



# Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

**Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!**

**[patreon.boardgamefan.de](https://patreon.boardgamefan.de)**

**[paypal.boardgamefan.de](https://paypal.boardgamefan.de)**

Vielen Dank für deine Unterstützung!

## MAGNATE: THE FIRST CITY (1–5 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

Verdiene das meiste Geld, bevor der Immobilienmarkt zusammenbricht. Kaufe Grundstücke, baue Immobilien, locke Mieter an, kassiere Miete und verkaufe Grundstücke. Beim Crash werden alle übrigen Grundstücke sofort verkauft; danach gewinnt, wer das meiste Geld besitzt.

### SPIELAUFBAU

*Siehe Seiten 4–7 der Anleitung*

- **Regelrelevant:** Stadtviertelnummer + Grundstücksbuchstabe ergeben die Grundstückscoordinate.
- **For Sale:** Nur Grundstücke mit Verkaufsmarker stehen regulär zum Verkauf.
- **Durchgestrichenes For Sale:** Dieses Grundstück darf nie gekauft werden.
- **Startwerte:** **Grundstückspreis**-Marker auf 5/4. Crash-Marker im Einführungsspiel auf 8, im Kennerspiel auf 5/10.
- **Limitiert:** Mieter, Verkaufsmarker, Mieterkarten, Risikokarten, KI-Karten.
- **Nicht limitiert:** Gebäude und übriges Material; bei fehlenden Gebäuden passende Grundriss-Rückseite verwenden.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Anwohnerschaft:** Zahl/Symbole auf Mieterplättchen. Zählt für Würfelanzahl und Verkaufswert.
- **Benachbartes Grundstück:** Bis zu 8 umliegende Grundstücke im selben Stadtviertel, orthogonal und diagonal.
- **Gebäudebonus:** Shoppingzentrum und großes Bürogebäude geben +1 auf jeden Würfel beim Mieter anlocken und +1 Grundstückswert beim Verkauf.
- **Geldbörse:** Dein Geld bleibt verborgen. Du darfst nie mehr bieten, als du besitzt.
- **Grundstückspreis:** Aktueller Wert auf der **Grundstückspreis**-Leiste. Gilt für Kauf, Beratung, Verkaufserlös und Crash-Verkauf.
- **Merkmal:** Hintergrund/Symbol auf einem Grundstück, z. B. Schule, Wald, Flughafen. Kann Nachbarschaftsboni/-strafen geben.
- **Mieterotyp:** Wohnungen, Geschäfte, Büros, Gewerbe. Mieter müssen zum Gebäudetyp passen.
- **Mieterkategorie:** Nur im fortgeschrittenen Spiel. Jeder **Mieterotyp** hat 3 Kategorien mit eigenen Mieten, Anforderungen und Boni.
- **Nahe Umgebung:** Das Stadtviertel des Gebäudes plus unmittelbar angrenzende Stadtviertel. Das Stadtzentrum zählt als Stadtviertel.
- **Nachbarschaftsbonus/-strafe:** Bonus/Strafe durch passende Mieter oder **Merkmale** auf **benachbarten Grundstücken** im selben Stadtviertel.
- **Verfügbare Mieter:** Nur aus diesem Bereich dürfen Mieter angelockt werden. Mieter auf gegnerischen Grundstücken dürfen nie angelockt werden.
- **Werbung:** Vor dem Würfeln auf Grundstück legen. Nach dem Wurf darf jedes eingesetzte **Werbungsplättchen** 1 Würfel auf 5 setzen.

### SPIELABLAUF

Jede Runde läuft in dieser Reihenfolge:

#### [ 01 ] SPIELERREIHENFOLGE FESTLEGEN

01. Gib den Startspielermarker nach links weiter.

*Nicht in Runde 1.*

- 02. Die Person mit dem Marker eröffnet das Bieten.
- 03. Reihum bietest du ein Vielfaches von 100K \$ oder passt.
- 04. Wer passt, ist aus dieser Bietrunde raus.
- 05. Sobald niemand erhöht, zahlt das Höchstgebot an die Bank.
- 06. Höchstbietende Person erhält den Startspielermarker.
- 07. Wenn niemand bietet, bleibt der Marker bei der Person, die ihn zu Beginn der Phase erhalten hat.

#### [ 02 ] MIETER ANLOCKEN & MIETEN KASSIEREN

Der Startspieler beginnt, danach reihum im Uhrzeigersinn. Du darfst für jedes eigene Gebäude mit freier Mieterkapazität passende Mieter suchen. Die Reihenfolge deiner Gebäude bestimmst du selbst.

#### [ 02.1 ] MIETER ANLOCKEN

- 01. Wähle 1 eigenes Gebäude, das noch nicht komplett vermietet ist.
- 02. Bestimme die Würfelanzahl über die passende **Anwohnerschaft** in der **nahen Umgebung**.
- 03. Lege beliebig viele eigene **Werbungsplättchen** auf dieses Grundstück.
- 04. Würfle.
- 05. Wende **Werbung**, Nachbarschaftsboni/-strafen und **Gebäudebonus** an.
- 06. Ordne Würfel zu Paaren/Sätzen gemäß Mieter-Übersichtskarte.
- 07. Für jeden erfüllten Satz nimm 1 passenden Mieter aus **Verfügbare Mieter** und lege ihn auf das Gebäude.
- 08. Überzählige erwürfelte Mieter, die nicht mehr ins Gebäude passen, gehen zurück zu **Verfügbare Mieter**.
- 09. Entferne alle eingesetzten **Werbungsplättchen** und lege sie in den Bereich **Werbung ausgegeben** auf dem Immobilienmarkttableau.

*Alle eingesetzten **Werbungsplättchen** werden dort abgelegt, auch wenn du sie nach dem Wurf nicht genutzt hast.*

#### [ 02.2 ] WÜRFELANZAHL

- **Wohnungen:** Würfel = niedrigerer Wert aus Büro-**Anwohnerschaft** und Geschäft-**Anwohnerschaft** in **naher Umgebung**.
- **Geschäfte:** Würfel = relevante **Anwohnerschaft** in **naher Umgebung** gemäß Mieter-Übersichtskarte.
- **Büros:** Würfel = Wohnungs-**Anwohnerschaft** in **naher Umgebung**.
- **Gewerbe:** Würfel = niedrigerer Wert aus Gewerbe-**Anwohnerschaft** und Wohnungs-**Anwohnerschaft** in **naher Umgebung**.
- **Zählregel:** Zähle **Anwohnerschaft**, nicht Mieterplättchen.

#### [ 02.3 ] WERBUNG, BONI & STRAFEN

- **Werbung:** Jedes eingesetzte **Werbungsplättchen** darf nach dem Wurf 1 Würfel auf 5 setzen.
- **Nachbarschaftsbonus:** Jeder passende unterschiedliche **Mieterotyp** oder **Merkmaltyp** auf **benachbarten Grundstücken** gibt +1 auf jeden Würfel.
- **Nachbarschaftsstrafe:** Jeder passende unterschiedliche **Mieterotyp** oder **Merkmaltyp** auf **benachbarten Grundstücken** gibt -1 auf jeden Würfel.
- **Nicht stapeln:** Gleiche **Mieterotypen** oder gleiche **Merkmaltypen** zählen nur 1x.
- **Fortgeschrittene Mieter:** Gleiche Kategorien zählen nur 1x; unterschiedliche Kategorien desselben **Mieterotyps** können separat zählen.
- **Gebäudebonus:** Shoppingzentrum und großes Bürogebäude geben zusätzlich +1 auf jeden Würfel für das eigene Gebäude.
- **Grenzen:** Ergebnisse können über 6 steigen.
- **Reichweite:** Boni/Strafen gelten nur auf **benachbarten Grundstücken** im selben Stadtviertel, nie über Stadtviertelgrenzen.
- **Same Building:** Mieter im selben Gebäude geben diesem Gebäude keinen Nachbarschaftsbonus.

#### [ 02.4 ] MIETE KASSIEREN

Nachdem du Mieter angelockt hast:

- Zähle alle Mieten deiner Mieter auf eigenen Grundstücken.
- Nimm den Gesamtbetrag aus der Bank.
- Lege das Geld in deine **Geldbörse**.
- Danach ist die nächste Person an der Reihe.

*Von verkauften Grundstücken kassierst du keine Miete mehr.*

#### [ 03 ] AKTIONEN DER SPIELER

Der Startspieler beginnt, danach reihum im Uhrzeigersinn. Jede Person führt 1 Aktion aus. Das wiederholt ihr, bis jede Person 3 Aktionen hatte: 1. Aktion → 2. Aktion → 3. Aktion.

- **Mehrfach erlaubt:** Du darfst dieselbe Aktion mehrmals in einer Runde wählen.

#### [ 03.1 ] GRUNDSTÜCK KAUFEN

Wähle 1 Option:

- **Grundstück mit Verkaufsmarker:** Zahle den aktuellen **Grundstückspreis** an die Bank. Entferne den Verkaufsmarker aus dem Spiel. Lege deinen Firmenmarker auf das Grundstück.
- **Grundstück ohne Verkaufsmarker:** Zahle den doppelten aktuellen **Grundstückspreis**. Das Grundstück muss ungebaut, ungekauft, im selben Stadtviertel und benachbart zu einem deiner Grundstücke sein. Lege deinen Firmenmarker darauf.

*Nie kaufbar: Grundstücke mit durchgestrichenem For Sale, Grundstücke mit Gebäuden, bereits gekaufte Grundstücke.*

#### [ 03.2 ] BAUEN / NEUBAUTEN

- Wähle 1 Gebäude und zahle die Baukosten.
- Stelle die Gebäudegrundfläche mit Vogelperspektive nach oben auf 1 eigenes Grundstück und das Gebäude darauf.
- Dein Firmenmarker muss sichtbar bleiben.
- Steht dort bereits ein Gebäude, darfst du es ersetzen: Zahle die vollen Kosten des neuen Gebäudes und entferne das alte.
- Mieter, die nicht zum neuen Gebäudetyp passen, gehen zurück zu **Verfügbare Mieter**.
- Mieter, die zum neuen Gebäudetyp passen, bleiben.
- Grundrisse sind nicht regelpflichtig; Shoppingzentrum und großes Bürogebäude zeigen dort ihren Bonus.
- Gebäude sind nicht limitiert.

#### [ 03.2A ] GEBÄUDE

- **Haus:** Typ Wohnungen | Kapazität 1 | Kosten 400K \$ | **Gebäudebonus** -
- **Apartment Building:** Typ Wohnungen | Kapazität 5 | Kosten 3 Mio. \$ | **Gebäudebonus** -
- **Kleines Bürogebäude:** Typ Büros | Kapazität 1 | Kosten 1,9 Mio. \$ | **Gebäudebonus** -
- **Großes Bürogebäude:** Typ Büros | Kapazität 3 | Kosten 6 Mio. \$ | **Gebäudebonus** +1
- **Einzelhandelseinheiten:** Typ Geschäfte | Kapazität 2 | Kosten 1,2 Mio. \$ | **Gebäudebonus** -
- **Einkaufszentrum:** Typ Geschäfte | Kapazität 6 | Kosten 4,5 Mio. \$ | **Gebäudebonus** +1
- **Industrieeinheit:** Typ Gewerbe | Kapazität 1 | Kosten 1 Mio. \$ | **Gebäudebonus** -
- **Industriepark:** Typ Gewerbe | Kapazität 3 | Kosten 4 Mio. \$ | **Gebäudebonus** -

#### [ 03.3 ] WERBUNG

- Nimm kostenlos 2 **Werbungsplättchen** aus dem Vorrat.
- Kaufe beliebig viele weitere **Werbungsplättchen** für je 500K \$.
- Lege alle erhaltenen **Werbungsplättchen** in deinen persönlichen Vorrat.

#### [ 03.4 ] BERATUNG

- Erhalte Geld aus der Bank in Höhe des aktuellen **Grundstückspreises**.

#### [ 03.5 ] VERKAUFEN

Wähle 1 eigenes Grundstück. Verkaufserlös = Grundstückswert × aktueller **Grundstückspreis**.

Berechne den Grundstückswert:

- **Grundstück:** +1
- **Gebäude:** +1, falls vorhanden
- **Anwohnerschaft:** +1 je **Anwohnerschaftssymbol** auf Mietern im Gebäude
- **Passender Nachbarschaftsbonus:** +1 je unterschiedlichem passenden **Mieterotyp/Merkmaltyp**
- **Gebäudebonus:** +1 bei Shoppingzentrum oder großem Bürogebäude

- **Passende Nachbarschaftsstrafe:** -1 je unterschiedlichem passenden **Miertyp/Merkmaltyp**
- **Minimum:** Grundstückswert kann nie unter 0 fallen. Wert 0 = kein Geld.

Ein unbebautes Grundstück erhält keine Nachbarschaftsboni-/strafen, weil kein Gebäude mit passenden Symbolen vorhanden ist.

Nach dem Verkauf:

- Nimm den Verkaufserlös aus der Bank.
- Entferne deinen Firmenmarker.
- Lege ihn auf das unterste freie Feld im Bereich **Grundstücke von Spielern verkauft**.
- Entferne weder Gebäude noch Mieter.
- Du besitzt das Grundstück dauerhaft nicht mehr und kassierst dort keine Miete.

Grundstücke dürfen nie an andere Personen verkauft werden. Handel zwischen Personen ist nicht erlaubt.

#### [ 04 ] IMMOBILIENMARKT

Führt die 4 Schritte des Immobilienmarkttableaus in Reihenfolge aus. In der ersten Runde werden keine Risikokarten gezogen.

##### [ 04.1 ] RISIKOKARTEN

Wenn du eine Risikokarte ziehst:

01. Nutze den oberen Kartenteil.
02. Bewege den Crash-Marker um die angegebene Anzahl Felder nach links.
03. Ignoriere den unteren Kartenteil bis zum Spielende.
04. Lege die Karte offen ab.

- **Linkes Ende:** Erreicht der Crash-Marker das äußerste linke Feld, bleibt er dort.
- **Weiterziehen:** Auch auf dem äußersten linken Feld werden weiterhin Risikokarten gezogen, wenn verlangt.
- **Offene Information:** Alle dürfen bereits gezogene Risikokarten ansehen.

##### [ 04.2 ] SCHRITT 1: VERFÜGBARE MIETER

- Prüft, wie viele **Miertypen** im Bereich **Verfügbare Mieter** noch vorhanden sind.
- Sind weniger als 4 **Miertypen** übrig, zieht Risikokarten gemäß Immobilienmarkttableau.

##### [ 04.3 ] SCHRITT 2: GRUNDSTÜCKSPREISZONE

- Prüft die Zone des **Grundstückspreis**-Markers.
- Zieht Risikokarten gemäß Immobilienmarkttableau.

##### [ 04.4 ] SCHRITT 3: WERBUNG AUSGEGEBEN

- Zählt alle **Werbungsplättchen** im Bereich **Werbung ausgegeben**.
- Vergleicht die Anzahl mit dem Immobilienmarkttableau.
- **Niedrige Werbung:** Zieht 1 Risikokarte.

- **Mittlere Werbung:** Kein Effekt.
- **Hohe Werbung:** Bewegt den **Grundstückspreis**-Marker 1 Feld nach rechts.
- Danach gehen alle **Werbungsplättchen** aus **Werbung ausgegeben** zurück in den Vorrat.

#### [ 04.5 ] SCHRITT 4: GRUNDSTÜCKE VON SPIELERN VERKAUFT

- Prüft die Firmenmarker im Bereich **Grundstücke von Spielern verkauft**.
- Bewegt den **Grundstückspreis**-Marker nach rechts gemäß unterstem sichtbaren freien Feld.
- Enthält dieses Feld ein Risikokarten-Symbol, zieht entsprechend viele Risikokarten.
- Danach erhalten alle ihre Firmenmarker aus diesem Bereich zurück.

#### [ 05 ] NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

01. Prüft den Crash-Marker.
02. Hat der Crash-Marker das letzte Feld der Crash-Leiste erreicht, überspringt diese Phase und geht zu **Spielende & Wertung**.
03. Zieht neue Mieterkarten gemäß Angabe unten rechts auf dem Immobilienmarkttableau.
04. Fügt die angegebenen Mieter zu **Verfügbare Mieter** hinzu.
05. Legt gezogene Neue-Mieter-Karten in die Schachtel.
06. Zieht Verkaufsmarker gemäß Angabe unten rechts auf dem Immobilienmarkttableau.
07. Legt gültige Verkaufsmarker mit For Sale-Seite nach oben auf die angegebene Grundstückskoordinate.
08. Beginnt die nächste Runde.

- **Grundspiel:** Ignoriert die **Mieterkategorien** auf den Neue-Mieter-Karten.
- **Offene Information:** Alle dürfen entfernte Neue-Mieter-Karten ansehen.
- **Ungültige Verkaufsmarker:** Zeigt der Marker ein bereits besseres Grundstück oder ein Grundstück mit durchgestrichenem For Sale, legt ihn zurück in den Vorrat.
- **Kein Ersatz:** In Phase 5 wird für ungültige Verkaufsmarker kein Ersatz gezogen. Es können also weniger oder keine neuen Grundstücke hinzukommen.

#### SPIELLENDE & WERTUNG

Wenn der Crash ausgelöst wird:

01. Nehmt alle im Spiel gezogenen Risikokarten.
02. Addiert alle Zahlen im unteren Teil dieser Karten.
03. Bewegt den **Grundstückspreis**-Marker um diese Summe nach links.
04. Verkauft alle verbleibenden nicht verkauften Grundstücke sofort zum neuen **Grundstückspreis**.
05. Berechnet jeden Verkauf wie in [ 03.5 ] VERKAUFEN.

**Empfohlen:** Grundstücke einzeln abwickeln.

06. Entfernt bei jedem Verkauf den Firmenmarker und gibt ihn direkt an die Besitzer zurück.
07. Legt diese Firmenmarker nicht auf das Immobilienmarkttableau.
08. Zählt euer Geld.

09. Wer das meiste Geld besitzt, gewinnt.
10. Gleichstand um das meiste Geld: Beteiligte teilen sich den Sieg.

#### FORTGESCHRITTENE REGELN: MIETER-UNTERTYPEN

##### [ F01 ] AUFBAU MIT MIETERKATEGORIEN

- Verwendet die Rückseiten der Mieterplättchen.
- Vor dem Mieteraufbau müssen alle Mieter mit Standardseite nach oben liegen.
- Nehmt beim Platzieren im Stadtzentrum und in **Verfügbare Mieter** zufällig die benötigte Anzahl, ohne die Rückseite anzusehen.
- Platziert sie mit Standardseite nach oben.
- Sobald alle Mieter platziert sind, dreht sie auf die fortgeschrittene Seite.

##### [ F02 ] MIETER ANLOCKEN MIT KATEGORIEN

- Alle normalen Regeln aus [ 02 ] gelten weiter.
- Du musst weiterhin Mieter desselben **Miertyps** wie das Gebäude anlocken.
- Innerhalb dieses **Miertyps** darfst du frei wählen, welche verfügbaren Kategorien du nimmst.
- Die Mieterkapazität des Gebäudes bleibt die Grenze.
- Anforderungen stehen auf der fortgeschrittenen Seite der Mieter-Übersichtskarte.
- Höhere Würfelergebnisse können mehrere Kategorien ermöglichen; du wählst unter den erfüllbaren verfügbaren Kategorien.

##### [ F03 ] NEUE MIETER MIT KATEGORIEN

- Nutzt beim Hinzufügen neuer Mieter die Kategorie der Neue-Mieter-Karten.
- Fügt diese Plättchen mit fortgeschrittener Seite nach oben zu **Verfügbare Mieter** hinzu.
- Gibt es keine Mieter der angegebenen Kategorie mehr, überspringt diese Kategorie.
- Fügt in diesem Fall keine Ersatzmieter anderer Kategorien hinzu.

##### [ F04 ] BONI & STRAFEN MIT KATEGORIEN

- Boni/Strafen zählen nach Kategorie statt nur nach Grundtyp.
- Gleiche Kategorien stapeln nicht.
- Unterschiedliche Kategorien desselben **Miertyps** können separat zählen, wenn sie passende Boni/Strafen geben.

#### KI-MODUS

##### [ KI01 ] ALLGEMEINE REGELN

- Die KI kann eine Person bei jeder Personenzahl ersetzen.
- Solo gegen KI verwendet das 2-Personen-Immobilienmarkttableau; KI zählt für die Personenzahl mit.
- Die KI zahlt nie Geld für Aktionen.
- Die KI gibt nie Geld aus und verliert nie Geld.
- Die KI kassiert nie Miete.
- Die KI erhält Geld nur durch Verkaufen oder Beratung.

- Die KI zieht Aktionskarten aus dem Deck ihres aktuellen Levels.
- Höchstes Leveldeck, aus dem sie gerade zieht = aktuelles KI-Level.

##### [ KI02 ] KI-AUFBAU

- KI erhält 2 Mio. \$ in 2 Scheinen zu je 1 Mio. \$.
- KI erhält nur KI-Firmenmarker, keine **Werbungsplättchen**.
- Legt das KI-Tableau bereit.
- Trennt KI-Aktionskarten nach Level I-IV und mischt jedes Deck separat.
- Die **erste KI-Aktionskarte** liegt oben auf dem Level-I-Deck.
- Lege 1 KI-Firmenmarker auf Level I des KI-Tableaus.
- Wählt und notiert die Schwierigkeit.
- **Digitaler Assistent:** Verkauf: -1 Grundstückswert
- **Allgemeine KI:** Verkauf: keine Änderung
- **Roboter-Overlord:** Verkauf: +1 Grundstückswert
- **Die Singularität:** Verkauf: +2 Grundstückswert

##### [ KI03 ] PHASE 1: KI UND BIETEN

- **Solo gegen KI:** Die KI bietet, wenn sie an der Reihe ist, den Gebotsbetrag ihres aktuellen Levels.
- **Gebotsbetrag:** **Grundstückspreis** × Level-Faktor, auf die nächsten 100K \$ aufgerundet.
- **Level-Faktoren:** Level I: 0,5× | Level II: 1× | Level III: 1,5× | Level IV: 2×
- Die KI bietet nur 1x pro Runde.
- Überbietest du die KI, passt sie.
- Erhöht das KI-Gebot das aktuelle Gebot nicht, passt sie.
- Wird die KI nicht überboten, ist sie Startspieler.
- **KI mit 2+ menschlichen Personen:** Die KI bietet nicht und passt immer. Sie kann nur Startspieler sein, wenn der Marker an sie weitergegeben wurde und alle anderen passen.

##### [ KI04 ] PHASE 2: KI UND MIETER

- Die KI versucht auf jedem eigenen Grundstück mit freier Kapazität Mieter anzuzwerben.
- Die KI würfelt nicht.
- Alle Würfel, die sie würfeln würde, zählen automatisch als 6.
- Sie bleibt auf die normale Würfelanzahl beschränkt.
- Sie bearbeitet ihre Grundstücke von links nach rechts im KI-Grundstücksbereich.
- **Fortgeschrittenes Spiel:** Die KI nimmt bevorzugt Mieter mit den schwierigsten Würfelanforderungen.
- **Priorität:** Die KI nimmt schwierigere Kategorien auch dann, wenn sie dadurch weniger Mieterplättchen erhält.
- **Gleichstand:** Höchste Miete gewinnt.
- **Weiterer Gleichstand:** Zufällig entscheiden.
- Nach dem Anwerben legt die KI **Werbungsplättchen** aus dem Vorrat in **Werbung ausgegeben** gemäß **Werbungs-symbol** unten rechts auf der zuletzt abgeworfenen KI-Aktionskarte.

## [ K105 ] PHASE 3: KI-AKTIONEN

Wenn die KI eine Aktion ausführt:

01. Ziehe die oberste Karte des aktuellen KI-Levels.
02. Führe die Aktion im oberen Kartenteil aus.
03. Kann die KI diese Aktion nicht ausführen, nutze die Standardaktion unten links.
04. Kann sie auch die Standardaktion nicht ausführen, führt sie Beratung aus.
05. Lege die KI-Karte offen ab.

- **Levelaufstieg durch leeres Deck:** Müsste die KI aus einem leeren Deck ziehen, steigt sie 1 Level auf und zieht aus dem neuen Deck.
- **Level IV leer:** Mische den Level-IV-Ablagestapel als neues Level-IV-Deck.
- **Erste KI-Aktion:** Immer die Grundstück-kaufen-Aktion der ersten Level-I-KI-Aktionskarte.

## [ K105.1 ] KI-AKTIONSKARTEN

- **Eine Aktion:** KI führt diese Aktion aus; sonst Standardaktion.
- **Grundstückspreis-Schwelle:** Ist der aktuelle Grundstückspreis gleich/höher als der Kartenwert, obere Aktion; sonst untere Aktion.
- **Crash-Leisten-Schwelle:** Ist die aktuelle Crash-Markier-Position gleich/höher als die angegebene Position, obere Aktion; sonst untere Aktion.
- Kann die bestimmte Aktion nicht ausgeführt werden, nutzt die KI die Standardaktion.

## [ K105.2 ] KI: GRUNDSTÜCK KAUFEN

- Die KI betrachtet nur Grundstücke mit Verkaufsmarker.
- Für jedes Grundstück zählt sie mögliche Bonuspfeile auf benachbarten Grundstücken im selben Stadtviertel.
- Die KI kauft das Grundstück mit den meisten möglichen Bonuspfeilen.
- Es zählt die Anzahl möglicher Bonuspfeile, nicht deren Wert.
- Gleichstand: zufällig entscheiden.
- Die KI zahlt nichts.
- Lege einen KI-Firmenmarker auf das Grundstück.
- Entferne den Verkaufsmarker nicht: Drehe ihn auf die Koordinatenseite und lege ihn auf das äußerste linke freie Feld der unteren Reihe im KI-Grundstücksbereich.
- **Zufall bei Gleichstand:** 2 Grundstücke: 1-3 / 4-6. 3 Grundstücke: 1-2 / 3-4 / 5-6. 4 Grundstücke: 1 / 2 / 3 / 4, bei 5-6 neu würfeln.

## [ K105.3 ] KI: BAUEN

- Die KI baut auf dem linken KI-Grundstück ohne Gebäude.
- Bestimme den Gebäudetyp mit den höchsten Boni abzüglich Strafen auf diesem Grundstück.
- Gleichstand: Typ mit den meisten Anwohnern im Mieterbereich.
- Weiterer Gleichstand: zufällig entscheiden.
- Die KI baut das teuerste Gebäude dieses Typs, das ihr aktuelles Level erlaubt.
- **Max. Kosten:** Level I: 1,9 Mio. \$ | Level II: 3 Mio. \$ | Level

- III: 4,5 Mio. \$ | Level IV: 6 Mio. \$
- Danach schiebe den zugehörigen Verkaufsmarker in die obere Reihe des KI-Grundstücksbereichs.

## [ K105.4 ] KI: VERKAUFEN

- Die KI verkauft das linke KI-Grundstück mit Gebäude.
- Die KI verkauft nie unbebaute Grundstücke.
- Beim Verkauf gelten die normalen Verkaufsregeln aus [ 03.5 ].
- Wende zusätzlich den Schwierigkeitsmodifikator aus [ K102 ] auf den Grundstückswert an.
- Lege den KI-Firmenmarker auf **Grundstücke von Spielern verkauft**.
- Entferne den passenden Verkaufsmarker aus der oberen Reihe des KI-Grundstücksbereichs.
- Schiebe alle Marker dieser Leiste nach links, um Lücken zu füllen.
- Nach jedem Verkauf steigt die KI 1 Level auf, maximal bis Level IV.

*Beim Crash verkauft die KI auch übrige Grundstücke gemäß Spielende.*

## [ K105.5 ] KI: BERATUNG

- Die KI erhält Geld in Höhe des aktuellen Grundstückspreises.

## [ K106 ] KI IN PHASE 4, PHASE 5 UND SPIELENDEN

- Phase 4 funktioniert mit KI wie im normalen Spiel.
- Phase 5 funktioniert mit KI wie im normalen Spiel.
- Spielende funktioniert mit KI wie im normalen Spiel.

## HÄUFIGE KLARSTELLUNGEN

- **Kein Handel:** Geld, Grundstücke und anderes Material dürfen nicht zwischen Personen getauscht werden.
- **Keine Boni über Grenzen:** Nachbarschaftsboni/-strafen gelten nie über Stadtviertelgrenzen.
- **Keine Boni im selben Gebäude:** Mieter geben dem eigenen Gebäude keinen Nachbarschaftsbonus.
- **Risikokarten-Verteilung:** 0 = 8 Karten | -1 = 4 Karten | -2 = 3 Karten | -3 = 4 Karten.
- **Naturschutzgebiet:** Alle Grundstücke außer G sind von dessen Bonus/Strafe betroffen. G ist nicht betroffen, weil keines seiner angrenzenden Grundstücke Boni oder Strafen hat.
- **Gebäude:** Nicht limitiert; bei Materialmangel passende Grundriss-Rückseite verwenden.