

Findorff

Das Heimatstadt-Spiel von Friedemann Frieze für 1–5 Personen

Für Sarro

Spielübersicht

Findorff ist einer der 23 Stadtteile Bremens, der Heimatstadt von Friedemann Frieze. Er besitzt nicht einfach nur drei „F“, er wurde auch nach Jürgen Christian Findorff (1720–1792) benannt, der für die Trockenlegung und Vermessung des Moors im Norden von Bremen verantwortlich war und den Abbau des Torfs sowie die Besiedelung des Moors vorantrieb.

Im Spiel **Findorff** entwickelt ihr den Stadtteil Findorff in den Jahren von 1803 bis 1916. Historisch standen während dieser Epoche sechs wichtige Bahnhöfe in Findorff, deren Gleise Richtung Hannover, Hamburg, Oldenburg und Bremerhaven gingen. Auch wenn drei davon durch den großen Hauptbahnhof ersetzt wurden, errichtet ihr an einem der beiden Hauptgleise die anderen drei Bahnhöfe. Zusätzlich zu den Kähnen auf dem Torfkanal konnte mit dieser kleinen Eisenbahn noch mehr Torf aus dem Moor im Norden von Bremen nach Findorff transportiert werden. Zu Beginn des 19. Jahrhunderts war Torf für Findorff die wichtigste Ware zum Heizen der Häuser und zur Energiegewinnung für die Industrie. Im späten 19. Jahrhundert (und während des Spiels) verlor Torf an Bedeutung, da er durch die energiereichere Kohle ersetzt wurde.

Findorff bietet euch einen ökonomischen „Engine Builder“ mit einem aus **Funkenschlag** bekannten Rohstoffmarkt für Torf und einem innovativen Warenmanagement beim Gleis- und Hausbau. Euer Fokus liegt allerdings darauf, welche der 25 historischen Bauwerke aus der Zeit von 1803 bis 1916 ihr errichtet. Baut ihr die Stuhlrohrfabrik oder den Schlachthof, um richtig viel Taler zu verdienen, oder lieber kleinere Bauwerke wie Schulen, die Bierhalle oder die Torfschiffer Herberge, um in kleineren Schritten zum Sieg zu gelangen. Ihr könnt sogar als Friedhofsbetreiber von der hohen Sterblichkeit dieser Epoche profitieren.

Nur wenn ihr eure Strategie am geschicktesten an eure Bauwerke anpasst, erweist ihr Herrn Findorff alle Ehre und tragt den Sieg nach Hause, wenn die Eisenbahn nach Hamburg fertig gebaut ist.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 25 Bauwerkskarten
- 28 Bauwerksplättchen
- 5 Lagerhauskarten
- 5 Bürokratie-Übersichtskarten
- 5 Firmentableaus
- 20 Produktionsplättchen
- 5 Start-Produktionsplättchen „2 Torf“
- 24 Aktionsplättchen
- 5 Bauwerks-Aktionsplättchen
- 1 Rabattmarker
- 70 Schienen
- 50 Torf
- 25 Ziegel
- 30 Arbeitskräfte
- 50 Häuser (10 pro Person)
- 5 Vorarbeiter (1 pro Person)
- 1 Startmarker
- 110 Münzen (Taler)

Bauwerke Karten und dazugehörige Plättchen

Referenznummer: 10
Name: Parkhaus
Jahr der Fertigstellung: 1890
Kosten und Effekte:
 - 55 Kosten
 - 10 Einkommen
 - 5 Produktion
 - 5 Sofortiger Bonus
 - 5 Dauerhafter Effekt

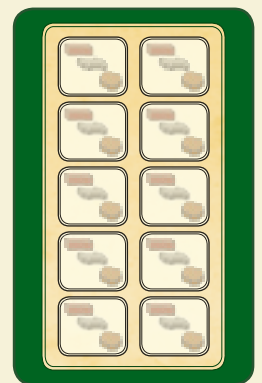


Referenznummer
Zu jedem Bauwerk gehört 1 Bauwerksplättchen, nur für „In den Hufen“ 25 gibt es 4 Plättchen.



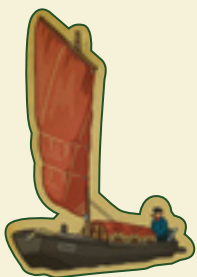
Einige Plättchen haben Haus- oder Gleisfelder

Lagerhaus



10 Warenfelder
zum Lagern von Torf, Ziegeln und Schienen

Startmarker



Aktionsplättchen

Kosten und Effekte:
 - 3 Kosten
 - 1 Einkauf
 - 1 Einstellung
 - 1 Produktion
 - 1 Verkauf

Bauwerks-Aktionsplättchen
Referenznummer: 07

Produktionsplättchen

Kosten und Effekte:
 - 18 Kosten
 - 1 Arbeitskraft
 - 2 Arbeitskräfte
 - 1 Torf
 - 1 Ziegel
 - 1 Schiene

Start-Produktionsplättchen „2 Torf“

Änderungen für Solopartien

Wenn du **Findorff** solo spielst, folge allen Spielregeln wie auf den folgenden Seiten erklärt. Es gibt nur wenige Ergänzungen für den Stadtrat von Findorff, der den Gleisbau vorantreibt und deine Solopartien beschleunigt. Du findest diese Ergänzungen auf Seite 7.

Beispiel für

Spielvorbereitung

- 1 Legt den **Spielplan** bereit. Legt den **Rabattmarker** so unter die Zeitleiste, dass der Pfeil auf das Feld „1803“ zeigt und das Plättchen links vom Spielplan herausragt.
- 2 Sortiert die **20 Produktionsplättchen** nach Art in 7 Stapel. Dann sortiert diese Stapel nach Kosten in Talern (günstigstes Plättchen zuoberst). Legt jeden Stapel mit den Kosten nach oben auf sein Marktfeld.

Solopartie: Lege das Produktionsplättchen „2 Ziegel“ mit Kosten von 10 Talern zurück in die Schachtel.



- 3 Sortiert die **Aktionsplättchen** abhängig von der Personenzahl nach Art in 4 Stapel. Dann sortiert diese Stapel nach Kosten in Talern (günstigstes Plättchen zuoberst). Legt jeden Stapel mit Kosten nach oben auf sein Marktfeld. Die Aktionssymbole sind auch neben den Marktfeldern abgebildet. Legt die übrigen Plättchen zurück in die Schachtel.

Personen				
1 & 2	3, 5, 7	6, 8, 10	5, 7, 9	2, 4, 6
3	3, 4, 6, 7	6, 7, 9, 10	5, 6, 8, 9	2, 3, 5, 6
4	3, 4, 5, 7, 8	6, 7, 8, 10, 11	5, 6, 7, 9, 10	2, 3, 4, 6, 7
5	alle	alle	alle	alle

- 4 Legt **30 Torf** auf die Felder des Torfmarkts mit Preisen von 6 bis 10 Talern, inklusive den mit Sternen markierten Feldern. Legt den übrigen **Torf** und alle **Ziegel**, **Schienen**, **Arbeitskräfte** und **Taler** in einen allgemeinen Vorrat (kurz: Vorrat) neben den Spielplan.

Solopartie: Nimm 25 Schienen aus dem Vorrat und lege sie separat als Stadtratsvorrat für den Stadtrat von Findorff bereit.

- 5 Legt die **28 Bauwerksplättchen** und die **5 Bauwerks-Aktionsplättchen** neben den Spielplan.

- 6 Nehmt euch jeder **1 Firmentableau** in der gewünschten Farbe und stellt den passenden **Vorarbeiter** auf das oberste Feld der Aktionsleiste. Nehmt euch auch eure **10 Häuser**, **1 Lagerhauskarte**, **1 Bürokratie-Übersichtskarte**, **1 Start-Produktionsplättchen** „2 Torf“ und **1 Arbeitskraft** aus dem Vorrat, die ihr neben euer Firmentableau legt. Nehmt euch **2 Torf** aus dem Vorrat und legt sie auf leere Felder eures Lagerhauses. Legt die nicht benötigten Lagerhauskarten, Vorarbeiter, Häuser und Start-Produktionsplättchen zurück in die Schachtel.

- 7 Entscheidet euch, wer die Partie beginnt. Die Person legt als Erinnerung für alle den großen Torfkahn als **Startmarker** für die gesamte Partie vor sich ab. Beginnend mit dieser Person und dann reihum im Uhrzeigersinn, nehmt euch abhängig von der Personenzahl die folgende Anzahl an **Talern** aus dem Vorrat:

Personen	erste	zweite	dritte	vierte	fünfte
Taler	16	18	20	22	24

Solopartie: Nimm 16 Talern.



3 Personen



8 Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, verteilt die 25 Bauwerkskarten abhängig von der Personenzahl wie folgt:

- **Solopartie:** Mische alle 25 Bauwerkskarten und ziehe 14 Karten. Lege die übrigen 11 Bauwerkskarten zurück in die Schachtel.
Wichtig: Ziehst du die Fleischmarkthalle, aber nicht den Schlachthof, ziehe 1 Ersatzkarte und lege die Fleischmarkthalle zurück in die Schachtel (selbst dann, wenn du den Schlachthof als Ersatz ziehst).
- **2 Personen:** Mischt alle Karten und zieht beide je 9 verdeckte Handkarten. Legt die übrigen 7 Karten offen in den Markt.
- **3 Personen:** Sortiert die Karten wie folgt in 3 verdeckte Stapel mit je 7 Karten. Legt die übrigen 4 Karten offen in den Markt. Nehmt euch jeder einen zufälligen Stapel.
Stapel 1: 1, 3, 4, 11, 12, 17, 22
Stapel 2: 2, 7, 8, 15, 19, 20, 23
Stapel 3: 10, 14, 16, 18, 21, 24, 25
Markt: 5, 6, 9, 13
- **4 Personen:** Sortiert die Karten wie folgt in 5 verdeckte Stapel mit je 5 Karten. Nehmt euch jeder einen zufälligen Stapel und legt den übrigen Stapel offen in den Markt.
Stapel 1: 1, 6, 9, 16, 24
Stapel 2: 2, 7, 15, 23, 25
Stapel 3: 3, 10, 11, 17, 21
Stapel 4: 4, 8, 12, 20, 22
Stapel 5: 5, 13, 14, 18, 19
- **5 Personen:** Sortiert die Karten wie folgt in 5 verdeckte Stapel mit je 4 Karten. Legt die übrigen 5 Karten offen in den Markt. Nehmt euch jeder einen zufälligen Stapel.
Stapel 1: 1, 9, 16, 24
Stapel 2: 2, 7, 15, 23
Stapel 3: 3, 10, 17, 21
Stapel 4: 4, 8, 12, 20
Stapel 5: 5, 13, 14, 18
Markt: 6, 11, 19, 22, 25

Haben alle **Findorff** kennengelernt, könnt ihr in **allen folgenden Partien** alle 25 Bauwerkskarten mischen und sie in einer oder mehreren „Drafting“-Runden verteilen: Wählt und behaltet einige der erhaltenen Karten, bevor ihr die übrigen Karten gleichzeitig nach links weitergebt. Aus den erhaltenen Karten wählt ihr wieder einige aus, die ihr behaltet usw.

- **Solopartie:** Siehe oben.
- **2 Personen:** Zieht beide je 9 verdeckte Karten und führt eine „Drafting“-Runde durch: Wählt 5 Karten und gebt die anderen 4 Karten weiter. Ihr beginnt die Partie mit 9 Handkarten. Legt danach die übrigen 7 Karten offen in den Markt.
- **3 Personen:** Zieht jeder 7 verdeckte Karten und führt zwei „Drafting“-Runden durch: Wählt erst 3 Handkarten und gebt 4 Karten weiter. Wählt dann 2 Karten und gebt die anderen 2 weiter. Ihr beginnt die Partie mit 7 Handkarten. Legt danach die übrigen 4 Karten offen in den Markt.
- **4 Personen:** Zieht jeder 5 verdeckte Karten und führt drei „Drafting“-Runden durch: Wählt erst 2 Handkarten und gebt 3 Karten weiter. Wählt dann 1 Karte und gebt 2 weiter. Wählt schließlich 1 Karte und gebt die letzte weiter. Ihr beginnt die Partie mit 5 Handkarten. Legt danach die übrigen 5 Karten offen in den Markt.
- **5 Personen:** Zieht jeder 4 verdeckte Karten und führt drei „Drafting“-Runden durch: Wählt erst 1 Handkarte und gebt 3 Karten weiter. Wählt dann 1 Karte und gebt 2 weiter. Wählt schließlich 1 Karte und gebt die letzte weiter. Ihr beginnt die Partie mit 4 Handkarten. Legt danach die übrigen 5 Karten offen in den Markt.

Ihr könnt nun mit **Findorff** beginnen!

Allgemeine Ideen

Bevor wir alle Spielregeln im Detail erklären, möchten wir euch mit einem Überblick über die Grundlagen in **Findorff** willkommen heißen.

Das Hauptziel: Um **Findorff** zu gewinnen, sollte euer Fokus auf dem Errichten derjenigen Bauwerke in Findorff liegen, die ihr auf der Hand habt und die im Markt liegen. Die Bauwerke geben euch am Spielende die meisten Siegpunkte, während ihr für Waren in eurem Lagerhaus und übrige Taler einige weitere Siegpunkte bekommt.

„**Engine Builder**“: Ihr baut eure eigenen Firmen aus, sodass ihr die vier verfügbaren Aktionen öfter ausführen und effektiver verwenden könnt.

Individuelle Aktionen und die Bürokratie-Phase: Ihr spielt alle in eurem eigenen Rhythmus und entscheidet so, wann und wie oft ihr die **Bürokratie** durchführt.

Spieldauer: Der Bau der zwei Gleise in Richtung Hamburg bestimmt die Spieldauer. Die Partie endet am Ende der Runde, in der ihr das zweite Gleis vollendet, sodass alle dieselbe Anzahl an Zügen spielen. Ihr baut die Gleise, indem ihr Schienen aus eurem Lagerhaus verkauft und verschiedene Bauwerke errichtet. Am meisten Gleise baut ihr aber während jeder **Bürokratie**. Je mehr Häuser ihr in Findorff baut und je mehr Arbeitskräfte ihr habt, desto mehr verkürzt ihr die Spieldauer.

Ziegel und Häuser: Ihr verwendet Ziegel für das Errichten der Bauwerke und den Bau eurer Häuser. Verschiedene Bauwerke lassen euch als Bonus oder Einkommen ebenfalls Häuser bauen.

Holzteile und Taler: Die Holzteile – Torf, Ziegel, Schienen, Arbeitskräfte, Häuser – sowie Taler sind in der Menge nicht beschränkt. Sollte der Vorrat mal leer werden, verwendet bitte vorübergehend andere Teile als Ersatz.





Allgemeine Spielregeln

Wenn ihr **Findorff** spielt, betreffen die folgenden allgemeinen Spielregeln verschiedene Aktionen und die Bürokratie.

Gleisbau

Ihr legt Schienen auf die Gleise Richtung Hamburg, wenn ihr während der **Einkaufs**-Aktion bestimmte Bauwerke errichtet, während der **Verkaufs**-Aktion Schienen verkauft, und während der **Bürokratie** für jedes eurer Paare aus einem Haus in Findorff und einer Arbeitskraft in eurer Firma Schienen baut.

Lagerhaus oder Vorrat: Wenn ihr Bauwerke errichtet und Schienen verkauft, müsst ihr die Schienen aus eurem Lagerhaus nehmen. Während der **Bürokratie** nehmt ihr die Schienen aus dem Vorrat.

Aktuelles Gleis: Zu Beginn der Partie baut ihr das kürzere Gleis , das vom Parkbahnhof in Richtung Bahnhof Utbremen verläuft. Beginnend mit dem ersten Gleisfeld neben der , legt ihr jede Schiene immer auf das nächste leere Gleisfeld des im Bau befindlichen Gleises. Sobald das kürzere Gleis beendet ist, legt ihr alle weiteren Schienen auf das längere Gleis , das vom Hauptbahnhof in Richtung Hamburg verläuft. Ihr beginnt wieder mit dem ersten leeren Gleisfeld neben der . Der **Schlachthof** und die **Fleischmarkthalle** besitzen eigene Gleisfelder auf ihren Bauwerksplättchen, auf die ihr die Schienen beim Errichten dieser Bauwerke legt – siehe auch im Glossar.

Diverse Gleisfelder beeinflussen den Torfmarkt – siehe im nächsten Abschnitt.











Beispiel: Angelika errichtet ein Bauwerk und legt als Teil der Kosten 2 Schienen aus ihrem Lagerhaus auf die nächsten leeren Felder des kürzeren Gleises ①.

Findorffs Bedarf an Torf

Der Torfmarkt auf der unteren Seite des Spielplans zeigt Findorffs Bedarf an Torf. Während ihr Torf ausschließlich für ein paar Taler an den Markt verkauft, verbrauchen die Bewohner Findorffs den Torf. Außerdem wird die Menge an Torf im Markt durch den Gleisbau beeinflusst.

Torf an den Torfmarkt verkaufen: Als Teil der **Verkaufs**-Aktion legt ihr Torf auf die teuersten leeren Felder des Markts. Abhängig vom Wert dieser Felder bekommt ihr Taler. Sollten alle Felder des Torfmarkts voll sein, könnt ihr weiterhin Torf für je 3 Taler verkaufen und legt ihn in den Vorrat. Ihr kauft niemals Torf aus dem Markt, sondern holt ihn während der **Produktions**-Aktion mit Kähnen aus dem Moor.


Gleisbau: Während des ersten Teils der Partie ist der Bedarf an Torf hoch. Legt ihr eine Schiene auf ein Gleisfeld des Gleises  mit den Markierungen ,  oder , legt ihr sofort 1 bis 3 Torf von den günstigsten belegten Feldern des Torfmarkts zurück in den Vorrat. Während des zweiten Teils der Partie sinkt der Bedarf an Torf. Legt ihr eine Schiene auf ein Gleisfeld des Gleises  mit den Markierungen ,  oder , legt ihr sofort 1 bis 3 Torf aus dem Vorrat auf die teuersten leeren Felder des Torfmarkts.

Zu Beginn des 19. Jahrhunderts basierte der Energiebedarf in Findorff auf Torf. In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts wurde Torf zunehmend durch Kohle ersetzt. Findorff benötigte weniger Torf für den Energiebedarf, sodass sich die Marktpreise zunehmend verschlechterten.

Wohnungen heizen: Die Bevölkerung in Findorff verwendet Torf zum Heizen der Häuser. Während eurer Bürokratie entfernt ihr für jedes eurer Häuser in Findorff 1 Torf von den günstigsten belegten Feldern des Markts.

Wenn ihr Torf von den günstigsten belegten Feldern des Torfmarkts entfernen müsst und der Markt leer ist, entfernt ihr keinen Torf.



Beispiel: Beim Bezahlen der Bauwerkskosten legt Angelika 1 Schiene auf das Gleisfeld mit der Markierung  ①. Sie legt 1 Torf vom Torfmarkt zurück in den Vorrat ②.

Spielablauf

Ihr führt eure Züge immer reihum im Uhrzeigersinn durch, bis die Partie endet.

In eurem Zug wählt ihr 1 der 4 verfügbaren Aktionen und stellt euren Vorarbeiter auf das entsprechende Aktionsfeld auf dem Firmentableau:

- **Einkauf:** Verbessert die Aktionen eurer Firma, holt euch weitere Produktionsstätten oder errichtet Bauwerke in Findorff.
- **Einstellung:** Stellt Arbeitskräfte ein, um eure Produktion am Laufen zu halten.
- **Produktion:** Produziert mit euren Arbeitskräften Ziegel und Schienen und holt mit ihnen per Kahn Torf aus dem Moor.
- **Verkauf:** Verkauft Torf an den Torfmarkt, verkauft Gleise für den Gleisbau oder baut für eure Arbeitskräfte Häuser in Findorff.

Zu Beginn der Partie könnt ihr jede Aktion nur einmal pro Zug durchführen. Indem ihr die Aktionen durch den Kauf oder Erhalt von Aktionsplättchen verbessert, könnt ihr sie in einem Zug auch zweimal, dreimal usw. durchführen.

Wählt ihr **dieselbe** Aktion mehrere Züge nacheinander, lasst ihr euren Vorarbeiter auf dem aktuellen Aktionsfeld stehen.

Wählt ihr eine **andere** Aktion, versetzt ihr euren Vorarbeiter auf der Aktionsleiste immer 1 bis 3 Felder „nach unten“. Das **Verkaufs**-Aktionsfeld unten auf dem Firmentableau ist „im Kreis“ mit dem **Einkaufs**-Aktionsfeld oben verbunden. Verlässt euer Vorarbeiter die Aktionsleiste unten auf dem Firmentableau, müsst ihr zunächst sofort eure **Bürokratie** durchführen und dann euren Vorarbeiter „von oben“ auf das gewählte Aktionsfeld der Aktionsleiste stellen. Danach führt ihr die gewählte Aktion durch.

Achtung, wichtig: Ihr dürft euren Vorarbeiter wirklich nur 0-3 Felder bewegen. Und ja, diese Spielregel gilt immer. Trotzdem kommt in fast jeder Partie irgendwann die Frage, ob ihr doch mit dem Vorarbeiter die **Bürokratie** auslösen und die gleiche Aktion erneut ausführen dürft. Woran liegt das? Während der Partie wird die **Bürokratie** immer besser. Ihr verliert zwar jedes Mal eine Arbeitskraft, aber euer Einkommen steigt und wird somit attraktiver. Dürftet ihr 4 Felder ziehen, dank der **Bürokratie** kassieren und dann neue Bauwerkskarten kaufen, wäre **Findorff** leider langweilig. Es ist doch viel spannender, wenn ihr herausfinden müsst, wie ihr das besser macht, oder?

1. Einkauf



Verbessert die Aktionen eurer Firma, holt euch weitere Produktionsstätten oder errichtet Bauwerke in Findorff.

Für jedes **Einkaufs**-Aktionssymbol in eurer Firma dürft ihr 1 der folgenden 3 Optionen wählen:

1 Aktionsplättchen kaufen: Wählt 1 der 4 Stapel mit Aktionsplättchen – **Einkauf**, **Einstellung**, **Produktion** oder **Verkauf**. Zahlt die Kosten des obersten Plättchens in Talern und legt es mit der Seite ohne Kosten nach oben in die entsprechende Aktionszeile an eurem Firmentableau. Ihr dürft das Aktionsplättchen ab eurem nächsten Zug nutzen.

1 Produktionsplättchen kaufen: Wählt 1 der 7 Stapel mit Produktionsplättchen – je 3 für Ziegel und Schienen, 1 für Torf. Zahlt die Kosten des obersten Plättchens in Talern und legt es mit der Seite ohne Kosten nach oben neben euer Firmentableau. Jedes dieser Plättchen benötigt während der **Produktions**-Aktion 1 oder 2 Arbeitskräfte, um die angegebenen Waren zu produzieren. Während ihr **Schienen** und **Ziegel** in euren Firmen produziert, bringt ihr den im Moor in **Ballen gestochenen Torf** mit **Kähnen** nach Findorff.

1 Bauwerk in Findorff errichten: Wählt entweder 1 Bauwerk aus eurer Hand oder 1 der offen ausliegenden Bauwerke im Markt. Errichtet ihr ein Bauwerk vom Markt, müsst ihr die Karte mit einer Bauwerkskarte aus eurer Hand ersetzen. Legt die Handkarte offen in den Markt. Habt ihr keine Handkarten mehr, ignoriert ihr diese Spielregel.

Zahlt die Kosten des gewählten Bauwerks in Talern, Ziegeln und Schienen. Nehmt Ziegel und Schienen von eurem Lagerhaus. Legt die Ziegel in den Vorrat und die Schienen auf die nächsten leeren Felder des aktuellen Gleises.

Legt die Bauwerkskarte neben euer Firmentableau und dessen Bauwerksplättchen auf das entsprechend nummerierte Baufeld in Findorff. Versetzt außerdem den Rabattmarker unterhalb der Zeitleiste um 1 Feld nach rechts. Der Pfeil zeigt immer auf das Jahresfeld, dessen kleine Zahl der Gesamtzahl aller errichteten Bauwerke entspricht. Liegt der Rabatt mit „5 Talern“ unter einem Jahresfeld, sinken die Kosten aller noch nicht errichteten Bauwerke, die historisch in dem Jahr oder früher gebaut wurden, um 5 Talern. Erreicht der Rabattmarker das Ende der Zeitleiste, lasst ihn dort liegen.

Neben 50 Siegpunkten am Spielende bietet euch jedes Bauwerk eigene Vorteile:

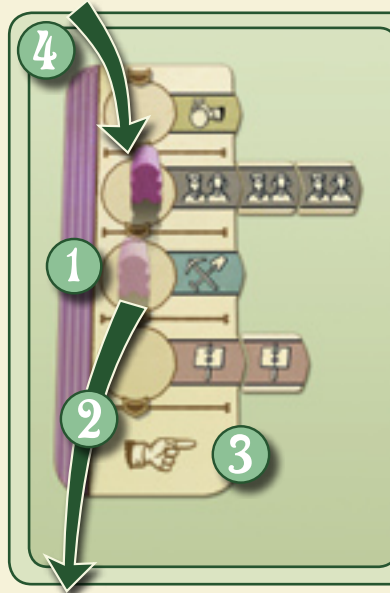
Sofortiger Bonus : Ihr erhaltet diesen Bonus einmalig sofort nach dem Errichten des Bauwerks.

Einkommen : Ihr bekommt das Einkommen jedes Mal, wenn ihr eure **Bürokratie** durchführt. Das können Talern, Torf aus dem Vorrat oder sogar eure Häuser sein.

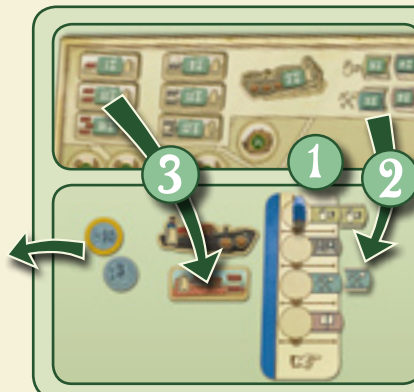
Produktion : Ihr bekommt die Waren jedes Mal, wenn ihr die **Produktions**-Aktion durchführt.

Dauerhafter Effekt : Ihr könnt diesen Effekt bis zum Spielende nutzen.

Schaut im Glossar nach allen Details zu den 25 Bauwerken.



Beispiel: Zu Beginn ihres Zugs steht Angelikas Vorarbeiter auf dem Produktions-Aktionsfeld. Nun wählt sie die Einstellungs-Aktion und versetzt ihren Vorarbeiter ①. Der Vorarbeiter verlässt die Aktionsleiste unten auf ihrem Firmentableau ②, sodass Angelika erst die Bürokratie durchführen muss ③. Danach versetzt sie den Vorarbeiter von oben auf das Einstellungs-Aktionsfeld und führt die Aktion dank der 3 Symbole dreimal durch ④. Würde Angelika die Produktions- oder Verkaufs-Aktion wählen, führt sie die Bürokratie nicht durch, da sie ihren Vorarbeiter entweder auf demselben Feld stehen lassen oder dessen Bewegung auf dem Verkaufs-Aktionsfeld beenden muss.



Beispiel: Nicole hat in ihrer Firma bereits 2 Einkaufs-Aktionssymbole ①. Sie kauft das Produktions-Aktionsplättchen für 5 Talern und legt es an ihr Firmentableau ②. Dann kauft sie das Produktionsplättchen „2 Ziegel“ für 10 Talern und legt es neben ihr Firmentableau ③.



Beispiel: Hedwig errichtet das Forsthaus vom Markt ①. Sie zahlt 12 Talern und legt 1 Schiene von ihrem Lagerhaus auf das Gleis in Findorff ②. Sie legt die Bauwerkskarte neben ihr Firmentableau und das Forsthaus-Plättchen auf seinen Platz in Findorff ③. Hedwig versetzt den Rabattmarker unter der Zeitleiste um 1 Feld weiter, sodass der Pfeil auf 1854 zeigt ④ (noch gibt es keinen Rabatt für das Errichten der Bauwerke). Da sie ein Bauwerk vom Markt errichtet hat, ersetzt sie die Karte mit dem Parkhaus aus ihrer Hand ⑤. Ab jetzt bekommt Hedwig jedes Mal ein Einkommen von 6 Talern vom Forsthaus, wenn sie die Bürokratie durchführt ⑥.

2. Einstellung



Stellt Arbeitskräfte ein, um eure Produktion am Laufen zu halten.

Für jedes **Einstellungs-Aktionssymbol** in eurer Firma nehmt euch 1 Arbeitskraft kostenfrei aus dem Vorrat und legt sie neben euer Firmentableau. Diese Arbeitskräfte stehen euch für die **Produktions-Aktion** und für die **Bürokratie** zur Verfügung. Ihr dürft beliebig viele Arbeitskräfte beschäftigen.

3. Produktion



Produziert mit euren Arbeitskräften Ziegel und Schienen und holt mit ihnen per Kahn Torf aus dem Moor.

Für jedes **Produktions-Aktionssymbol** in eurer Firma dürft ihr Waren auf 1 Produktionsplättchen produzieren:

Wählt 1 eurer leeren Produktionsplättchen und stellt die benötigte Anzahl an verfügbaren Arbeitskräften darauf – entweder 1 oder 2 Arbeitskräfte. Nehmt dann die angegebene Anzahl an Torf, Ziegeln oder Schienen aus dem Vorrat und legt sie auf leere Felder eures Lagerhauses.

Sind alle 10 Felder eures Lagerhauses voll, legt beliebige Waren eurer Wahl – neu produziert oder bereits eingelagert – ersatzlos in den Vorrat zurück, bis ihr wieder 10 Waren auf eurem Lagerhaus habt. Die drei Bahnhöfe Findorffs bieten euch weitere Lagerfelder auf den Bauwerkskarten – siehe auch im Glossar.

Lasst die Arbeitskräfte auf dem Produktionsplättchen bis zu eurer nächsten **Bürokratie** stehen. Führt ihr die **Produktions-Aktion** vor der nächsten **Bürokratie** erneut aus, müsst ihr weitere leere Produktionsplättchen und zusätzliche verfügbare Arbeitskräfte für die Produktion verwenden.

4. Verkauf



Verkauft Torf an den Torfmarkt, verkauft Gleise für den Gleisbau oder baut für eure Arbeitskräfte Häuser in Findorff.

Für jedes **Verkaufs-Aktionssymbol** in eurer Firma dürft ihr 1 der folgenden 3 Optionen wählen:

Torf an den Torfmarkt verkaufen: Legt bis zu 2 Torf von eurem Lagerhaus auf die teuersten leeren Felder des Torfmarkts. Nehmt euch die entsprechende Anzahl an Talern.

Sind alle Felder des Torfmarkts voll, könnt ihr weiterhin jeden Torf für 3 Taler verkaufen und ihn in den Vorrat legen.

Schienen für den Gleisbau verkaufen: Legt 1 Schiene von eurem Lagerhaus auf das nächste leere Feld des aktuellen Gleises in Findorff. Nehmt euch 10 Taler.

Eure Häuser bauen: Legt 1 Ziegel von eurem Lagerhaus in den Vorrat und legt 1 eurer Häuser auf ein beliebiges Hausfeld in Findorff. Sind alle diese Felder voll, baut euer Haus irgendwo in Findorff. Einige Bauwerke besitzen auf ihren Bauwerksplättchen eigene Hausfelder, auf denen ihr nur Häuser durch deren Effekte baut – siehe auch im Glossar. Hier dürft ihr mit der **Verkaufs-Aktion** keine Häuser bauen.

Bürokratie



Jedes Mal, wenn euer Vorarbeiter die Aktionsleiste unten auf dem Firmentableau verlässt, müsst ihr sofort eure **Bürokratie** durchführen. Danach stellt ihr euren Vorarbeiter wieder von oben auf das gewählte Aktionsfeld der Aktionsleiste und führt die gewünschte Aktion durch.

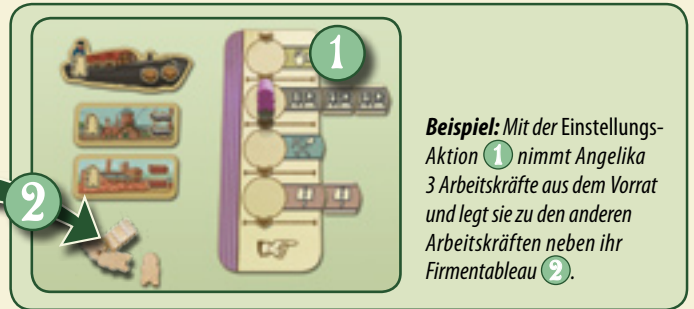
Folgt diesen Schritten in der genannten Reihenfolge:

A. Wohnungen heizen: Für jedes eurer Häuser in Findorff entfernt ihr 1 Torf von den günstigsten belegten Feldern des Torfmarkts. Legt den Torf in den Vorrat.

B. Gleisbau: Für jedes Paar aus einem eurer Häuser in Findorff und einer Arbeitskraft in eurer Firma (verfügbar oder auf einem Produktionsplättchen) legt ihr 1 Schiene aus dem Vorrat auf das nächste leere Feld des aktuellen Gleises in Findorff. Nehmt euch 4 Taler für jede dieser so gelegten Schienen.

C. Zeit vergeht: Legt eure Arbeitskräfte von den Produktionsplättchen zu euren verfügbaren Arbeitskräften neben das Firmentableau. Dann stirbt 1 Arbeitskraft an Altersschwäche. Legt sie in den Vorrat. Habt ihr aktuell keine Arbeitskräfte, stirbt auch keine.

D. (optional) Einkommen durch Bauwerke: Prüft eure errichteten Bauwerkskarten, ob sie euch Einkommen in Form von Talern, Torf oder Häusern bieten – siehe auch im Glossar.



Beispiel: Mit der Einstellungs-Aktion ① nimmt Angelika 3 Arbeitskräfte aus dem Vorrat und legt sie zu den anderen Arbeitskräften neben ihr Firmentableau ②.



Beispiel: In ihrem nächsten Zug produziert Angelika Waren ①. Sie hat nur 1 Produktions-Aktionssymbol in ihrer Firma und wählt die Produktion von Schienen. Sie stellt 1 verfügbare Arbeitskraft auf das Produktionsplättchen und legt 2 Schienen aus dem Vorrat auf ihr Lagerhaus ②. Wenn sie auch Torf und/oder Ziegel produzieren möchte ③, muss sie die Produktions-Aktion in ihren nächsten Zügen erneut durchführen. Solange sie keine Bürokratie durchführt, kann sie nur weitere leere Produktionsplättchen zur Produktion weiterer Waren nutzen.



Beispiel: Nicole führt die Verkaufs-Aktion zweimal durch ①. Zuerst legt sie 1 Schiene von ihrem Lagerhaus auf das Gleis nahe des Parkbahnhofs und nimmt sich 10 Taler ②. Dann legt sie 1 Ziegel von ihrem Lagerhaus in den Vorrat und legt 1 ihrer Häuser auf ein Hausfeld in Findorff ③.



Beispiel: Hedwig führt die Bürokratie durch. **A.** Sie hat 3 Häuser in Findorff und legt 3 Torf vom Torfmarkt in den Vorrat ①. **B.** Sie hat 3 Paare aus einem Haus und einer Arbeitskraft, sodass sie 3 Schienen aus dem Vorrat auf das aktuelle Gleis legt und sich 12 Taler nimmt. Aufgrund der Markierung -3 entfernt sie weitere 3 Torf aus dem Markt ②. **C.** Sie legt die Arbeitskräfte von ihren Produktionsplättchen zu ihren verfügbaren Arbeitskräften. Dann stirbt 1 Arbeitskraft, die sie zurück in den Vorrat legt ③. **D.** Sie nimmt sich 6 Taler als Einkommen von ihrem Forsthaus ④.

Spielende



Ihr löst das Spielende aus, wenn ihr eine Schiene auf das letzte Gleisfeld des Gleises Richtung Hamburg legt, also auf das Gleisfeld direkt oberhalb des Baufelds 16 für den Bahnhof Utbremen. Spielt die Runde zu Ende, sodass alle dieselbe Anzahl an Zügen haben. Ihr könnt weitere Schienen auf die Gleisfelder im gestrichelten Bereich des Gleises legen. Reichen diese Felder nicht, legt weitere gebaute Schienen in den Vorrat zurück, beachtet aber auch dafür die fortlaufende Markierung 2 und legt entsprechend für jede zweite Schiene 2 Torf aus dem Vorrat auf den Torfmarkt. Dies gilt auch, wenn ihr vor eurer letzten Aktion nochmals eine Bürokratie durchführt. Das Gleis Richtung Hamburg ist weitere 80 km lang, bevor es wirklich vollendet ist.

Achtung, wichtig: Achtet auf den Gleisbau, damit euch das Spielende nicht überrascht! Könnt ihr euren letzten Zug richtig planen, habt ihr einen großen Vorteil.



Beispiel: Nach Hedwigs Zug legt Angelika eine Schiene auf das letzte Gleisfeld des längeren zweiten Gleises Richtung Hamburg und löst das Spielende aus ①. Sie legt eine zweite Schiene auf das erste Gleisfeld

im gestrichelten Bereich des Gleises und legt aufgrund der Markierung 2 Torf in den Torfmarkt ②. Dann hat Nicole ihren letzten Zug und kann ebenfalls noch weitere Schienen legen.

Da Hedwig die Partie begonnen hat, haben nun alle dieselbe Anzahl an Zügen gespielt und die Partie endet mit der Schlusswertung.

Schlusswertung

Nachdem ihr die letzte Runde beendet habt, zählt eure Siegpunkte wie folgt:

- Für jedes eurer errichteten Bauwerke: 50 Siegpunkte
- Für jede Schiene in eurem Lagerhaus: 10 Siegpunkte
- Für jeden Ziegel in eurem Lagerhaus: 4 Siegpunkte
- Für jeden Torf in eurem Lagerhaus: Siegpunkte entsprechend des teuersten leeren Felds im Torfmarkt (ist der Torfmarkt voll: 3 Siegpunkte)
- Für jeden übrigen 1 Taler: 1 Siegpunkt

Für eure gebauten Häuser in Findorff gibt es keine Siegpunkte.

Ihr gewinnt **Findorff** mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand gewinnt ihr, wenn ihr weniger Taler habt. Euer Ziel ist es, Findorff zu errichten, nicht die wohlhabendste Firma zu besitzen!

Die Solopartie

Wenn du **Findorff** solo spielst, versuchst du deine Firma so schnell wie möglich zu optimieren, um Findorff alleine zu entwickeln. Der Stadtrat von Findorff treibt den Gleisbau voran. Er hat einen eigenen Stadtratsvorrat mit 25 Schienen, die er eine nach der anderen nach jedem deiner Züge baut. Somit hast du nur maximal 25 Züge, bevor die Partie endet. Bekommst du genug Siegpunkte durch das Errichten der Bauwerke und den Bau vieler Schienen in der Bürokratie?

Spielablauf

Beachte die kleinen Abweichungen beim Aufbau auf den Seiten 2 und 3 und führe deine Züge aus, wie auf den Seiten 4–6 beschrieben.

Gleisbau durch den Stadtrat von Findorff: Nach jedem deiner Züge legst du 1 Schiene aus dem Stadtratsvorrat auf das nächste leere Gleisfeld des aktuellen Gleises in Findorff. Folge den Spielregeln für das Entfernen und Hinzufügen von Torf im Torfmarkt.

Bürokratie

Folge den Schritten, wie auf Seite 6 beschrieben, mit der folgenden Ergänzung für Schritt B.

B. Gleisbau: Drehe alle in diesem Schritt gebauten Schienen um 90°. Dies ist für deine Schlusswertung sehr wichtig.

Drehe keine Schienen beim Errichten von Bauwerken, beim Verkauf oder beim Legen der Schienen aus dem Stadtratsvorrat.

Spielende

Deine Solopartie endet entweder, wenn der Stadtrat von Findorff die 25. Schiene legt und somit den Stadtratsvorrat leert oder wenn du während deines Zugs eine Schiene auf das letzte Gleisfeld des längeren zweiten Gleises nach Hamburg legst. Im zweiten Fall beendest du noch deinen Zug und darfst dabei weitere Schienen auf die Gleisfelder im gestrichelten Bereich des Gleises legen.

Schlusswertung

Nachdem du die letzte Runde beendet hast, zähle deine Siegpunkte wie folgt:

- Für jedes deiner errichteten Bauwerke: 50 Siegpunkte
- Für jede Schiene in deinem Lagerhaus: 10 Siegpunkte
- Für jeden Ziegel in deinem Lagerhaus: 4 Siegpunkte
- Für jeden Torf in deinem Lagerhaus: Siegpunkte entsprechend des teuersten leeren Felds im Torfmarkt (ist der Torfmarkt voll: 3 Siegpunkte)
- Für jeden übrigen 1 Taler: 1 Siegpunkt
- Für jede um 90° gedrehte Schiene auf den Gleisen: 10 Siegpunkte

Für deine gebauten Häuser in **Findorff** gibt es keine Siegpunkte.



Beispiel: Während der Bürokratie legt Nicole 2 Schienen auf das aktuelle Gleis ①. Sie dreht beide um 90°, um sie in der Schlusswertung zu werten.

Mal sehen, wie erfolgreich du deine Firma geführt hast:

- **Weniger als 700 Siegpunkte:** Eventuell wäre eine Spielzeugeisenbahn besser?
- **700 – 749 Siegpunkte:** Das könnte mehr als dein Hobby sein.
- **750 – 799 Siegpunkte:** Ein solides Familienunternehmen.
- **800 – 849 Siegpunkte:** Das ist eine professionelle Stadtplanung.
- **850+ Siegpunkte:** Du musst Herr Findorff persönlich sein!

Autor: Friedemann Friese | **Graphik:** Maura Kalusky | **Redaktion:** Henning Kröpke

Lektorat: Christian Frank, Ronald Hrkac, Linus Wolf, Andreas Wickner

© 2022, 2F-Spiele, Bremen/Germany



2F-Spiele
Fedelhöfen 64
D-28203 Bremen
www.2f-spiele.de

Glossar

01 Blufms Plantage (1803):

Kosten: Zahle 25 Taler und lege 1 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat.

Einkommen: 8 Taler.

Der „Grundstein“ Findorffs. Exotisch gestalteter Ausflugsort für reiche Bremer Bürger. Hier wurden die ersten Häuser gebaut.

02 Friedhof Berdentor (1813):

Kosten: Zahle 18 Taler.

Dauerhafter Effekt: Während jeder *Bürokratie* aller Personen bekommst du für die sterbende Arbeitskraft 2 Taler aus dem Vorrat, auch für deine.

Bereits 1875 wieder geschlossen. Die Toten wurden auf den Riersberger Friedhof umgebettet.

03 Gasanstalt (1854):

Kosten: Zahle 13 Taler, lege 2 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat und lege 2 Schienen von deinem Lagerhaus auf das aktuelle Gleis in Findorff.

Sofortiger Bonus: Nimm das Bauwerks-Aktionsplättchen mit 1 zusätzlichen *Produktions*-Aktionssymbol. Lege es an dein Firmentableau.

Einkommen: 4 Taler.

Erste wichtige Industrieansiedlung auf der heutigen Bürgerweide.

04 Kuhsiel-Schleuse (1865):

Kosten: Zahle 25 Taler.

Produktion: Nimm 1 zusätzlichen Torf (einmal pro Aktion, nicht pro Aktionssymbol).

Erste wichtige Wümmeschleuse. Die Torfkähne mussten nicht mehr über den Wümmedeich gezogen werden.

05 Forsithaus (1872):

Kosten: Zahle 12 Taler und lege 1 Schiene von deinem Lagerhaus auf das aktuelle Gleis in Findorff.

Einkommen: 6 Taler.

Gartenlokal und Vereinsheim der Findorffer Ruderer am Torfkanal.

06 Spedition Neukirch (1874):

Kosten: Zahle 12 Taler und lege 1 Schiene von deinem Lagerhaus auf das aktuelle Gleis in Findorff.

Sofortiger Bonus: Nimm das Bauwerks-Aktionsplättchen mit 2 zusätzlichen *Verkaufs*-Aktionssymbolen. Lege es an dein Firmentableau.

Die Spedition lag nicht in Findorff. Ihr Begründer bebaute die nach ihm benannte Neukirchstraße und sorgte für ein deutliches Wachstum von Findorff.

07 Stuhlrohrfabrik (1876):

Kosten: Zahle 15 Taler, lege 2 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat und lege 2 Schienen von deinem Lagerhaus auf das aktuelle Gleis in Findorff.

Sofortiger Bonus: Nimm das Bauwerks-Aktionsplättchen mit 1 zusätzlichen *Einkaufs*-Aktionssymbol. Lege es an dein Firmentableau.

Einkommen: 8 Taler.

Große Fabrik in Findorff. Herstellung von Möbeln, die mit Stuhlrohr bezogen wurden.

08 Schlachthof (1879):

Kosten: Zahle 17 Taler, lege 2 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat und lege 3 Schienen von deinem Lagerhaus auf die hellen Gleisfelder des Bauwerksplättchens. Du schließt das Bauwerk an das Gleis Richtung Hamburg an, der Bau dieser Schienen beschleunigt das Spiel aber nicht.

Einkommen: 20 Taler.

Zentraler Schlachthof von Bremen auf dem industriellen Areal der späteren Bürgerweide.

09 Torfschiffer Berberge (1880):

Kosten: Zahle 9 Taler und lege 1 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat.

Dauerhafter Effekt: Während der *Verkaufs*-Aktion aller Personen bekommst du pro verkauftem Torf zusätzlich 1 Taler aus dem Vorrat, auch für deinen.

Unterkunft und Ort zur Unterhaltung für Torfschiffer in dem immer mehr von Eisenbahnbauern geprägten Stadtteil.

10 Parkhaus (1890):

Kosten: Zahle 18 Taler und lege 1 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat.

Einkommen: 5 Taler.

Großer Prunkbau zentral am Eingang zum Bürgerpark mit direktem Blick in die Stadt und auf den Dom. Der Bürgerpark gehört nicht zu Findorff, prägt es aber dennoch.

11 ESPH-Bau (1893):

Kosten: Zahle 18 Taler und lege 1 Schiene von deinem Lagerhaus auf das aktuelle Gleis in Findorff.

Sofortiger Bonus: Lege 1 deiner Häuser auf das dunkle Hausfeld des Bauwerksplättchens.

Einkommen: Lege 1 deiner Häuser auf eines der hellen Hausfelder des Bauwerksplättchens. Sind alle Hausfelder voll, stellst du das Haus daneben.

Eisenbahn Spar- und Bauverein. Älteste bis heute praktizierende Wohnungsbaugenossenschaft vieler Eisenbahnerwohnungen.

12 Kraftwerk (1893):

Kosten: Zahle 10 Taler und lege 2 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat.

Einkommen: Du bekommst pro 2 Häuser in Findorff 1 Taler aus dem Vorrat, unabhängig davon wem sie gehören (eigene und fremde).

Weitere Großindustrie hinter dem heutigen Hauptbahnhof.

13 Bierhalle „Karls-Ruh“ (1896):

Kosten: Zahle 5 Taler, lege 1 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat und lege 1 Schiene von deinem Lagerhaus auf das aktuelle Gleis in Findorff.

Sofortiger Bonus: Nimm das Bauwerks-Aktionsplättchen mit 1 zusätzlichen *Einstellungs*-Aktionssymbol. Lege es an dein Firmentableau.

Einer der zahlreichen Orte der Gastlichkeit für die vielen zusätzlichen Bahnarbeiter und Torfschiffer in Findorff.

14 Dammsiel-Schleuse (1896):

Kosten: Zahle 20 Taler.

Produktion: Nimm 1 zusätzlichen Torf (einmal pro Aktion, nicht pro Aktionssymbol).

Zweite große Schleuse zum Torftransport und der Trockenlegung des vor Findorff gelegenen Blocklands.

15 Bahnhof Hemmstraße (1900):

Kosten: Zahle 10 Taler und lege 2 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat.

Sofortiger Bonus: 2 Torf.

Dauerhafter Effekt: Du besitzt 1 zusätzliches Warenfeld.

16 Bahnhof Ufbremen (1900):

Kosten: Zahle 10 Taler und lege 2 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat.

Sofortiger Bonus: 2 Torf.

Dauerhafter Effekt: Du besitzt 1 zusätzliches Warenfeld.

17 Parkbahnhof (1900):

Kosten: Zahle 12 Taler und lege 2 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat.

Dauerhafter Effekt: Du besitzt 2 zusätzliche Warenfelder.

Einkommen: 2 Torf.
Nach dem Abriss des Hamburger Bahnhofs wurden die drei Bahnhöfe der Jan-Reiner-Kleinbahn auf der alten Verbindung zum Gleis nach Hamburg gebaut. Die Kleinbahn diente zum zusätzlichen Transport von Torf aus dem Teufelsmoor.

18 Fleischmarkthalle (1900):

Wichtig: Du kannst dieses Bauwerk erst nach dem Schlachthof errichten!

Kosten: Zahle 10 Taler und lege 2 Schienen von deinem Lagerhaus auf die hellen Gleisfelder des Bauwerksplättchens. Du schließt das Bauwerk an das Gleis des Schlachthofs an, der Bau dieser Schienen beschleunigt das Spiel aber nicht.

Einkommen: 10 Taler.

19 Missler Hallen (1906):

Kosten: Zahle 13 Taler und lege 3 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat.

Sofortiger Bonus: Lege 2 deiner Häuser auf die dunklen Hausfelder des Bauwerksplättchens.

Einkommen: 3 Taler.

Vermittlungsort für osteuropäische Auswanderer in Richtung Amerika. Die Hallen waren 1933 für ein halbes Jahr ein Konzentrationslager.

20 Geldschule Herbst (1908):

Kosten: Zahle 12 Taler und lege 1 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat.

Einkommen: 3 Taler.

Erste Schule in Findorff. Aufgrund des Schulgelds meist für Kinder aus wohlhabenderen Familien.

21 Freischule Regensburger (1912):

Kosten: Zahle 8 Taler und lege 2 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat.

Sofortiger Bonus: Lege 1 deiner Häuser auf das dunkle Hausfeld des Bauwerksplättchens.

Die nächste Schule war für Kinder, deren Eltern sich Schulgeld nicht leisten konnten.

22 Geldschule Nürnberger (1912):

Kosten: Zahle 12 Taler und lege 1 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat.

Einkommen: 3 Taler.

Der schnell wachsende Stadtteil benötigte eine weitere Schule.

23 Segelclub Blockland (1913):

Kosten: Zahle 15 Taler und lege 1 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat.

Einkommen: 4 Taler.

Auf dem Torfkanal lässt sich bis heute hervorragend Wassersport betreiben.

24 Pumpwerk (1915):

Kosten: Zahle 10 Taler, lege 2 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat und lege 2 Schienen von deinem Lagerhaus auf das aktuelle Gleis in Findorff.

Sofortiger Bonus: Nimm das Bauwerks-Aktionsplättchen mit 1 zusätzlichen *Produktions*-Aktionssymbol. Lege es an dein Firmentableau.

Einkommen: 4 Taler.

Das Pumpwerk musste die Fäkalien der ganzen Stadt abpumpen.

25 „In den Hüfen“ (1916):

Wichtig: Du musst die *Einkaufs*-Aktion viermal durchführen, entweder nacheinander in mehreren Aktionen oder mit mehreren Aktionssymbolen in derselben *Einkaufs*-Aktion. Lege alle vier Bauwerksplättchen auf diese Karte. Für jedes genutzte *Einkaufs*-Aktionssymbol legst du je eins dieser Bauwerksplättchen in Findorff. Erst danach gilt dieses Bauwerk als errichtet und du versetzt den Rabattmarker.

Kosten: Jedes Mal, wenn du ein Bauwerksplättchen legst, zahle 3 Taler und lege 1 Ziegel von deinem Lagerhaus in den Vorrat.

Sofortiger Bonus: Lege 1 deiner Häuser auf das dunkle Hausfeld des gerade gelegten Bauwerksplättchens.

Wichtig: Wenn der Rabatt „1916“ erreicht und du das Bauwerk immer noch errichtest, zahlst du 0 Taler (du bekommst keine Taler).

Sehr groß angelegtes Kleingartengebiet nördlich des Baugebiets von Findorff, welches bis heute Bestand hat.