zusätzlich zu euren Stadtteilaktionen ausführen dürft. Die meisten folgen denselben Spielregeln der entsprechenden Stadtteilaktionen. Ihr dürft in jedem Zug maximal 1 Kanalaktion ausführen, wenn sich euer Navigationsboot auf dem Feld oberhalb solch eines Kanalplättchens befindet.



**Den Lachine-Kanal ausbauen** (1 Plättchen)  
Führe die Stadtteilaktion *Den Lachine-Kanal ausbauen* in einem der Stadtteile deiner Wahl am Lachine-Kanal aus.

**Anmerkung:** Wenn du das neue Kanalplättchen auf dieses Kanalplättchen legst, nachdem du dessen Kanalaktion genutzt hast, darfst du nicht sofort die neue Kanalaktion nutzen. Du musst dich weiterhin an das Limit von 1 Kanalaktion in deinem Zug halten.



**Einmal Güter produzieren** (2 Plättchen)  
Führe die Stadtteilaktion *Güter produzieren* in einer einzelnen Industrie in einem Stadtteil deiner Wahl aus. Du bekommst aber keinen Bonus durch errichtete *Güterzug-* oder *Lehmgruben-*Ausbauten.



**1 Gut laden** (2 Plättchen)  
Führe die Stadtteilaktion *Güter laden* aus, um 1 Gütermarker, ohne Bargeld zu zahlen, auf ein Schiff in einer Zielregion deiner Wahl zu laden. Du darfst diese Kanalaktion in jedem der fünf Stadtteile ausführen und musst nicht benachbart zum Lachine-Kanal sein.





**Stadtteilplättchen tauschen** (1 Plättchen)  
Tausche 2 Stadtteilplättchen deiner Wahl auf deinem Navigationstableau.

**Anmerkung:** Wenn du diese Kanalaktion vor deiner Stadtteilaktion ausführst und dabei das

Stadtteilplättchen bei deinem Navigationsboot tauscht, führst du die Stadtteilaktion im Stadtteil entsprechend des neuen Stadtteilplättchens aus.

**Veränderungseffekte:** Die folgenden Kanalplättchen bieten euch Veränderungseffekte bei bestimmten Aktionen. Ihr dürft in jedem Zug beliebig viele Veränderungseffekte nutzen, aber jeden nur einmal, wenn ihr eine passende Aktion ausführt und euer Navigationsboot auf dem Feld oberhalb solch eines Kanalplättchens oder in einigen Fällen auch auf dem Feld links oder rechts davon ist (wie durch die Pfeile angezeigt).



**Einen Händler an Bord bringen** (1 Plättchen)

Wenn du die Stadtteilaktion *Einen Händler an Bord bringen* oder *Güter laden* auf dem Feld oberhalb dieses Kanalplättchens ausführst, stelle 1 zusätzlichen Händler, ohne Bargeld zu zahlen, auf ein neutrales Schiff deiner Wahl.



**Prestige für das Errichten von Ausbauten erhalten** (2 Plättchen)

Wenn du die Stadtteil- oder Kanalaktion *Einen Ausbau errichten* auf dem Feld oberhalb, links oder rechts von diesem Kanalplättchen ausführst, erhalte 1 Prestige.



**Prestige für das Ausbauen von Industrien erhalten** (2 Plättchen)

Wenn du die Stadtteil- oder Kanalaktion *Eine Industrie ausbauen* auf dem Feld oberhalb, links oder rechts von diesem Kanalplättchen ausführst, erhalte 1 Prestige.



**2 Güter auf 1 Schiff laden** (1 Plättchen)

Wenn du die Stadtteilaktion *Einen Händler an Bord bringen* oder *Güter laden* auf dem Feld oberhalb, links oder rechts von diesem Kanalplättchen ausführst, lädst du 2 Güter auf 1 Schiff.

**Anmerkung:** Du darfst diesen Veränderungseffekt nicht nutzen, wenn du einen Händler an Bord bringst.

## C) STADTKARTEN

Die Stadtkarten sind in drei Jahrzehnte unterteilt und stellen Beiträge dar, die ihr für die Gemeinschaft in Griffintown in den Bereichen ökonomische und industrielle Entwicklung, Lebensqualität und Öffentlichen Dienst leisten könnt. Sie bieten euch einmalige Aktionen sowie sofortige und dauerhafte Effekte.

**+A** Einige Stadtkarten erlauben dir, 1 Stadtaktion auszuführen: Du wählst 1 der verfügbaren Stadtteilaktionen im aktuellen Stadtteil. Folge allen Spielregeln für die gewählte Stadtteilaktion.

Ihr dürft die meisten Stadtkarten in jedem der fünf Stadtteile erwerben, außer die Karten zeigen folgende Einschränkungen, wo ihr sie kaufen dürft:



Stadtkarten mit diesem Symbol müsst ihr in einem Stadtteil am Kanal erwerben.



Stadtkarten mit diesem Symbol müsst ihr in einem Stadtteil mit Eisenbahnanschluss erwerben.



## ENTWICKLUNGSPHASEN (1840/1845)

### ÖKONOMISCHE UND INDUSTRIELLE ENTWICKLUNG



**Bank**

**Einmalige Aktion:** Erhöhe dein Einkommen um 1 Feld. Führe 1 Stadtaktion im aktuellen Stadtteil aus.  
**Anmerkung:** Versetze nicht dein Navigationsboot.



**Holzkohleproduktion**

Stadtteil mit Eisenbahnanschluss notwendig  
**Einmalige Aktion:** Nimm 1 Holz.  
**Dauerhafter Effekt:** Du darfst immer Holz anstelle von Kohle verwenden.



**Hydraulik**

Stadtteil am Kanal notwendig  
**Einmalige Aktion:** Tausche 2 Stadtteilplättchen deiner Wahl auf deinem Navigationstableau.  
**Anmerkung:** Wenn du das Stadtteilplättchen bei deinem Navigationsboot tauscht und du hast dort

ein Kanalplättchen, darfst du die Kanalaktion vor oder nach dem Tausch ausführen.

**Dauerhafter Effekt:** Erhalte £1, wenn jemand anderes in einem beliebigen Stadtteil einen *Wasserkraft*-Ausbau errichtet.



**Kanalschleuse**

Stadtteil am Kanal notwendig  
**Einmalige Aktion:** Versetze dein Navigationsboot, ohne Bargeld zu zahlen, zu einem Stadtteil deiner Wahl.  
**Anmerkung:** Wenn du Kanalplättchen unterhalb der beiden Felder hast, darfst du entweder

das Kanalplättchen unter dem ersten Feld oder unter dem neuen Feld nutzen. Nutzt du eine Kanalaktion, darfst du auch einen benachbarten Veränderungseffekt nutzen, soweit möglich.

**Sofortiger Effekt:** Nimm 1 Kanalplättchen deiner Wahl, ohne Bargeld zu zahlen, von einem beliebigen Stadtteilbereich des Kanaltableaus. Versetze den entsprechenden Kanalausbaumarker 1 Feld weiter. Du darfst kein Kanalplättchen von den Stapeln nehmen.  
**Anmerkung:** Hast du bereits ein Kanalplättchen unterhalb des aktuellen Felds mit deinem Navigationsboot und möchtest das neue Kanalplättchen dort hinlegen, darfst du nur eines der beiden Kanalplättchen in diesem Zug nutzen; entweder das alte Plättchen vor dem Erwerb dieser Stadtkarte oder das neue Plättchen im Anschluss.



**Niederlassung in GB**

Stadtteil am Kanal notwendig  
**Einmalige Aktion:** Lade 1 Gütermarker auf ein Schiff mit Ziel GB.  
**Dauerhafter Effekt:** Erhalte 1 zusätzliches Prestige pro Getreide und Eisen, die du im „GB“ Auslandsmarkt entlädst.



**Niederlassung in US**

Stadtteil am Kanal notwendig  
**Einmalige Aktion:** Lade 1 Gütermarker auf ein Schiff mit Ziel US.  
**Dauerhafter Effekt:** Erhalte 1 zusätzliches Prestige pro Kohle und Eisen, die du im „US“ Auslandsmarkt entlädst.



**Niederlassung in WI**

Stadtteil am Kanal notwendig  
**Einmalige Aktion:** Lade 1 Gütermarker auf ein Schiff mit Ziel WI.  
**Dauerhafter Effekt:** Erhalte 1 zusätzliches Prestige pro Holz und Ziegel, die du im „WI“ Auslandsmarkt entlädst.



**Regionaler Lieferant**

Stadtteil mit Eisenbahnanschluss notwendig  
**Sofortiger Effekt:** Nimm 3 beliebige Basisgüter deiner Wahl, die von Industrien im Stadtteil produziert werden.  
**Anmerkung:** Dies gilt nicht als Güterproduktion. Wählst du ein Basisgut aus

einer Industrie einer anderen Person, bekommt diese keinen Eigentumsbonus und du keinen Bonus durch errichtete Güterzug- oder Lehmgruben-Ausbauten.

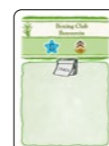
### LEBENSQUALITÄT



**Abfallbeseitigung**

**Einmalige Aktion:** Führe 1 Stadtaktion im aktuellen Stadtteil aus.  
**Anmerkung:** Versetze nicht dein Navigationsboot.

**Dauerhafter Effekt:** Erhalte 1 Popularität beim Kauf von *Öffentlicher Dienst*-Stadtkarten.



**Boxverein**

**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Erhöhe dein Einkommen um 1 Feld.



**Stadtpark**

**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Nimm 1 Holz.  
**Dauerhafter Effekt:** Erhalte 1 Popularität beim Kauf von *Lebensqualität*-Stadtkarten.



**Stammsitz**

**Dauerhafter Effekt:** Erhalte 2 Popularität beim Bau von weiterverarbeitenden Industrien (anstelle von 1 Popularität).

### ÖFFENTLICHER DIENST



**Aquädukt**

**Einmalige Aktion:** Tausche 2 Stadtteilplättchen deiner Wahl auf deinem Navigationstableau.  
**Anmerkung:** Wenn du das Stadtteilplättchen bei deinem Navigationsboot tauscht und du hast dort

ein Kanalplättchen, darfst du die Kanalaktion vor oder nach dem Tausch ausführen.

**Dauerhafter Effekt:** Erhalte 1 Popularität beim Kauf von *Lebensqualität*-Stadtkarten.



**Hochschule**

**Einmalige Aktion:** Stelle 1 Händler auf ein leeres Händlerfeld eines neutralen Schiffs in einem Zielbereich des Lachine-Kanals deiner Wahl. Nimm 1 Maschine. Führe 1 Stadtaktion im aktuellen Stadtteil aus.  
**Anmerkung:** Versetze nicht dein Navigationsboot.



**Stadtplanungsbüro**

**Einmalige Aktion:** Nimm 1 Getreide. Tausche 2 Stadtteilplättchen deiner Wahl auf deinem Navigationstableau.  
**Anmerkung:** Wenn du das Stadtteilplättchen bei deinem Navigationsboot tauscht und du hast dort ein Kanalplättchen, darfst du die Kanalaktion vor oder nach dem Tausch ausführen.

**Dauerhafter Effekt:** Nach der Bestimmung der neuen Spielreihenfolge tauscht du deinen Reihenfolgemarken mit dem Marker vor dir (wenn vorhanden).



**Zeitung**

**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Führe 1 Stadtaktion im aktuellen Stadtteil aus.  
**Anmerkung:** Versetze nicht dein Navigationsboot.  
**Dauerhafter Effekt:** Gewinne in jeder Bürgermeisterwahl das Unentschieden um die Popularität.



## ENTWICKLUNGSPHASEN (1850/1855)

### ÖKONOMISCHE UND INDUSTRIELLE ENTWICKLUNG



**Aktionär der Grand Trunk Railway**

Stadtteil mit Eisenbahnanschluss notwendig  
**Einmalige Aktion:** Erhöhe dein Einkommen um 1 Feld. Nimm entweder 1 Getreide oder 1 Kohle.  
**Dauerhafter Effekt:** Erhalte £1, wenn jemand anderes in einem beliebigen Stadtteil einen *Güterzug*-Ausbau errichtet.



**Bevorzugte Ladung**

Stadtteil am Kanal notwendig  
**Einmalige Aktion:** Versetze dein Navigationsboot, ohne Bargeld zu zahlen, zu einem Stadtteil deiner Wahl.  
**Anmerkung:** Wenn du Kanalplättchen unterhalb der beiden Felder hast, darfst du entweder

das Kanalplättchen unter dem ersten Feld oder unter dem neuen Feld nutzen. Nutzt du eine Kanalaktion, darfst du auch einen benachbarten Veränderungseffekt nutzen, soweit möglich.

**Sofortiger Effekt:** Lege einen deiner Schoner mit einem deiner Händler auf den Kanal. Folge dabei allen Platzierungsregeln der *Werft* auf Seite 22.



**Handelszentrum**

Stadtteil am Kanal notwendig  
**Einmalige Aktion:** Lade 1 Gütermarker auf ein Schiff in einem Zielbereich deiner Wahl.  
**Sofortiger Effekt:** Schicke 1 Händler zu einem



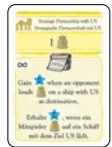
Auslandsmarkt deiner Wahl, ohne den Händlerbonus zu erhalten. Du erhältst 2 Prestige für den ersten Händler auf dem Handelsfeld.



### Regionaler Unternehmer

Stadtteil mit Eisenbahnanschluss notwendig  
**Sofortiger Effekt:** Erhalte 2 beliebige veredelte Güter deiner Wahl, die von den Industrien im Stadtteil produziert werden. **Anmerkung:** Dies gilt nicht als Güterproduktion. Wählst du ein veredeltes

Gut aus einer Industrie einer anderen Person, bekommt diese keinen Eigentumsbonus, du keinen Bonus durch errichtete Güterzug- oder Lehmgruben-Ausbauten.



### Strategische Partnerschaft mit US

**Einmalige Aktion:** Nimm 1 Mehl.  
**Dauerhafter Effekt:** Erhalte 1 Prestige, wenn jemand anderes 1 Mehl auf ein Schiff mit Ziel US lädt.



### Strategische Partnerschaft mit WI

**Einmalige Aktion:** Nimm 1 Bier.  
**Dauerhafter Effekt:** Erhalte 1 Prestige, wenn jemand anderes 1 Bier auf ein Schiff mit Ziel WI lädt.

## LEBENSQUALITÄT



### Gemeinnützige Arbeit

**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Tausche 2 Stadtteilplättchen deiner Wahl auf deinem Navigationstableau. **Anmerkung:** Wenn du das Stadtteilplättchen bei deinem Navigationsboot tauscht und du hast dort ein Kanalplättchen, darfst

du die Kanalaktion vor oder nach dem Tausch ausführen.  
**Dauerhafter Effekt:** Du darfst Stadtkarten in Stadtteilen kaufen, in denen du keine Industrien besitzt. Du musst dafür weiterhin die Aktion *Eine Stadtkarte erwerben* im Stadtteil ausführen.



### Gewerkschaft

**Einmalige Aktion:** Führe 1 Stadtaktion im aktuellen Stadtteil aus. **Anmerkung:** Versetze nicht dein Navigationsboot.  
**Dauerhafter Effekt:** Erhalte 1 Popularität, wenn du die Aktion *Eine Industrie ausbauen* ausführst.



### Regionales Vertriebsnetz

**Einmalige Aktion:** Tausche 2 Stadtteilplättchen deiner Wahl auf deinem Navigationstableau.  
**Anmerkung:** Wenn du das Stadtteilplättchen bei deinem Navigationsboot tauscht und du hast dort ein Kanalplättchen, darfst du die Kanalaktion vor oder nach dem Tausch ausführen.  
**Dauerhafter Effekt:** Erhalte 1 Prestige für jeden Ausbau, den du in den Stadtteilen errichtest.



### Sozialer Einfluss

**Einmalige Aktion:** Führe 1 Stadtaktion im aktuellen Stadtteil aus. **Anmerkung:** Versetze nicht dein Navigationsboot.  
**Dauerhafter Effekt:** Erhalte 1 Prestige für jede weitere Stadtkarte, die du nach dieser kaufst.

## ÖFFENTLICHER DIENST



### Krankenhaus

**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige.  
**Dauerhafter Effekt:** Erhalte 2 Prestige beim Kauf von *Lebensqualität*-Stadtkarten.



### Kutsche

**Einmalige Aktion:** Erhöhe dein Einkommen um 1 Feld. Tausche 2 Stadtteilplättchen deiner Wahl auf deinem Navigationstableau. **Anmerkung:** Wenn du das Stadtteilplättchen bei deinem Navigationsboot tauscht und du hast dort ein Kanalplättchen, darfst

du die Kanalaktion vor oder nach dem Tausch ausführen.



### Neues Rathaus

**Dauerhafter Effekt:** Erhalte 1 Prestige und 1 Popularität beim Kauf von *Lebensqualität*- oder *Ökonomische und industrielle Entwicklung*-Stadtkarten.



### Geringere Armut

**Einmalige Aktion:** Nimm 1 Getreide.  
**Dauerhafter Effekt:** Einmal pro Entwicklungsphase darfst du entweder 1 Mehl gegen 2 Prestige oder 1 Bier gegen 3 Prestige tauschen. Stelle den Gütermarker anschließend auf das Gütersymbol rechts neben den Verkaufsmöglichkeiten. Entferne den Gütermarker in der folgenden Verwaltungsphase, damit du diesen Effekt erneut in der nächsten Entwicklungsphase nutzen kannst.



## ENTWICKLUNGSPHASE (1860)

### ÖKONOMISCHE UND INDUSTRIELLE ENTWICKLUNG

Die Stadtkarten bieten euch keine dauerhaften Effekte, sondern nur noch Soforteffekte.



### Internationaler Vertrieb

**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Nimm 1 Bier. Führe 1 Stadtaktion im aktuellen Stadtteil aus. **Anmerkung:** Versetze nicht dein Navigationsboot.  
**Sofortiger Effekt:** Erhalte 2 Prestige, wenn du mindestens 1 Händler in jedem der drei Auslandsmärkte hast.



### Städtische Gasversorgung

**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Nimm 1 Kohle. Führe 1 Stadtaktion im aktuellen Stadtteil aus. **Anmerkung:** Versetze nicht dein Navigationsboot.  
**Sofortiger Effekt:** Erhalte 2 Prestige, wenn du mindestens 2 *Öffentlicher Dienst*-Stadtkarten besitzt.



### Wechselstube

**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Stelle 1 Händler auf ein leeres Händlerfeld eines neutralen Schiffs in einem Zielbereich des Lachine-Kanals deiner Wahl. Führe 1 Stadtaktion im aktuellen Stadtteil aus. **Anmerkung:** Versetze nicht dein Navigationsboot.

**Sofortiger Effekt:** Erhalte 2 Prestige, wenn dein Einkommen auf der Einkommensleiste £4 beträgt.



### Werft in Griffintown

Stadtteil am Kanal notwendig  
**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Lade 1 Gütermarker auf ein Schiff in einem Zielbereich deiner Wahl. Führe 1 Stadtaktion im aktuellen Stadtteil aus. **Anmerkung:** Versetze nicht dein Navigationsboot.  
**Sofortiger Effekt:** Erhalte 1 Prestige, wenn es eine *Werft* im Stadtteil gibt.

## LEBENSQUALITÄT



### Gartenstadt

**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Führe 1 Stadtaktion im aktuellen Stadtteil aus. **Anmerkung:** Versetze nicht dein Navigationsboot.  
**Sofortiger Effekt:** Erhalte 2 Prestige und 1 Popularität, wenn du 5 Scheiben auf dem Stadtbereich hast, inklusive der Scheibe für diese Karte.



### Schwenkbrücke

Stadtteil am Kanal notwendig  
**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Versetze dein Navigationsboot, ohne Bargeld zu zahlen, zu einem Stadtteil deiner Wahl. **Anmerkung:** Wenn du Kanalplättchen unterhalb beider Feldern hast, darfst du entweder das Kanalplättchen unter dem ersten Feld oder unter dem neuen Feld nutzen. Nutzt du eine Kanalaktion, darfst du auch einen benachbarten Veränderungseffekt nutzen, soweit möglich.  
**Sofortiger Effekt:** Erhalte 2 Prestige, wenn du mindestens 2 *Ökonomische und industrielle Entwicklung*-Stadtkarten besitzt.



### Straßenlaternen

**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Führe 1 Stadtaktion im aktuellen Stadtteil aus. **Anmerkung:** Versetze nicht dein Navigationsboot.  
**Sofortiger Effekt:** Erhalte 1 Prestige und 1 Popularität, wenn es einen *Kohlekraft*-Ausbau im Stadtviertel gibt.



### Wasserversorgung

Stadtteil am Kanal notwendig.  
**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Führe 1 Stadtaktion im aktuellen Stadtteil aus. **Anmerkung:** Versetze nicht dein Navigationsboot.  
**Sofortiger Effekt:** Erhalte 1 Prestige und 1 Popularität, wenn es einen *Wasserkraft*-Ausbau im Stadtviertel gibt.

## ÖFFENTLICHER DIENST



### Feuerwehr

**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Tausche 2 Stadtteilplättchen deiner Wahl auf deinem Navigationstableau. **Anmerkung:** Wenn du das Stadtteilplättchen bei deinem Navigationsboot tauscht und du hast dort ein Kanalplättchen, darfst

du die Kanalaktion vor oder nach dem Tausch ausführen.  
**Sofortiger Effekt:** Erhalte 1 Prestige und 1 Maschine, wenn es eine *Fabrik* im Stadtteil gibt.



### Hafenaufsicht

Stadtteil am Kanal notwendig  
**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Versetze dein Navigationsboot, ohne Bargeld zu zahlen, zu einem Stadtteil deiner Wahl. **Anmerkung:** Wenn du Kanalplättchen unterhalb der beiden Felder hast, darfst du entweder das Kanalplättchen unter dem ersten Feld oder unter dem neuen Feld nutzen. Nutzt du eine Kanalaktion, darfst du auch einen benachbarten Veränderungseffekt nutzen, soweit möglich.  
**Sofortiger Effekt:** Erhalte 2 Prestige, wenn du mindestens 5 Kanalplättchen besitzt.



### Industriepark

Stadtteil mit Eisenbahnanschluss notwendig  
**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Nimm 1 Maschine. Führe 1 Stadtaktion im aktuellen Stadtteil aus. **Anmerkung:** Versetze nicht dein Navigationsboot.  
**Sofortiger Effekt:** Erhalte 1 Prestige, wenn es mindestens 2 Ausbauten im Stadtviertel gibt.



### Polizei

**Einmalige Aktion:** Erhalte 1 Prestige. Führe 1 Stadtaktion im aktuellen Stadtteil aus. **Anmerkung:** Versetze nicht dein Navigationsboot.  
**Sofortiger Effekt:** Erhalte 2 Prestige und 1 Popularität, wenn du mindestens 2 *Lebensqualität*-Stadtkarten besitzt.



**Autor:** Claude Sirois, **Entwicklung:** Uli Blennemann, Henning Kröpke, **Grafik:** Harald Lieske  
**Layout:** Gamerock Studio, s. r. o. [www.gamerock.eu](http://www.gamerock.eu), **Lektorat:** Chris Spath

**Copyright 2021 Spielworxx GmbH, Nielande 12, D-48727 Billerbeck, [www.spielworxx.de](http://www.spielworxx.de)**

**Testspieler:** Anthony Bernard, Benni, Chris, Christopher Mullender, Daniel Gaca, Dave Mullender, Dimitrios, Francis Perron, François Bédard, Gretar Hannesson, Gunnar, Jean-François Paradis, Kris Snyder, Marcel, Miguel Conceição, Mike Ruffhead, Neil Walters, Nick Case, Phil Conte, Philipp Weber, Rebecca Heseding, Réjean Ducharme, Roy Cross, Shari Stidam, Simon Cox, Smoox, Stefan, Stefan Ehrh, Steffi, Stéphane Brochu, Stéphane Gobert, Till, Yoann Derrien







# SYMBOLLE









## AKTIONEN

-  Eine Industrie errichten
-  Eine Industrie ausbauen
-  Güter produzieren
-  Einen Ausbau errichten
-  Den Lachine-Kanal ausbauen
-  Eine Stadtkarte erwerben
-  Einen Händler an Bord bringen oder Güter laden
-  Einen Händler an Bord bringen
-  Zwei Güter auf zwei verschiedene Schiffe laden
-  Am lokalen Markt handeln

## KANALPLÄTTCHEN

-  Beliebige Kanalplättchen
-  Erweiterungs-Kanalplättchen
-  Modernisierungs-Kanalplättchen
-  Kanalaktion
-  Veränderungseffekt für das Feld darüber
-  Veränderungseffekt für das Feld darüber, zur linken oder zur rechten
-  Tausche 2 Stadtteilplättchen deiner Wahl auf deinem Navigationstableau
-  Stadtteil deiner Wahl
-  Ausbau ist nicht nutzbar

## BARGELD, POPULARITÄT UND PRESTIGE

-  Bargeld, Kosten in €
-  Einkommen/ Einkommen erhöhen
-  Wert der Einnahmen
-  Wert der Kosten
-  Popularität
-  Keine Popularität erhalten
-  Prestige während des Spiels
-  Prestige während der Schlusswertungsphase

## STADTKARTEN

-  Stadtkarte
-  Bürgermeister
-  Prioritäten des Bürgermeisters
-  Ökonomische und industrielle Entwicklung
-  Öffentlicher Dienst
-  Lebensqualität
-  Stadtteil am Kanal notwendig
-  Stadtteil mit Eisenbahnan-schluss notwendig
-  Versetze dein Navigationsboot zu einem Stadtteil deiner Wahl
-  Tausche 2 Stadtteilplättchen deiner Wahl auf deinem Navigationstableau
-  Führe 1 Stadtaktion aus
-  Sofortiger Effekt
-  Dauerhafter Effekt

## STADTEILE

-  Stadtteil am Kanal
-  Stadtteil mit Eisenbahnan-schluss
-  Stadtteil deiner Wahl

## SPIELPHASEN

-  Entwicklungsphase
-  Verwaltungsphase
-  Verwaltungsphase: Händler auf Handelsfeldern
-  Verwaltungsphase: Einkommen erhalten
-  Verwaltungsphase: Schiffe versetzen
-  Verwaltungsphase: Neue Spielreihen-folge
-  Verwaltungsphase: Den lokalen Markt aufräumen
-  Verwaltungsphase: Neue Ausbauten
-  Stadtratsphase: Bürgermeisterwahl
-  Stadtratsphase: Prioritäten des Bürgermeisters
-  Stadtratsphase: Neue Stadtkarten
-  Kanalphase
-  Schlusswertungs-phase

## GÜTER & HÄNDLER

-  Allgemeines Gütersymbol
-  Holz (Basisgut)
-  Kohle (Basisgut)
-  Eisen (Basisgut)
-  Getreide (Basisgut)

-  Ziegel (Basisgut)
-  Bier (veredeltes Gut)
-  Mehl (veredeltes Gut)
-  Maschine (veredeltes Gut)
-  Basisgut deiner Wahl
-  Veredeltes Gut deiner Wahl
-  Warenmarker
-  Händler
-  Händler auf Handelsfeld (Auslandsmarkt)

## INDUSTRIEPLÄTTCHEN

-  Industrie
-  Ausgebaute Industrie
-  Zulieferindustrie für Basisgüter
-  Weiterverarbeitende Industrie für veredelte Güter
-  Stadtteil am Kanal notwendig
-  Stadtteil mit Eisenbahnan-schluss notwendig

## AUSBAUPLÄTTCHEN

-  Ausbauplättchen
-  Kohlekraft
-  Wasserkraft
-  Güterzug
-  Güterzug
-  Güterzug
-  Güterzug
-  Lehmgrube