

SMALL CITY

ARKOLOGIEN-
ERWEITERUNG

ALBAN VIARD



v1.1



Einleitung

Was ist der Sinn, wenn man immer nur baut, baut und nochmal baut? Die größte Stadt der Welt zu haben? Die glücklichste Bevölkerung? Die anstehende Wahl zu gewinnen? Das sind alles schöne Dinge aber ist es nicht an der Zeit, den eigenen Namen in die Geschichtsbücher einzutragen? Dafür müsst ihr etwas wahrlich Großartiges schaffen: Baut

eine Arkologie – nein, nur einen Schritt voraus

zu sein reicht nicht – baut eine Arkologie und schießt sie ins All, um neue bewohnbare Welten zu entdecken!

Achtung: Diese Erweiterung benötigt die Statuen und Anleitung des Moduls „**Neue Gebäude**“ der separat erhältlichen **Small City Deluxe-Ausgabe: Frühling-Erweiterung**.

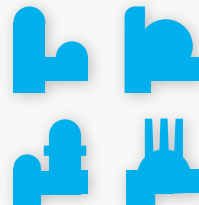
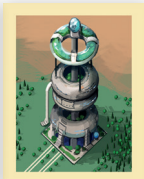
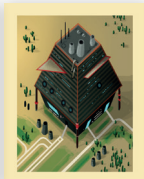
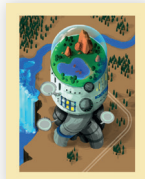
Bis auf die unten in [dieser Farbe](#) erwähnten Ausnahmen gelten alle üblichen Regeln des Grundspiels und der Statuen.

Material

Arkologien und Wasserstoffpumpen

4 doppelseitige Arkologien

24 Wasserstoffpumpen (6 von jeder Form)



Statuen

(aus **Small City Deluxe-Ausgabe: Frühling-Erweiterung**)

16 Statuen

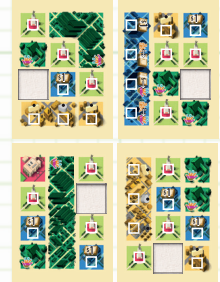


Überblick

Um zu gewinnen, musst du als erstes deine Arkologie ins All schießen.

Vorbereitung

1. Nehmt euch alle zufällig je 1 **Arkologie** und platziert sie neben eurer Stadt mit der Seite nach oben, die die benötigten Gebäude angibt.
2. Nehmt euch alle je 1 Set aus **6 Wasserstoffpumpen** derselben Form (die Form hat keine Auswirkungen).



Ablauf

Phase II: Bauen

Was ihr bauen dürft

Baubedingungen

Hast du die angegebenen Gebäude wie auf dem Bauplan abgebildet gebaut (du darfst den Bauplan dabei beliebig in 90°-Schritten drehen), darfst du die Arkologie kostenlos bauen.

- 1 Feld des Bauplans ist immer als leer angegeben und **muss leer sein**.
- Bis auf das leere Feld, musst du 1 Metall für jedes Feld ausgeben, das nicht mit dem Bauplan übereinstimmt. Das gilt, falls das Feld leer ist oder darauf das falsche Gebäude gebaut ist.
Beachte: Diese Option ist wichtig, denn einige Statuen sind möglicherweise schwierig oder unmöglich zu bauen.
- Gibt der Bauplan ein Gebäude an und das entsprechende Feld ist von einer größeren Form derselben Gebäudeart belegt, ist das in Ordnung. „Teile“ das Gebäude in 2 Gebäude derselben Art niedrigerer Stufe, die dieselben Felder des ursprünglichen Gebäudes belegen, sodass die Felder auf deiner Arkologie der Abbildung entsprechen (*siehe Beispiel auf S. 4*).
- Ersetze die abgebildeten Plättchen durch deine Arkologie, mit der Abbildung nach oben.
- Lege die entfernten Plättchen in die Schachtel zurück. Das hat keinen Einfluss auf andere Plättchen, die du bereits gebaut hast.
- Alle Bürger/Touristen auf den entfernten Plättchen kommen auf die Arkologie.

Beachte: Die Arkologie ist etwas kleiner, um Platz für Wasserstoffpumpen zu lassen.

Beispiel:



Dieses benötigte Gewerbefeld ist von einem Gewerbe der Stufe 2 belegt. Folglich musst du das Gebäude in zwei Gewerbe der Stufe 1 teilen, welche die Felder des vorigen Gewerbes belegen, und dafür 1 Metall ausgeben.



Das benötigte leere Feld ist leer. Alle anderen Felder stimmen mit dem Bauplan auf der Arkologie überein, mit folgenden Ausnahmen:



Dieses benötigte Wohnsiedlungsfeld ist Teil einer Wohnsiedlung der Stufe 3. Folglich musst du das Gebäude in eine Wohnsiedlung der Stufe 1 und eine der Stufe 2 teilen, welche die Felder der vorigen Wohnsiedlung belegen, und dafür 1 Metall ausgeben.

Statt der benötigten Statue ist hier ein leeres Feld. Dafür musst du 1 Metall ausgeben.

Du legst alle 7 Plättchen des Bauplans der Arkologie in die Schachtel zurück und ersetzt sie durch die Arkologie.

Beachte, dass dadurch links von der Arkologie ein Gewerbe der Stufe 1 übrigbleibt, wo vorher ein Gewerbe der Stufe 2 war, und über der Arkologie eine Wohnsiedlung der Stufe 2 verbleibt, wo vorher eine Wohnsiedlung der Stufe 3 war.

Sonderfähigkeiten

Hast du deine Arkologie gebaut, darfst du mit der Produktion von Wasserstoff beginnen (siehe „**Phase III: Bürger bewegen**“ und „**Phase IV: Einkommen erhalten**“).

Phase III: Bürger bewegen

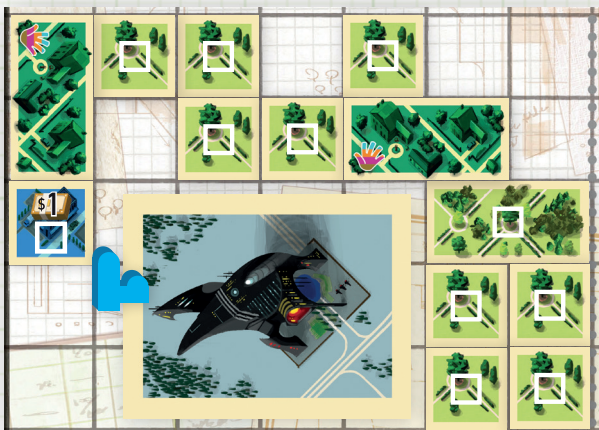
Hast du deine Arkologie gebaut, bietet jedes Steinfeld in deinen Fabriken der Stufen 2 und 3 Platz für 2 Bürger. Anstatt in „**Phase 4: Einkommen erhalten**“ Stein zu produzieren, produzieren solche Paare 1 Wasserstoffpumpe, die du benötigst, um deine Arkologie ins All zu schießen.

Beachte: Das gilt nur für Steinfelder.

Phase IV: Einkommen erhalten

3. Einkommen aus Fabriken

- a. In beliebiger Reihenfolge produzieren die **einzelnen** Bürger in deinen Fabriken Baumaterial entsprechend dem Feld, auf dem sie stehen (Holz, Stein oder Metall); **allerdings produziert jedes Steinfeld, auf dem 2 Bürger stehen, eine Wasserstoffpumpe, falls du bereits deine Arkologie gebaut hast (siehe „Phase III: Bürger bewegen“).**
 - Du musst jedes Baumaterial entweder auf einem leeren Feld in einer Lagerhalle (muss nicht an die Fabrik angrenzen) oder auf einem leeren Feld des Rathauses (max. 4) lagern.
 - Platziere jede Wasserstoffpumpe, die du produzierst, beliebig am Rand deiner Arkologie, sodass ihr „Fuß“ die Stadt um die Arkologie berührt.



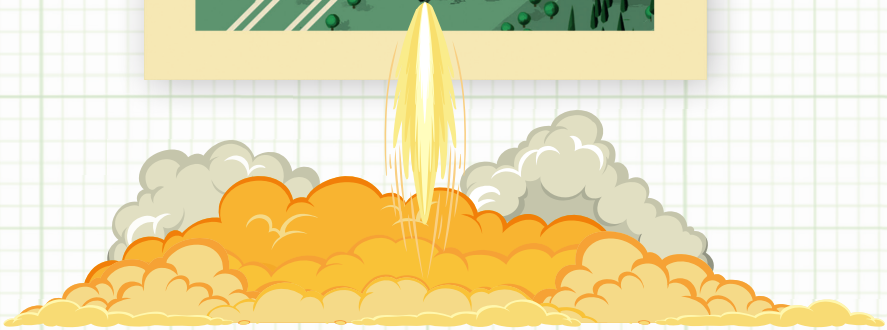
Phase VI: Luftverschmutzung messen

3. Jede **Wasserstoffpumpe** in deinem Bezirk erzeugt 2 Luftverschmutzung. Wählst du den Ingenieur in „**Phase 1: Gehilfen wählen**“, erzeugen sie alle stattdessen jeweils 0 Luftverschmutzung.
 4. Passe deine Luftverschmutzung entsprechend an, aber merke dir die Luftverschmutzung, die du in diesem Zug erzeugt hast.
-

Ende der Partie und Wertung

Die Partie endet nicht wie üblich nach der 8. Runde, sondern nach der Runde, in der jemand die 6. Wasserstoffpumpe um die eigene Arkologie baut.

Start! Heben mehrere Arkologien gleichzeitig ins All ab, gewinnt, wer zusätzlich die meisten Bürger hat. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt, wer zusätzlich weniger Luftverschmutzung hat.



Mitwirkende

Original-Ausgabe

Small City Deluxe-Ausgabe: Arkologien ist eine Erweiterung von Alban Viard und wird veröffentlicht von AVStudioGames. Vervielfältigung ohne Erlaubnis verboten. Small City © Alban Viard 2024.

Der Autor bedankt sich bei David Glantenay, Brice Cornilly, Milena Guberinic, Alexander Freudenthal, Johan Kristensson, David Krantz, Torbjörn Nager, Nathan Ehlers, Matt VanEseltine, Greg Herlevi, Zach Davis, Mark Rishavy und dem gesamten AoS-Team, Sampo Sikiö, Kwanchai Moriya, Todd Sanders und Nathan Morse für ihre Geduld und Hilfe in all den Jahren der Entwicklung dieses Spiels.

Illustration: Kwanchai Moriya

Grafikdesign: Todd Sanders

Redaktion: Nathan Morse

Lektorat: Stanislas Gayot, Chris Spath



Deutsche Ausgabe

Übersetzung & Satz: Paul Wilhelm

Projektleitung: Ryan Palfreyman

Qualitätsmanagement: Markus Jost, Yara Lal Thiel

Korrektur: Thomas Dittrich, Peer Lagerpusch, Kai Rennen

Mitarbeit: Rico Besteher, Tien Vu Do, Sven Göhlich, Claudio Priore

Giant Roc:

L+N GmbH

Schokholtzstraße 6

06217 Merseburg



Wir wollen, dass du dein Spiel in perfektem Zustand bekommst. Sollten dennoch Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir dafür um Verzeihung. Wende dich in diesem Fall bitte an unseren Servicepartner, damit wir Ersatz liefern können.

Kundenservice: service@happyshops.com