

# Growing Town

---

## Überblick

Die Spieler bauen ihre eigene Stadt auf, indem sie Gebäude, sowie Transportwege errichten und Handel betreiben. Am Ende einer gewissen Rundenanzahl, muss der Spieler seine Stadt mit Ressourcen versorgen.

Auch ist darauf zu achten, dass es der Gegenspieler nicht schafft, die eigene Stadt zu durchkreuzen. Schafft es der Gegenspieler doch, muss man in Kauf nehmen eine gewisse Anzahl an Siegpunkten zu verlieren.

Punkte kann der Spieler, indem er Ruhm, Ansehen oder Bevölkerungsdichte in entsprechende Siegpunkte umwandelt, was dem Spiel mehr Strategiewege offenlegen soll für die sich der Spieler entscheiden muss.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

---

## Spielmaterial

Spielplan

2 Würfel

Marktbereich

Tablos – Lager, Punkte, Transport, Markt

Marker – Gebäude, Wasser, 6 Rohstoffvorkommen, Waren

Waren/Ressourcensteine

Handels- und Produktionskarten

Beutel

Geschäftsmann und Transporter

Spielgeld

---

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 4 Straßen, 1 Geschäftsmann, 1 LKW, 1 Kraft- und Bergwerk. Das Kraftwerk wird grundsätzlich am Wasser gebaut. An dem Kraftwerk werden der Geschäftsmann, sowie LKW gelegt. Von dort aus wird eine Straße gezogen und das Bergwerk an die Straße gelegt. Außerdem erhält jeder Spieler Startkapital:

3 x 1000 DM

2 x 500 DM

3 x 100 DM

3 x 50 DM

5 x 20 DM

5 x 10 DM

Der Markt wird in die Mitte platziert

Das Wasser kann auf einen beliebigen Platz angeordnet werden, max. 2 Flüsse.

Die Kohlevorkommen werden so verteilt, dass maximal 4 nebeneinander liegen dürfen und sich nicht alle auf einen Fleck befinden.

---

## **Spielablauf**

Jede Runde besteht aus 4 Phasen.

- I. Bewegen
- II. Anwählen
- III. Transaktion
- IV. Bauen oder produzieren
- V. Runde beenden

### **I. Bewegen**

Bei der Bewegung gilt es sein Transportmittel und seinen Geschäftsmann jeweils 1x pro Runde über die Felder zu ziehen.

Transportmittel haben eine beschränkte Anzahl an Bewegungspunkten:

LKW	2 Felder
Schiff	4 Felder
Eisenbahn	8 Felder

Der Geschäftsmann kann so viele Felder gehen, wie die gewürfelte Augenzahl angibt. Dazu wirft der Spieler zwei Würfel.

### **II. Anwählen**

Nachdem die Bewegung erfolgt ist, kann man Gebäude anwählen, um bestimmte Aktionen auszuführen z.B. Verkaufen von Waren, verladen von Rohstoffen, Betriebsmittel einkaufen etc.

Vorausgesetzt wird aber, dass das Gebäude parallel oder schräg gegenüber der Figur steht, nur diese können angewählt werden, was zugleich eine Beschränkung an Aktionen darstellt also max. 6 Aktionen pro Figur.

Zunächst ist es aber wichtig Transportmittel und Geschäftsmann getrennt zu betrachten, da beide unterschiedliche Funktionen haben (mehr dazu unten).

### **III. Transaktion**

Diese Aktionen gelten nur für die Transportmittel.

Nachdem der Spieler mit seiner Figur die Gebäude angewählt hat können entsprechend viele Aktionen ausgeführt werden.

**Kaufen:**

Waren werden beim Markt eingekauft.

Man kann auch Rohstoffe am Markt kaufen, wenn man keine eigene Produktionsstätte besitzt. Allerdings sind diese Teurer und können nicht verkauft werden.

Es ist auch möglich Betriebsmittel zu kaufen, um produzieren zu können. Dazu muss das Transportmittel ausnahmsweise nicht an einem Gebäude angrenzen.

**Verkaufen:**

Waren werden im eigenen Supermarkt (erforderlich) verkauft.

Gebäude, die selber Rohstoffe oder Waren produzieren ermöglichen es diese am Markt zu verkaufen.

Verladen/Umtauschen:

Beim Verladen nimmt der Spieler so viele Waren oder Rohstoffe aus seinem Lager, wie der Frachtraum hergibt. Man kann aber auch Rohstoffe in andere Rohstoffe umtauschen z.B. 2 Kohle in 1 Energie.

#### **IV. Bauen oder produzieren**

Diese Aktionen gelten nur für den Geschäftsmann.

Nachdem der Spieler mit seiner Figur die Gebäude angewählt hat können entsprechend viele Aktionen ausgeführt werden. Man muss sich entscheiden ob man bauen oder produzieren will, beides geht nicht.

Bauen:

Es gilt, dass man seine Gebäude nicht im Bereich des Marktes bauen darf.

Möchte der Spieler bauen, wählt er sich zunächst ein Gebäude aus, dass er kaufen möchte und zahlt den entsprechenden Betrag. Das Gebäude kann nur dort errichtet werden, wo die Figur steht, um das Feld anzuwählen, auf dem gebaut werden soll.

Jedes Gebäude nimmt eine gewisse Baudauer in Anspruch, die an Hand einer Liste entnommen werden kann. Beträgt die Baudauer z.B. 2 Runden, werden entsprechend 2 Marker auf dem platzierten Gebäude gelegt. In jeder Runde wird dann ein Marker weggenommen, bis keines mehr übrig ist. Erst nachdem das Gebäude errichtet wurde, darf es angewählt werden, um eine Aktion auszuführen.

Produzieren:

Die Betriebsmittel werden eingesetzt und wandeln quasi damit die Rohstoffe oder Waren um.

#### **V. Runde beenden**

Sobald jeder einmal an der Reihe war, muss der letzte Spieler eine Karte aufdecken, welche die nächste Runde angibt.

Dann werden Kriterien überprüft:

Zunächst werden Karten, die die Produktion betreffen aufgedeckt. Der Text wird vorgelesen und die Anweisungen sind zu befolgen.

Nach der 14. Runde muss jeder Spieler eine Pflichtabgabe leisten. Für jedes Gebäude, dass man besitzt muss eine gewisse Anzahl an Energie gezahlt werden, damit diese weiterhin aufrecht erhalten werden können. Können die Spieler das nicht, verliert man einen Siegpunkt.

Ebenso wird der Markt nach der 14. Runde aktualisiert.

---

## Tablos

### Punkte

Um Siegpunkte zu machen müssen bestimmte Werte erreicht werden.

Wurden sie erreicht werden sie wieder auf null zurückgesetzt und werden somit in Siegpunkte umgewandelt.

Hat man bei Ruhm, den Wert 6 erreicht kann man sich 3 Siegpunkte vergeben.

Hat man den Wert 6 bei Ansehen erreicht erhält man 2 Siegpunkte.

Erreicht man bei Kundenzufriedenheit den Wert 6, darf man solange der Wert noch gehalten werden kann seinen Transporter um +2 bewegen.

Die Bevölkerungsgröße hängt davon ab, wie viele Gebäude man errichtet hat. Immer wenn man 4 Gebäude gebaut hat, gibt es einen Siegpunkt.

Bevölkerung  
Kundenzufriedenheit  
Ansehen  
Ruhm

Siegpunkte

---

### Markt

Je nachdem welches Plättchen aus dem Beutel gezogen wird (nach Runde 14), wirkt sich dies auf die Aufträge oder Warennachfrage aus.

Der Markt besteht aus folgenden Bestandteilen

1. Nachfrage für Waren und Rohstoff
2. Auftrag
3. Kauf/Verkauf

Verkauft man eine Ware oder ein Rohstoff, wobei die Nachfrage groß ist, so erhält man den fünffachen Verkaufspreis.

Auftrag bedeutet, dass man eine bestimmte Anzahl an Waren oder Rohstoffen sammeln muss, um spezifische Erträge zu erlangen, die auf den Makern angegeben sind. Lohnt sich aber erst wenn man mehr Lagerkapazität hat.

Beim Kauf/Verkauf können Waren oder Rohstoffe gekauft werden.

Wobei es aber gilt Karten von oben zu ziehen und man nicht beliebig auswählen kann.

Dies stellt dann sozusagen dar, wie viel im Markt vorhanden ist.

Man kann so viele Karten ziehen, wie man Frachtraum hat.

Was man dann kauft hängt von den Spielern ab.

Der ein oder andere wird sich dabei wahrscheinlich ärgern, denn wenn man gerade Energie braucht statt Kohle, so ist das ziemlich unpraktisch. Jedoch hat man die Möglichkeit Waren/Rohstoffe in andere Waren/Rohstoffe umzuwandeln. Dies erfordert jedoch das Gebäude Handelskontor.

---

## Lager

Hier gilt eine Sonderregelung bei der Verladung aus dem Lager. Man muss nicht erst sein Transportmittel an einem Gebäude platzieren und anwählen. Es kann direkt verladen werden.

Lagergröße kann angepasst werden, wobei ein einmaliger Betrag fällig ist.

Zu Waren zählen Dinge, die im Supermarkt verkauft werden können, aber auch Automobile, die hergestellt werden oder Textilien in der Industrie.

Preis	Größe	Kapazität/Kategorie
0	6 qm	10
9000 DM	30 qm	16
15000 DM	50 qm	23
22000 DM	120 qm	30
26000 DM	150 qm	39

Der Clou an der Sache ist, dass wenn man ein Lager besitzt die Waren oder Rohstoffe nicht immer erst mit dem Transportmittel hinfahren muss damit verladen werden kann.

Man kann die Waren dann direkt aus dem Lager in das Transportmittel verladen.

Außerdem bietet der Markt ab 8 Waren/Rohstoffe aufwärts höhere Erträge beim Verkauf, wobei es dann darum geht zügig seine Waren zu verladen und schnell abzutransportieren, denn kam ein Spieler zuvor, ist die Nachfrage der Waren/Rohstoffe nicht mehr vorhanden.

---

## Gebäude und Transporter

### Übersichtstabelle

Gebäudetyp	Preis	benötigte Ressourcen	Erwerb
<b>Wohnhäuser</b> (Baudauer = 1 Runde)			
kleines Haus	500 DM	1 Energie	Geld, Einwohner
mittleres Haus	1000 DM	1 Energie	Geld, Einwohner
großes Haus	2000 DM	1 Energie	Geld, Einwohner
<b>Unterhaltung</b> (Baudauer = 1 Runde)			
Kino	750 DM	3 Energie	Geld, Ansehen +1
Fußballstadion	400 DM	3 Energie	Geld, Ansehen +1
<b>Handel</b> (Baudauer = 2 Runden)			
Handelskontor	6500 DM	2 Energie	Waren/ Rohstoffumtausch
Automobile	1000 DM	2 Energie	Geld
Supermarkt	4000 DM	2 Energie	Geld
<b>Produktion</b> (Baudauer = 3 Runden)			

Bergwerk	3000 DM	4 Energie	Rohstoff /Kohle
Kraftwerk	5000 DM	4 Energie	Rohstoff/Energie
Ölraffinerie	11 000 DM	4 Energie	Rohstoff/Öl
Fabrik	7 000 DM	4 Energie	Rohstoff/Stahl

## Gebäudearten

### Supermarkt

Waren können verkauft werden, indem der Spieler sein Transporter auf sein beliebigen Supermarkt stellt und aus dem Tablo-Transporter die Warenkarten ablegt.

### Warenverkaufspreise definieren

Verkaufspreis	Kundenzufriedenheit
normal (wie Einkaufspreis)	sinkt
doppelt	neutral
dreifacher	steigt

### Kundenzufriedenheit: 0-6

Es wird erst ein Wert in Abhängigkeit ab der Warenmenge 4 festgelegt, wobei es bei 8 schon zwei Werte wären, die steigen oder sinken können etc. (immer in 4er Schritten) Hat der Spieler nur drei Waren gekauft und wieder verkauft, so hat dies kein Einfluss auf die Kundenzufriedenheit. Wenn man jedoch die Waren noch nicht verkauft sondern erst lagert, so hat dies auch kein Einfluss auf die Kundenzufriedenheit. Natürlich muss man immer die Lagerkapazität berücksichtigen.

Beispiel:

Die Kundenzufriedenheit des Spielers liegt bei 5.

Am Markt kauft der Spieler mit seinem Transporter 4 Waren ein und bringt sie zum Supermarkt und verkauft sie dort.

Zuvor hatte der Spieler die Option Warenpreis hoch eingestellt.

Nun sinkt die Kundenzufriedenheit um -1. Jetzt ist es wichtig eine Entscheidung zu treffen, ob es sich lohnt noch einmal einen hohen Verkaufspreis zu riskieren. In diesem Fall lässt der Spieler den Preis auf hoch, da ihm eine Kundenzufriedenheit von 4 noch völlig ausreichen.

Erst in den nächsten Runden, wo der Spieler mehr Waren eingekauft und wieder verkauft hat wird es kritisch und der Spieler entscheidet sich auf Warenpreis niedrig, um beim nächsten Verkauf die Kundenzufriedenheit mit Plus auszugleichen.

## Bergwerk

Ein Bergwerk kann nur in Nähe von Gebieten gebaut werden, wo auch Kohle unter der Erde liegt.

Die Felder sind schwarz markiert.

Personal einstellen/entlassen  
Kosten/Arbeiter: 10 DM

Je mehr Arbeiter, desto schneller die Produktion, wobei die Anzahl auf 10 begrenzt ist. Für die Kohleförderung sind Voraussetzungen notwendig, die in Form von Karten dargestellt werden. Mit den Betriebsmitteln zahlt man immer, indem man die Karten ablegt. Pro Bergarbeiter gibt es ein Kohle, was man abbauen kann.

### **Voraussetzungen sind:**

#### 1. Förderturm besitzen

Stufe 1	Fördert bis zu 5000 m tief	max. 50 Kohle Abbau möglich
Stufe 2	„ 7000 m tief	max. 70 Kohle Abbau möglich
Stufe 3	„ 9900 m tief	max. 99 Kohle Abbau möglich

Jedes mal wenn Kohle gefördert wird muss, eine Karte gezogen werden, die die Menge entspricht.

Z.B. Spieler liegt beim Abbau 43 und es wurden 6 Kohle abgebaut, also muss man Karten legen, die eine Summe von 37 bilden, weil es eben weniger wird.

Sind alle Stufen erreicht, kann die Zeche nicht mehr fördern und das schwarze Plättchen auf den Feld für Kohle, samt Bergwerk wird vom Spielfeld genommen.

#### 2. Personal

Einmalig müssen Bergarbeiter (2000 DM) gekauft werden. (Später wenn die Karte Abrechnung gezogen wird, muss man seine Bergleute auch bezahlen können, pro Arbeiter 10 DM.

#### 2. Betriebsmittel

Kohleloren (1000 DM)	Je mehr davon, desto mehr kann auch mitgenommen werden.
Stempel (10 DM)	Machen die Strecke frei und je nachdem wie viele man hat, kann man auch mehr Kohle abbauen. Aber wenn man 20 hat, kann man trotzdem nur maximal 10 einsetzen, hat man in der Runde nur 7 Stempel kann man eben nicht so viel Kohle fördern, halt nur 7 Kohle in diesem Fall. Stempel müssen jedes mal neu gekauft werden, sobald einmal gefördert wurde.

Abbauhammer (20 DM)	Jeder Arbeiter braucht auch einen Abbauhammer, die bei jedem Abbau verloren gehen, die Arbeiter jedoch nicht, deshalb müssen immer genug vorhanden sein, um die Arbeiter zu beschäftigen, kann man das einmal nicht, streiken die Arbeiter und dies wirkt sich schlecht auf die Kohleförderung aus und es kann auch weniger gefördert werden.
---------------------	---

Beispiel: Spieler hat 10 Bergmänner aber nur 3 Abbauhammer, dann sind in den nächsten Runde solange die Bergmänner am streiken, bis man die Abbauhammer auf 10 erhöht hat. Sozusagen kann man dann

nur diejenigen einsetzen, die ein Abbauhammer haben.

Förderkorb (350 DM)	Dieser wird benötigt, um weiter nach unten zu fahren. Dabei entspricht die Zahl -20 immer eine Strecke und es ist notwendig solch ein Fahrstuhl zu benutzen, um weiter abzubauen, geht dies nicht, steht die Zeche still. Z.B. wurden 60 Kohle in Stufe 2 abgebaut, nun ist ein weiterer Förderkorb notwendig, um weitere 20 Kohle abzubauen.
Maschine (5000 DM)	Es sind max. 2 Maschinen zulässig. Anzahl der Maschine beschleunigt die Arbeit. Indem es ein Multiplikator bildet. Es wird dann gerechnet Maschine * Anzahl der Arbeiter. Ist aber erst durch Technologieerforschung möglich.
Füllmaterial	erforderlich, um ein Unglück zu vermeiden. Man legt dazu die Karten ab, nachdem gefördert wurde.

### Produktionsablauf

Nachdem alle Betriebsmittel abgelegt wurden, beginnt die Produktion im Bergwerk. Nach einer Runde ist die Produktion abgeschlossen. Das kann man aber nur mit dem Geschäftsmann. Der letzte Spieler, der auch die Runde beendet muss aber noch eine Ereigniskarte ziehen, die folgende Bedingungen prüft.

#### Abfrage 1

Wurde genug Füllmaterial eingesetzt?

Wenn nicht weitere Karte ziehen.

Diese Karte kann von einem Bergmannsunglück geprägt sein, der unterschiedlich schlimm ausfällt, je nachdem wie viel Füllmaterial man nicht eingesetzt hat.

3 Füllmaterial = Verlust von Kohle -1

4 Füllmaterial = Verlust von Kohle -2

5 Füllmaterial = Verlust von Kohle -3

6 Füllmaterial = Verlust von Bergarbeiter -1

7 Füllmaterial = Verlust von Bergarbeiter -2

7-10 = Verlust von Bergarbeiter -4

Waren genug Werkzeuge vorhanden?

2 Werkzeug = Streik von 1 Bergmann für 2 Produktionen

4 Werkzeug = Streik von 1 Bergmann für 3 Produktionen

6 Werkzeug = Streik von 5 Bergmännern für eine Produktion

10 Werkzeug = Streik von allen Bergmännern für 2 Produktionen

Erst wenn die Kriterien überprüft wurden kann man die entsprechende Kohle zum Verkauf oder als Ressource für andere Bestandteile lagern.

#### Ereignisse

Deine Bergmänner streiken, weil sie nicht genug Werkzeug zur Verfügung hatten.

Negatives Beispiel:

Spieler hat 6 Kohle abgebaut und abtransportiert, hat 3 Füllmaterial, welche in Karten

dargestellt sind und abgelegt werden. In der nächsten Runde muss eine Karte zur Überprüfung umgedreht werden, die darauf hinweist, dass mehr als die Hälfte an Füllmaterial erforderlich ist. In diesem Fall ist die Bedingung nicht erfüllt und man muss mit Einbußen rechnen, die zufällige Nachteile durch das Ziehen neuer Karten bewirken sollen. Man erhält aber trotzdem immer einen Teil der geförderten Kohle, je nachdem wie groß das Unglück ist. Es kann auch sein das Arbeiter streiken oder verwundet sind, wobei dann ein Krankenhausaufenthalt bewirkt, dass sie wieder arbeitsfähig sind.

Positives Beispiel:

Spieler hat 10 Kohle abgebaut und mit 10 Füllmaterial zu gemacht. In der nächsten Runde wird wieder eine Karte umgedreht, die darauf hinweist, dass mindestens die Hälfte an Füllmaterial erforderlich ist.

In diesem Fall war dies so und der Spieler braucht keine weiter Karte ziehen, er nimmt sich entsprechend 10 Ressourcen (Kohle) und packt sie ins Lager.

---

## **Kraftwerk**

Kraftwerke können nur in der Nähe von Wasser gebaut werden.

Voraussetzung einer Produktion ist die Ressource Kohle, wobei 2 Kohle 1 Energie entsprechen.

Man kann auch hier die Produktion beschleunigen, indem man Technologien erforscht hat, dazu gehört eine bessere Turbine. Dann braucht man nur 1 Kohle = 1 Energie

Handelskontor

Je nachdem welche Stufe man hat kann man entsprechend seine Waren/Rohstoffe gegen andere eintauschen.

Stufe 1 = 1:1

Stufe 2 = 2:2

Stufe 3 = 1:2

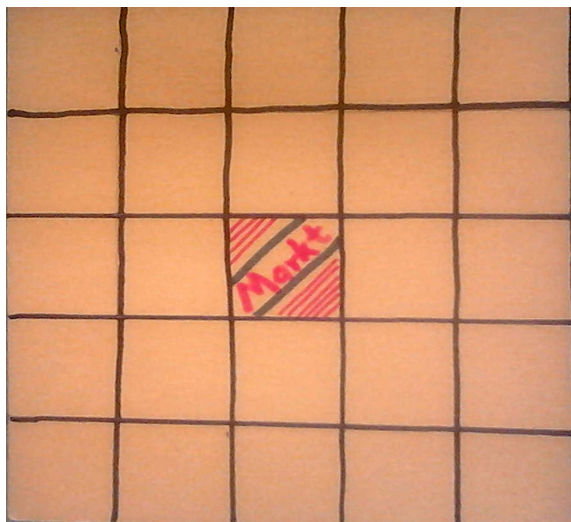
---

## Hier ein paar Bilder

Spielplan (individuell gestaltbar)



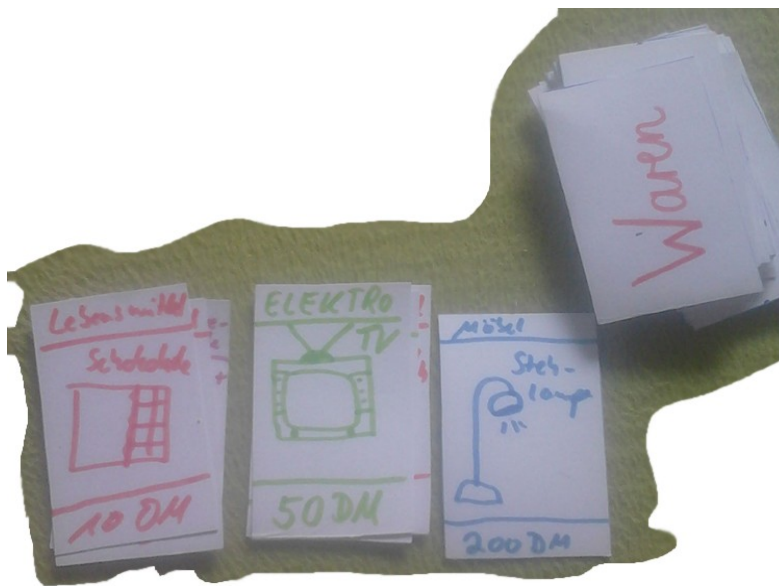
Bereich des Marktes



Waren/Rohstoffsteine und Produktionsmarker



## Karten (Waren)

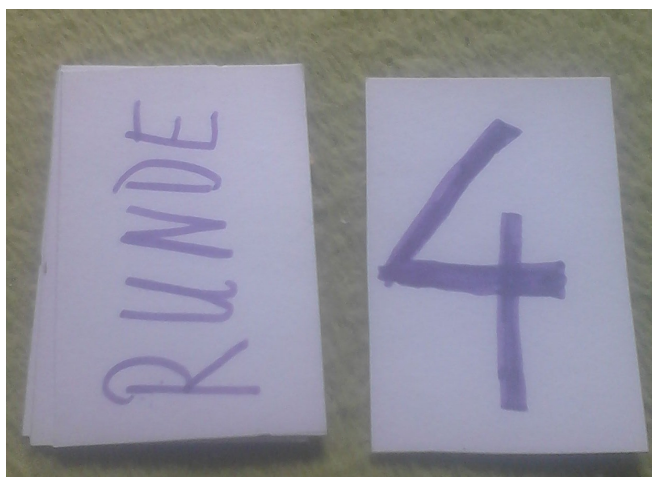


## Tablo - Punkte (muss noch überdacht werden)

Spieleübersicht

Sicherheit	0	1	2	3	4	5	6
Kundenzufried.	0	1	2	3	4	5	6
Ansehen	0	1	2	3	4	5	6
Auktor	0	1	2	3	4	5	6
Siegpunkte	0	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	20	30	40

## Rundenkarten



MARKT

Handelsaufträge

1. Auftrag: 5000 D4

2. Auftrag: 3000 D4

3. Auftrag: 10000 D4

Nachfr.

Lebensmittel

Verkaufte

10 D4

[illegible]

## Produktionskarten



## Tablo – Lager

Lager												
Größe		6qm	10qm	50qm	50qm	120qm	150qm					
Kapazität/												
Kategorie		6	10	16	23	30	30					
		0 Dn	600 Dn	900 Dn	1500 Dn	2200 Dn	2200 Dn					
Kohle			Öl		Energie		Eisen		Waren			
	10		10		10		10					
30	20	30	20	20	20		20	30				
	1/2		1 2		1 2		1 2					
	3/4		3 4		3 4		3 4					
	4/5		5 6		5 6		5 6					
	6/7		7 8		7 8		7 8					
	8/9		9		9		9					

