Stefan Feld
City Collection
3

NEW YORK
CITY

Egy játék 1-4 játékos részére 14 éves kortól

Játékleírás

New York híres a felhőkarcolóiról – amik felépítése a lehető legrangosabb építészeti feladatot jelentik, és erről szól ez a játék.

Az építészmérnökök szerepébe bújva az a feladatotok, hogy különböző dolgokról gondoskodjatok: gyűjtsetek pénzt, hogy ki tudjátok fizetni a munkásokat; szerezzetek tervrajzokat, hogy minél több felhőkarcolót építhessetek, és nyerjétek meg magatoknak a sajtó támogatását, mert ez döntetlen esetén előnyt jelenthet.

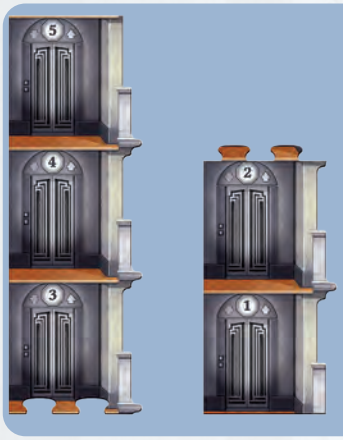
Az öt forduló mindegyikében csak arra a kerületre építhettek, ahol a polgármester tartózkodik - a kivételek természetesen erősítik a szabályt. A játék végén az egyes kerületekben az ott lévő felhőkarcolókat a többség szerint értékelitek. Valamint a csapatod (az összegyűjtött, felbérelt személyek) értéke is pontot ad.

Akinek a végén a legtöbb pontja van, az lesz a győztes!

A közös játékelemek

1 játéktábla

New York kerületeivel, amelyekben felépítitek a felhőkarcolóitokat; a presztízspontsávval, amin számoljátok a presztízspontjaitokat; valamint a sajtósáv mezőivel, ami egyenlőség esetén dönt.



1 lifttábla (két részből áll)

Erre fektetitek a személyekből kialakított paklikat (lásd a 7. oldalon).

76 személy

Ezek a játék folyamán bónuszokat adnak nektek, a játék végén pedig pontokat (lásd a mellékletben).

26 dollár

Ezekkel fizetitek ki az embereiteket, amikor használjátok a képességüket (lásd a mellékletben).

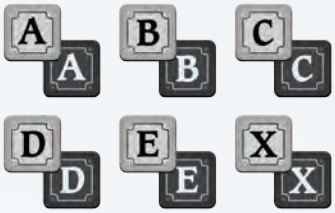
hátoldal

10 presztízslapka (járművenként 2 db)

Ezekkel növelitek meg a kerület presztízsét, és megmutatják, hogy melyik járművet kell használnotok hozzá (lásd a 11. oldalon a „Presztízs”).

1 polgármester figura

A polgármester mutatja meg az aktuális kerületet, amelyikben szabad felhőkarcolót építenetek.



6 sorrendlapka (A, B, C, D, E, X)

Ezek jelölik annak a sorrendjét, ahogyan a polgármester áthalad a városrészeken (lásd a 8. oldalon, a 0. fázist).

hátoldal

6 alapértéklapka (6, 7, 8, 8, 9, 10)

A kerületek presztízsének alapértékét mutatják.

sajtó *presztízs* *lift*

dollár *felhőkarcoló* *tervrajz*

105 kártya (7 fajtából, fajtánként 15db)

Ezekkel a kártyákkal játsszátok le fordulónként a 6 licitkört (lásd a 9-11. oldalakon).

dzsóker

hátoldal

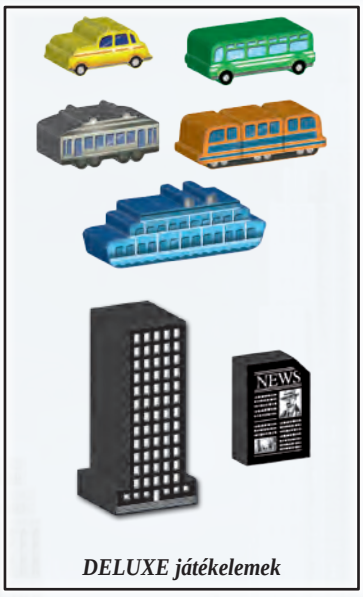
előoldal *előoldal*

1 Szabadságszobor bónuszlapka

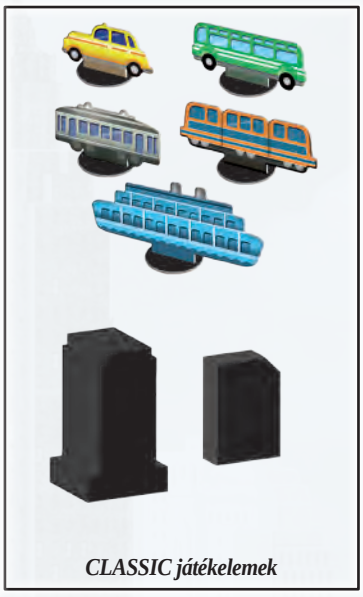
A Szabadságszobor megmutatja, hogy kiadtátok-e már a kerületbónuszt (lásd a 11. és 13. oldalakon a „A kerületbónusz” címszónál).

1 melléklet

A mellékletben megtaláljátok az összes személy tulajdonságainak részletes leírását.



DELUXE játékelemek



CLASSIC játékelemek

10 jármű (2-2 taxi, busz, metró, villamos, hajó)

A járműveket arra használjátok, hogy a presztízslapkákat eljuttassátok a város kerületeibe (lásd a 11. oldalon a „Presztízs” címszónál).

12 fekete felhőkarcoló

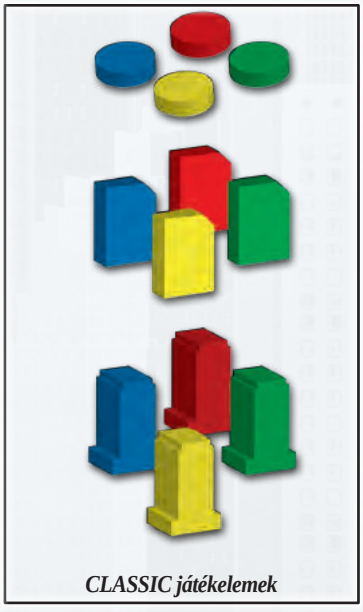
A kerületekben állnak, és megnehezítik a jó pozíciók elfoglalását, a többség elérését.

1 fekete sajtójelző

A fekete egy semleges szín, aminek a felhőkarcolója és sajtójelzője befolyásolja a végső értékelést (lásd a 12. oldalon a „Végső értékelés” címszónál).

Az egyes játékosok játékelemei

DELUXE játékelemek



CLASSIC játékelemek

1 pontjelző

A presztízspontok jelölésére.

1 sajtójelzőt

Ezzel jelölitek a sajtónál elért befolyásotokat.

20 felhőkarcoló

A felhőkarcolókat állítjátok fel a kerületekben, hogy pontokat szerezzetek a végső értékeléskor (lásd a 13. oldalon).

1 áttekintőkártya: végső értékelés

1 játékostábla

Itt tárolják a játékosok a felhőkarcoló készletüket (jobbra), a dollárjaikat (balra). A személyeket a tábla tetejéhez kell majd tenni, míg a kártyákat alulra.

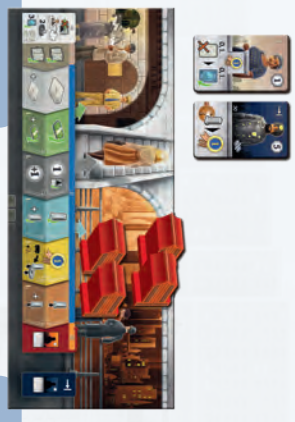
Megjegyzés: *A játék alkatrészeit nem korlátozzuk számotokra: ha a dollár vagy a felhőkarcoló nem lenne elegendő, akkor egyszerűen használjatok más játékelemeket kiegészítésül. Ennek azonban általában csak akkor szabad megtörténnie, ha a virtuális Tomi szóló verzióban játszotok (13. oldal).*

Megjegyzés: Ez a fejezet a DELUXE verzió* és a Classic verzió elemeit is bemutatja. A játékszabályban a továbbiakban csak a DELUXE változat alkatrészeit használjuk az illusztrációkban. A DELUXE játékelemek külön is megvásárolhatóak. Erről további információkat a 18-19. oldalon találtok.

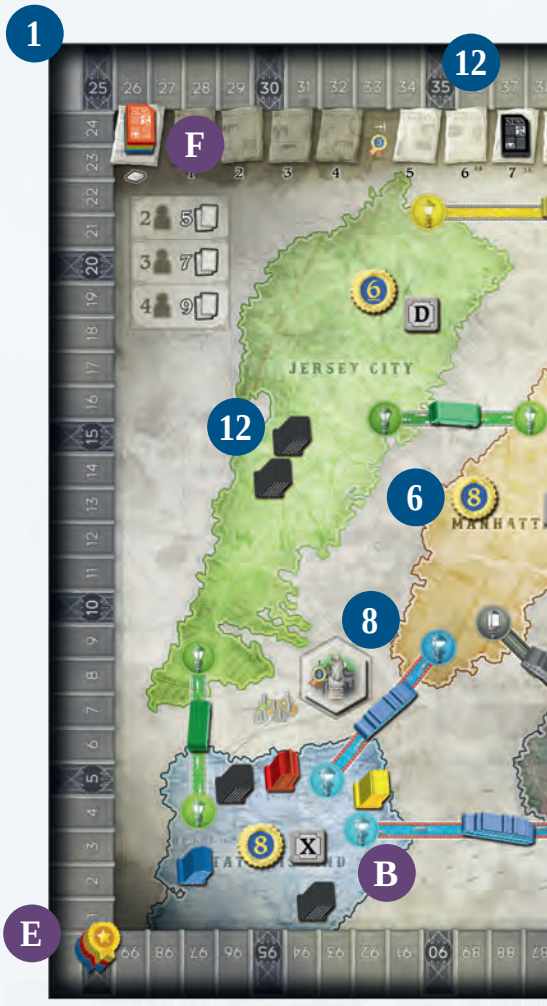
Előkészületek

1. Fektessétek a játékterület közepére a **játéktáblát**. – A példa 3 játékos esetét mutatja.
2. Állítsátok össze és helyezzétek a **lifttáblát** a játéktábla mellé.
3. Először válogassátok szét a **személyeket** világos és a sötét hátlapjuk alapján, majd válogassátok szét az **értékük** szerint (1-5). Egyesével, lefordítva keverjétek meg mindegyik pakli lapjait. Ezután helyezzétek a sötét paklikat 1-től 5-ig a lifttáblára, és fordítsátok fel minden pakli felső 4 lapját és felfordítva tegyétek jobbra a lift mellé.
4. A 12 **világos személy** alkotja a „kezdőszemélyeket”. Alakítsatok ki belőlük véletlenszerűen 5 lefordított paklit, minden pakli két különböző értékű (1 és 5) lefelé fordított lapból álljon. Két 1-es értékű személy megmarad, őket tegyétek vissza a játék dobozába.

   Ezek után fordítsatok fel 1-gyel több paklit, mint ahány játékos részt vesz a játékban.



5. A 6 **sorrendlapkát** képpel lefelé véletlenszerűen osszátok le a kerületekre, majd fordítsátok át őket a világos oldalukra.
6. A 6 **alapértéklapkát** szintén képpel lefelé véletlenszerűen osszátok le a kerületekre a sorrendlapkák mellé, majd a fordítsátok át őket a képes oldalukra.
7. Keverjétek össze a 10 **presztízslapkát**, és helyezzétek őket egy lefelé fordított pakliba a megadott helyre.
8. Helyezzétek a **Szabadságszobor bónuszlapkát** a „4-es” oldalával felfelé a bónuszmezőre.
9. Állítsátok a **járműveket** a színeiknek megfelelő utakra a kerületek közé.
10. Tegyétek a **dollárokat** a játéktábla mellé.
11. Keverjétek meg a **kártyákat**, és képpel lefelé tegyétek őket a játéktábla mellé egy húzópakliba rendezve.
12. Állítsatok **2 fekete felhőkarcolót** minden kerületre. Tegyétek a **fekete sajtójelzőt** 2/3/4 játékos esetén a sajtósáv 8/7/6 mezőjére.
13. Tegyétek a **polgármestert** a játéktábla mellé.



14. Válasszatok egy-egy színt és mindenki vegye el a színében a következő alkatrészeket:

A. **1 játékostáblát** - fektessétek magatok elé

B. **1 felhőkarcolót** - állítsátok arra a kerületre, amelyiken az „X” sorrendlapka fekszik. A többi felhőkarcolót most még hagyjátok a közös készletben.

C. **4 felhőkarcolót** – állítsátok a játékostáblák jobb oldalára.

D. **1 dollárt** – tegyétek a játékostáblák bal oldalára.

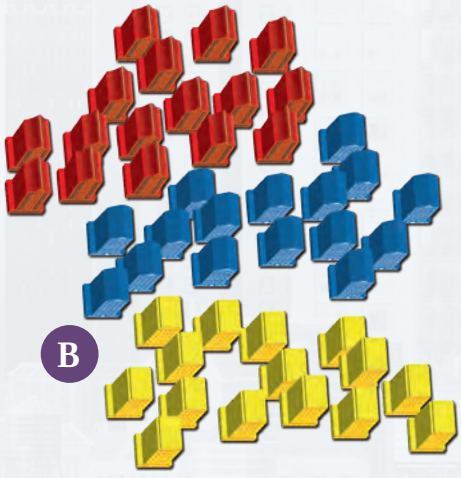
E. **1 pontjelzőt** - fektessétek a pontozósáv 0 mezőjére.

F. **1 sajtójelzőt** – tegyétek (véletlenszerű sorrendben) a sajtósáv startmezőjére.

13

2

3



B

16

C

14

D

A

15

15. Mindenki vegyen el **2 lapot a húzópakliról** és tegye a játékostáblája alá. Ezek a kártyák képezik a **„tartalékot”** (lásd 9. oldal, „Általános szabályok az egyes licitkörökre”).

16. A sajtósáv szerinti fordított sorrendben (lentről felfelé haladva) mindenki vegyen el egy, 2 kezdőszemélyes paklit. Tegyétek a 2 személyt képpel felfelé a játékostáblák fölé.

17. Tegyétek vissza a játék dobozába a többi kezdőszemélyt és a felesleges játékszínek alkatrészeit.

Fontos fogalmak

Pontozósáv

Aki presztízspontokat (továbbiakban csak pontok) kap, az a pontjelzőjével előre lép a pontozósávon a kapott pontok mértékében. Ez a jelző mutatja, hogy a játék folyamán mennyi pontot szereztek.

Példa: A kék játékos 3 pontot kapott, ennek megfelelően 3 mezővel lépteti előre a pontjelzőjét a pontozósávon.

Sajtósáv

A sajtósáv mutatja, hogy kinek milyen nagy a sajtóra gyakorolt hatása. Ez a sáv dönt szinte minden esetben a **játékosok sorrendjéről**, és minden **döntetlen állásról.**

Megjegyzés: *Ezen az oldalon összefoglalva „segédletként" minden lehetséges esetet megjelenítettünk számotokra. Még azokat az eseteket is, amiket részletesen csak a későbbiekben ismertetünk.*

Az a játékos a sorrendben az első, akinek a sajtójelzője nagyobb számon áll a sajtósávon. Azonos mezőn állók esetén az a játékos számít elől állónak, akinek a sajtójelzője feljebb van.

Példa: Piros előrébb áll a sárgánál, aki a kék előtt van.

Döntetlen:

Egyezőség, döntetlen esetén az kapja az előnyt, akinek sajtójelzője előrébb áll a sajtósávon. Tehát ez igaz

- a bónusz meghatározásakor egy licitkörben (a kijátszott kártyák száma), a fekete sajtójelző itt nem számít és
- a többség meghatározásakor a végső pontozás során (felhőkarcolók száma). Itt a fekete sajtójelzőt is figyelembe kell vennetek.

Példa: A piros kapja a bónuszt, mert ő áll előrébb a sávon.

Körsorrend:

Amikor meg kell határoznotok a körsorrendet, akkor elölről hátrafelé menjetek végig a sajtósávon. A következő kivételek vannak:

- **A játék előkészületeikor a kezdőszemélyek elosztása**: a sajtósávon hátulról előre haladjatok.
- **1. fázis: a kártyapárok kiválasztása:** a sajtósávon hátulról előre haladjatok.
- **2. fázis: a játékosok sorrendje:** Csak az adott forduló 1. licitkörét kezdi az, aki a sajtósávon az első helyen áll. A forduló további 5 licitkörét az kezdi, aki megnyerte az előző licitkört. Ha senki nem játszik ki kártyát egy licitkörben, a sorrend nem változik.

Példa: A piros van többségben, őt követi a sárga és végül a kék.

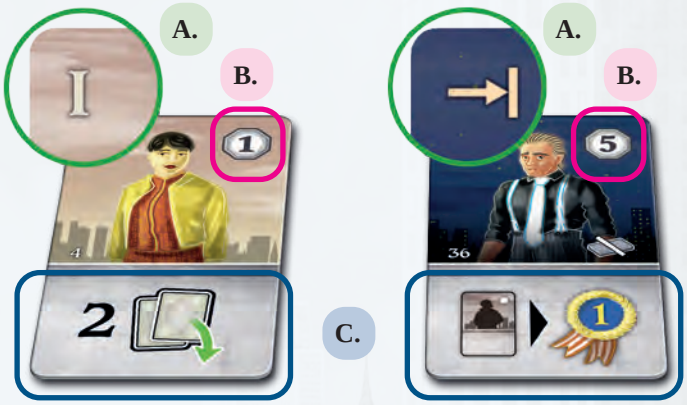
Fontos: Az egyes licitkörökben a kártyákat az óramutató járásával megegyező irányban játsszátok ki!

Példa: A kék az utolsó és ezért ő választhat elsőként egy kártyapaklit, azaz egy kártyapárt. Őt követi majd a sárga és a piros.

A személyek

A személyek a bal felső sarokban lévő ikonnal vannak az I., II., III. fázishoz vagy a játék végéhez hozzá rendelve.

Fordulónként csak egyszer, a megfelelő fázisban használhatod egy személy képességét. Egy személy használatának feltétele, hogy te legyél a soron és 1 dollárt tegyél a személyre, mielőtt használnád. Ezt a dollárt csak a következő forduló elején teszed vissza a közös készletbe, addig ezt a személyt nem használhatod újra. Minden személynek van egy adott értéke (1-5), ez a jobb felső sarokban látható. A mellékletben megtaláljátok az összes személy tulajdonságainak részletes leírását.



Egy személy kártyája három információt tartalmaz:

A. Ekkor használható a személy: vagy a megadott fázisban vagy a játék végi értékelésnél.

B. Az az érték, amiért felbérelhető a személy.

C. A személy tulajdonsága, képessége.

Fontos:

- Az ilyen szimbólumos személyeknek nem kell 1 dollárt fizetned.
- Hacsak a személykártya nem rendelkezik másképp, minden személy képességét csak egyszer használhatod 1 dollár befizetésével.

A játék menete

A New York City játék **5 fordulóból** áll, és minden fordulónak **4 fázisa** van.

A **0. fázisban** előkészítitek a fordulót.

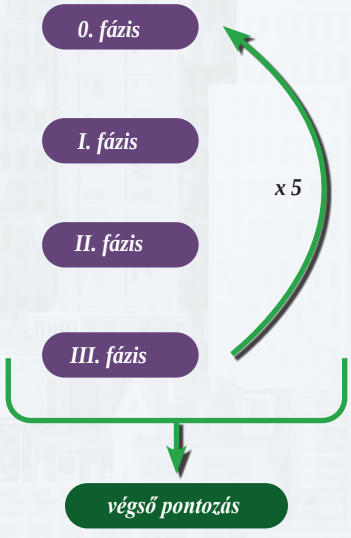
Az **I. fázisban** megszerzitek a fordulóra a kézben tartott kártyáitokat. Ehhez használhatjátok az I-es szimbólumú személyeket.

A **II. fázis** az, ahol a játék lényegi része zajlik: Az I. fázisban választott kártyákkal **6 licitkört** játszotok, minden egyes licitkört egy adott kártyatípushoz. A licitkörben használhatjátok a II-es személyeket.

A **III. fázisban** használhatjátok a III-as személyeket.
Utána a forduló véget ért.

5 forduló után egy speciális **végső pontozás** következik.

Megjegyzés: *A játék menetének áttekintését megtaláljátok a tábláitokon is.*



A 0. fázis – A forduló előkészítése.

- **Dollárt vissza a készletbe:** Tegyétek vissza a közös készletbe az összes dollárt, ami az előző fordulóban a személyekre került. Az első fordulóban ezt hagyjátok ki.

- **Polgármester mozog:** Helyezzétek át a polgármestert a következő kerületre. A betűk adják meg a kerületek sorrendjét A -tól E -ig. Az első körben a polgármester az A lapkás kerületre kerül. Fordítsátok vissza a megelőző forduló lapkáját a sötét oldalára – ez segít a játék áttekintésében.

  Megjegyzés: *Az **X** lapkás kerületre soha nem lép rá a polgármester, csak 5 fordulót játszotok.*

- **A presztízslapkák felfordítása:** Fordítsátok fel a pakli felső 2 presztízslapkáját.

- **A kártyák előkészületei:**
  - Húzzatok fel a kezetekbe egymás után fejenként 3 kártyát a húzópakliról.
  - Alakítsátok ki a kártyakínálatot: a játékosok számától függően fordítsatok fel több pár kártyát a húzópakliból:
    - négy játékosnál: 9 párat
    - három játékosnál: 7 párat
    - két játékosnál: 5 párat

Példa: 7 pár három játékosnak

Az I. fázis - Kártyaválasztás

Vegyetek el a sajtósáv fordított sorrendjében 1-1 pár kártyát a kínálatból. Ismételjétek meg egyszer, amíg mindenki el nem vett 2 pár kártyát.

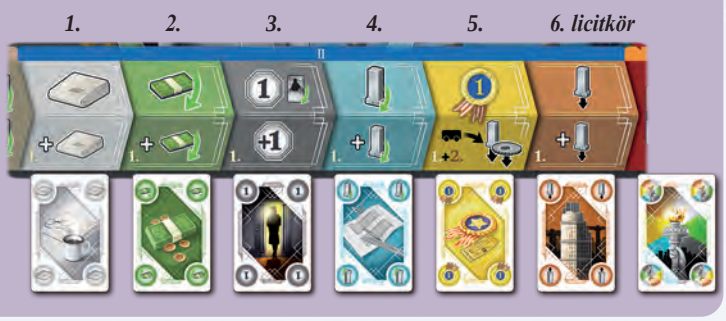
Az I. fázis végén tehát 7 lap van a kezetekben.

A II. fázis – 6 licitkör

Ebben a fázisban **6 licitkörben** játszotok ki a kezetekből kártyákat.

Minden licitkör egy adott kártyatípussal van összekapcsolva, ami egy bizonyos akciót tesz lehetővé. Dzsókerlapot bármelyik licitkörben kijátszhattok.

A licitkörök sorrendje adott, és ezt a játékostábláitokon is látjátok.

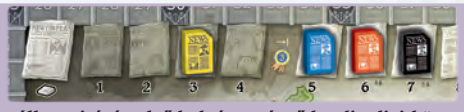


Az egyes licitkörök általános szabályai

A kezetekben tartott kártyák: A II. fázisban (és csak akkor) bármikor, tetszésetek szerinti gyakorisággal kicserélhettek egy kártyát a kezetekből egy tartalék kártyátokkal. Azonban csak a kezetekből játszhattok ki kártyát, a tartalék mindig legyen feltöltve!

Sorrend:

- Az 1. forduló licitkörét („sajtó”) az kezdi, aki a sajtósávon legelöl van. A következő 5 licitkört mindig az kezdi majd, aki megnyerte az előző licitkört.



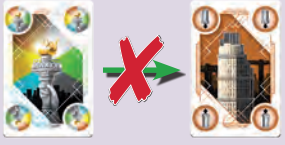
Példa: A piros áll a sajtósáv első helyén, ezért ő kezdi a licitkört.

- Az **óramutató járásával megegyező irányban** pontosan egyszer van rajtad a sor, hogy licitálj vagy passzolj:
  - Kijátszhatsz annyi kártyát, amennyit csak akarsz a licitkör típusában.
  - Bizonyos személyek képességének használatával növelheted a tétedet (erről bővebben a mellékletben).
  - A kijátszott lapokkal együtt bármennyi dzsókerlapot kijátszhatsz, de nem játszhatsz ki önmagában csak dzsókerlapot.
  - Kijátszhatsz **2 azonos kártyát** egy másik kártyatípusból, ami ezután **1**, a licitkörnek megfelelő **lapnak számít**.

    Megjegyzés: *1 dzsóker + 1 választott kártya „2 egyforma lapnak” számít, azaz 1, a licitkörnek megfelelő lapnak.*

Példa: Az 1. licitkör a sajtó. Ezért ebben a licitkörben csak sajtókártyát játszhattok ki.

Példa: 1 felhőkarcoló és 1 dzsókerkártya egyenlő 2 felhőkarcoló kártyával.



Példa: Nem játszhatsz ki egy dzsókerkártyát magában.

A licit értéke tehát a kijátszott kártyák számából és adott esetben a személyek által adott bónuszokból kerül meghatározásra.

Példa: A liftkártyás licitkörben a te két sajtókártyád (dzsóker és sajtókártya) egy liftkártyának számít.

Példa: Ezután kijátszod a második dzsókert is, így 3 lapot játszottál ki, amik így együtt összesen 2 liftkártyának számítanak.

- **Legmagasabb licit bónusz:** Aki a legmagasabb ajánlati értékkel rendelkezik, az kap egy bónuszt. Általában ez egy „+1” az adott akcióból, csak a „presztízs” akciónak van más bónusza (lásd a 11. oldalon).

  Döntetlen esetén csak az a játékos kapja meg a bónuszt, aki a sajtósávon előrébb van.

- **Értékelés:** Mindazok, akik a licitkörben ajánlatot tettek, most megcsinálják az adott körhöz tartozó akciót az ajánlatuk szerinti mértékben.
  Ha az adott akció sorrendjének jelentősége van (ez lehet az 1., 3., 5. és 6. licitkörben), akkor a sajtósáv szerinti sorrendben következnek a játékosok.

Megjegyzés: *A kézben tartott lapok darabszáma nyilvános.*

A kártyák és a kártyák akciói

1. Licitkör - Sajtó

A sajtósávon elfoglalt helyetek sorrendjében, az első helyen állóval kezdve, léptek a licitértéketekkel azonos számú mezőt a sajtósávon. Amennyiben a lépéseteket olyan mezőn ér véget, ahol már ott fekszik valaki sajtójelzője, akkor egyszerűen tegyétek a tetejére a saját jelzőtöket.
A sajtósávon nem tudtok 15 lépésnél többet megtenni. Az utolsó mezőre később érkező jelzőket a már ott fekvő jelzők **alá** kell csúsztatnotok.

Legnagyobb licit bónusz: 1 további plusz lépést tesz a lépése végén, aki a legnagyobb licitet tette.

Példa: A piros 1-et lép előre. A sárga a legnagyobb licit bónusz miatt összesen 3 lépést tesz, és a pirosra teszi a jelzőjét. A kék lép utoljára, 1 lépést tesz.

2. Licitkör - Dollár

Vegyetek el annyi értékben dollárt, amennyi a licitértéketek és tegyétek a játékostáblátokra.

Legnagyobb licit bónusz: 1 további dollárt vesz el, aki a legnagyobb licitet tette.

Példa: A piros összesen 3 dollárt vesz el a Legnagyobb licit bónusz miatt. A sárga és a kék 1-1 dollárt vesznek el.

3. Licitkör – Liftkártyák (személyek)

Vegyetek el 1 olyan személyt a kínálatból, amelyik kártyájának jobb felső sarkában kisebb vagy ugyanakkora érték van, mint a megtett licitetek. Tegyétek a kiválasztott személyt a táblátok fölé.

Megjegyzés: Ugyanolyan személyből akár több is lehet nálatok.

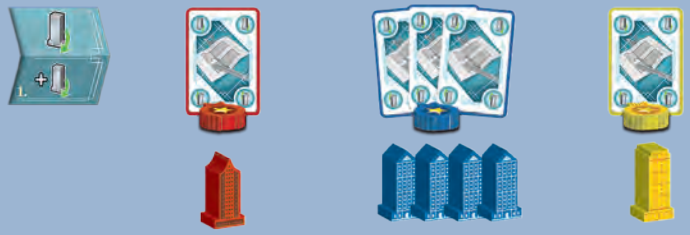
Legnagyobb licit bónusz: + 1 licitérték a személykártya választásakor annak, aki a legnagyobb licitet tette.

Példa: A piros és a sárga is 2 liftkártyával licitált. Kettejük közt így egyezőség lett a legnagyobb licit bónuszt illetően. Mivel a sárga előrébb áll a sajtósávon, így ő kapja a legnagyobb licit bónuszt. Elsőként a sárga vesz el egy 3-as értékű személyt, majd a piros vesz el egy 2-es értékűt, végül pedig a kék vesz el egy 1-es értékű személyt.

4. Licitkör - Tervrajzok

Vegyetek el annyi felhőkarcolót a közös készletből, amennyi a licitértéketek és tegyétek a játékostáblátokra.

Legnagyobb licit bónusz: 1 további felhőkarcolót vesz el, aki a legnagyobb licitet tette.



Példa: A kék tette a legnagyobb licitet, így övé a legnagyobb licit bónusz. Kék 4 felhőkarcolót vesz el így a közös készletből. A piros és a sárga 1 – 1 felhőkarcolót vesz el a közös készletből.

5. Licitkör - Presztízs

Annyi pontot kaptok, amennyi a megtett licitértéketek.

Legnagyobb licit bónusz: Figyelem! Itt a 2. helyért is jár bónusz.

Aki megnyeri a licitkört, az

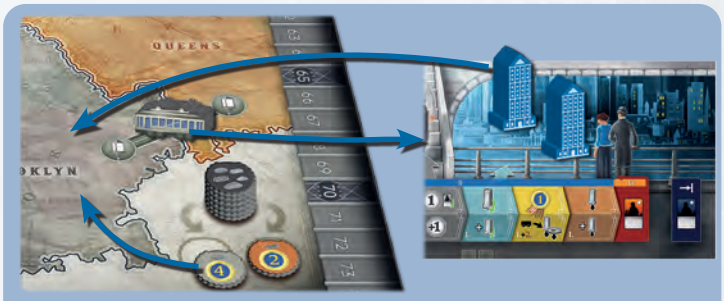
- Elveszi a két presztízslapkából az egyiket, majd
- elvesz egy olyan színű járművet, amelyik még a játéktáblán áll, és leteszi a presztízslapkát arra a kerületre, amelyiket ez a jármű kötötte össze egy másik kerülettel.
  Ezzel megemeli ennek a kerületnek a pontértékét.
- A járművet a játékostáblája mellé állítja.
- Felállít a táblájáról 1 felhőkarcolót erre a kerületre.
  Ha nincsen már felhőkarcoló a játékostábláján, akkor elveheti egy felhőkarcolóját egy másik kerületről és felállíthatja itt.

Aki a **második** lett a licitkörben, az ugyanezeket a lépéseket teszi, csak a megmaradt presztízslapkával.

Lemondhattok a legnagyobb licit bónuszról! Például, ha nem akarjátok megemelni egy kerület értékét.

A nem használt presztízslapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.

Példa: A kék 2 lépést tesz előre a presztízspontsávon, a sárga pedig 1 lépést. A piros nem játszott ki kártyát, ezért nem kap pontot. Ezenkívül megkapják a legnagyobb licit bónuszt, mivel a kék megnyerte a licitkört, a sárga pedig a 2. helyet szerezte meg.



Példa: A kék játékos a szürke presztízslapkákat veszi el, és leveszi a Brooklyn és Queens kerületeket összekötő szürke villamost, majd úgy dönt, hogy a szürke presztízslapkát Brooklynra fekteti, megemelve ezzel a kerület értékét. Végül az egyik felhőkarcolóját is Brooklynra teszi.

Példa: A sárga játékos a megmaradt barna presztízslapkákat veszi el, és leveszi a Bronx és Queens kerületeket összekötő barna metrót, majd úgy dönt, hogy a barna presztízslapkát Queens kerületre fekteti, megemelve ezzel a kerület értékét. Végül a felállítja egyik felhőkarcolóját Queens kerületre.

6. Licitkör - Felhőkarcolók

Vegyetek el annyi felhőkarcolót a játékostáblátokról, amennyi a licitértéketek, és állítsátok fel őket arra a kerületre, ahol a polgármester áll. Akinek nincsen már felhőkarcoló a játékostábláján, az elvehet egy vagy több felhőkarcolót egy másik kerületről és felépítheti erre az aktuális kerületre.

Azonban, ha van még felhőkarcoló a játékostáblátokon, akkor azt kell felépítenetek, nem mondhattok le a felhőkarcoló felépítésről.

Legnagyobb licit bónusz: 1 további felhőkarcoló felépítése.

Példa: A kék játékos tette a legnagyobb licitet, ezért övé a legnagyobb licit bónusz. A polgármester Manhattan kerületen áll. A kék 4 felhőkarcolót vesz fel a tábláról és épít fel Manhattanben. A piros és a sárga 2 – 2 felhőkarcolót épít fel itt.

A kerületbónusz: Akinek elsőként áll mind 6 kerületben felhőkarcolója egy licitkör végén, az azonnal 4 pontot kap és átfordítja a Szabadságszobor lapkát.

Akinek a játék végére mind 6 kerületben áll felhőkarcolója, az 3 pontot kap. Ezt a játék végi bónuszt az a játékos is megkapja, aki korábban a 4 pontot kapta.

Megjegyzés: *Ha egy licitkör végére többen is megépítettétek a felhőkarcolóitokat mind a 6 kerületben, akkor minden érintett megkapja a 4 bónuszpontot.*

A pirosnak legalább egy felhőkarcolója van Staten Islanden, Jersey Cityben, Manhattanben, Bronxban, Queensben és Brooklynban. A piros négy lépést tesz a pontjelzővel a pontsávon, és átfordítja a Szabadságszobor lapkát a másik oldalára.

A III. fázis – a III. fázis személyeinek aktiválása és egy forduló vége

A sajtósávon elfoglalt helyetek sorrendjében, kezdve az első helyen állóval, tehettek a III. fázisban tetszésetek szerint bármennyi személyetekre 1 – 1 dollárt azért, hogy használjátok az adott személy képességét (erről részletesen a mellékletben a 23-27 személyeknél olvashattok).

A személyek használata után a forduló véget ér. Ha még van a kezetekben kártya, akkor azt használat nélkül el kell dobnotok. Ez nem vonatkozik a tartalékban lévő kártyákra.

Az 5. forduló után vége a játéknak és kezdődik a végső értékelés. Különben a következő fordulót kezditek, a 0. fázissal.

Példa: A piros 1 dollárt tett a 24-es személyre, amiért a következőket kapja: 1 pont a pontsávon, és elvehet 1 felhőkarcolót a közös készletből.

Példa: A sárga 1 dollárt tett a 26-os személyre, amiért a következőket kapja: 1 mezőt előre léphet a sajtósávon, és elvehet 1 felhőkarcolót a közös készletből.

Példa: A kék 1 dollárt tett a 27-es személyre, amiért a következőket kapja: mivel a kék játékos a 3. a sajtósávon, így 3 mezőt léphet ott előre (a fekete sajtójelző nem számít).

A játék vége és a végső értékelés

Az 5. forduló után vége a játéknak, és a következők szerint hajtsátok végre a végső értékelést:

- **Személyek:** Megkapjátok a személykártyáitok jobb felső sarkában álló számot pontként.
- **Személyek a végső értékelésre:** Minden személyért, amelyiken ilyen szimbólum van, megkapjátok az adott pontot, ha a megadott feltételeket teljesítettétek (erről részletesen a mellékletben a 28-42 személyeknél olvashattok majd).

Példa: A kék játékosnak 7 személye van. Ezek összesen 4+1+1+1+2+5+1 = 15 pontot hoznak neki. A 30-as személy még további 5 pontot hoz neki, mert épített 5 felhőkarcolót egy olyan kerületen belül, amelyikben barna lámpás van. A kék összesen 20 pontot kap a személyekért.

- **Többségi értékelés a kerületekben:** Egyesével értékeljétek ki a kerületekben kialakult többséget. Az egyes kerületekben az ott álló felhőkarcolók száma határozza meg a játékosok helyezését. Döntetlen esetén azé a többség, aki a sajtósávon előrébb van.

  Figyelem: A helyezések megállapítása során vegyétek figyelembe a fekete felhőkarcolókat is!

  Osszátok el a pontokat a kerületben elfoglalt helyezések szerint:

  - 1. hely: az adott kerületben található összes presztízslapka és alapértéklapka értékének az összege.
  - 2. hely: az 1. helyért járó pontok fele (felfelé kerekítve).
  - 3. hely: a 2. helyért járó pontok fele (felfelé kerekítve).
  - 4. hely: a 3. helyért járó pontok fele (felfelé kerekítve).
  - 5. hely: a 4. helyért járó pontok fele (felfelé kerekítve).
  - Aki nem épített a kerületben: 0 pont.

- **Kerületbónusz:** Akinek a játék végére mind 6 kerületben áll felhőkarcolója, az 3 pontot kap.
- **Sajtóbónusz:** Aki elérte a sajtósávon az 5. mezőt, az 3 pontot kap.
- **Megmaradt készletek:** Mindenki számolja meg a játékostábláján maradt felhőkarcolókat és a dollárt. Osszátok el 2-vel ezt az összeget, és az eredményt (felfelé kerekítve) megkapjátok pontként.

Aki a pontsávon első helyen áll, az a játék győztese.

Egyezőség esetén az érintettek között a sajtósávon elfoglalt helyük dönt.

***Példa:** Brooklyn kerületben fekszenek a 4-es és 2-es presztízslapkák és a 8-as alapértéklapka, tehát a kerület értéke 14 pont. A sárga építette ebben a kerületben a legtöbb felhőkarcolót, ezért övé a 14 pont. A pirosnak és a feketének ugyanannyi felhőkarcolója van, de a piros a sajtósávon előrébb van, ezért a piros kapja a 7 pontot (14: 2 = 7), a fekete pedig a 4 pontot (7: 2 = 3,5 ➔ 4).*

***Megjegyzés:** Fekete pontjai csak virtuálisak. Itt a kéknek van a legkevesebb felhőkarcolja, ezért ő 2 pontot kap (4: 2 = 2).*

Szólószabály – Te kontra TOM

Tom egy virtuális, auTOMatikus játékos, akivel/akikkel (akár többel is) felveheted a versenyt. Egyszerre több Tom ellen is játszhatsz!

Tom játékerejét a következő két változó kombinálásával szabályozhatod:

- A fordulók I. fázisában húzott kártyák számával (2-9).
- És a játékstílussal (A-C), azaz mennyi kártyát kaphat minden forduló II. fázisának a licitköreiben. Ez változhat A-tól: nulla kártya (*számítható*), a B: kevés kártya (*kevésbé kiszámítható*) és a C-ig: több kártya (*legkevésbé kiszámítható*) között.

Erről bővebben a II. fázis részletes magyarázatában olvashatsz.

Könnyű	Közepes	nehéz
1. Tom: A6	*5. Tom: B4*	9. Tom: C4
2. Tom: B3	6. Tom: C3	10. Tom: A9
3. Tom: C2	7. Tom: A8	11. Tom: B6
4. Tom: A7	8. Tom: B5	12. Tom: C5

A játékstílus (A, B, C) és a játékerő (2-9 kihúzott lap) kombinációja különböző nehézségi szinteket eredményez a nagyon könnyűtől a nagyon nehézig Tom számára. Az első játékhoz a B4-et javasoljuk, ez a játékerősség megközelítőleg alacsonyabb átlagnak felel meg. Ez azt jelenti, hogy Tom minden I. fázisban 4 kártyát húz, és minden II. fázisban felfed egy kártyát is, amit részben ki is használhat.

Játékszabályok

Válassz játékerőt Tom számára, és próbálj több pontot szerezni, mint Tom. Kezdésnek a B4-et javasoljuk.

Ha több Tommal szeretnél játszani, akkor csak egy további paklira van szükséged a kezdőszemélyekkel a játék előkészületeikor és az I. fázisban egy további kártyapár elhelyezésére – a játék felépítése ezeken kívül változatlan.

A többszemélyes játék szabályai érvényben maradnak a következők változtatásokkal:

Általános:

- A **tervrajz**kártyák mindig **dzsókerkártyáknak** számítanak Tom számára!
- Tom nem tehet a személyeire az I., II. és III. fázisban egy dollárt, és ezért nem használhatja őket.

Előkészületek és a 0. fázis

- Fordíts fel 1 paklit kezdőszemélyekkel neked és Tomnak. Először vegyél el 1 paklit a szokásos módon. Tom megkapja a másik paklit.
- Tom **nem** kap felhőkarcolókat vagy dollárt a táblájára.
- Tom **nem** kap kártyát a táblája alatti tartalékra.
- Veled ellentétben Tom **nem** húz kártyákat „a kezébe”.

Te kontra Tom

Te kontra Tom I és Tom II.

Tom

I. fázis

- Fordíts fel 3 pár kártyát neked és Tomnak. Először vegyél el 2 pár kártyát a szokásos módon, majd add oda Tomnak a fennmaradó kártyapárt.
- Tom ezután nehézségtől (játékerejétől) függően plusz kártyákat kap a húzópakliból: pl. a B4 változatban még négy kártyát, így Tom 6 kártyával kezdi a játékot. Tom kártyáit a továbbiakban tartaléknak nevezzük.

Te

Tom

II. fázis

Minden licitkör előtt Tom kap a húzópakliból

- **A** játékstílusban : **0 kártyát.**
- **B és C** játékstílusban: **1 kártyát.**

Ha ez egy dzsóker-/tervrajzkártya:

- Tom azonnal kijátssza ezt a kártyát, ha Tom legalább egy, a licitkörnek megfelelő kártyát hozzá tud tenni a készletéből.
- Ha Tom nem tud kártyát hozzátenni, akkor a dzsóker-/tervrajzkártyát Tom készletéhez tedd.

Példa: Tom 1 tervrajzkártyát húzott a húzópakliról. Azonnal kijátszhatja dzsókerként, mert egy 1 dolláros kártyát hozzá tud tenni a készletéből.

Ha ez a kártya nem dzsóker:

- Tom azonnal kijátssza, ha illik az aktuális licitkörhöz.
- Ha egy olyan licitkörre vonatkozó kártyáról van szó, amilyen ebben a fordulóban már lezárult, akkor tedd a kártyát a dobópaklira.
- Ha ez egy olyan licitkörre vonatkozó kártya, amilyen ebben a fordulóban még jön,
  - **a B játékstílusban tedd a dobópaklira,**
  - **a C játékstílusban Tom készletébe tedd.**

Példa: 2 presztízskártyát játszottál ki. Tom előtted áll a sajtósávon, és csak 1 presztízskártyája van. De van 2 dzsókerkártyája, amiből most 1-et kijátszik, így ő kapja meg a bónuszt erre a licitkörre.

Minden játékmódban:

Tom kijátssza az összes kártyát a készletéből, ami megfelel az aktuális licitkörnek. Csak akkor ad hozzá dzsókereket, ha az adott licitkörben megkaphatja a bónuszt.

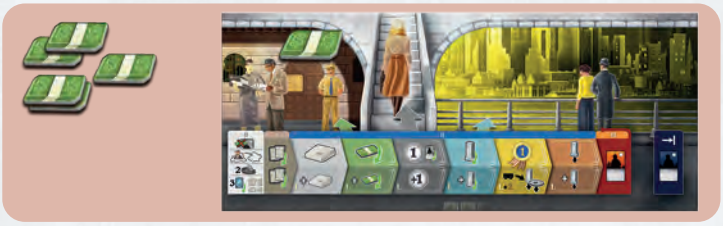
A „Felhőkarcoló” licitkör kivételével soha nem játszik ki 2 dzsókert, hogy pótolja a hiányzó kártyatípust.

Az egyes licitkörök szabályai

Sajtó licitkör: Nincs változás

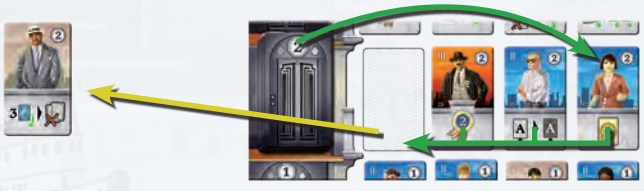
Dollár licitkör:

Tom összegyűjti a dollárokat a végső értékeléshez a tábláján, de nem használja őket a személyei számára.



Lift licitkör:

Tom kiveszi a kínálatból az ajánlati értékkel egyező legbaloldalibb személyt. Ezután a többi személyt balra csúsztatod, majd feltöltöd a kínálatot.



Tervrajzok licitkör:

Tom nem aktív ebben a licitkörben. Nem fed fel kártyát a húzópakliról, és nem játszik kártyát!

Presztízs licitkör:

Ha Tom kap egy legnagyobb licit bónuszt, akkor meg kell határoznod, hogy Tom melyik járművel melyik városrészbe fog menni, hogy presztízslapkát helyezzen el, és felépítsen egy felhőkarcolót.

Ehhez tedd meg a következő lépéseket, amíg egyértelműen meg nem határozod a kerületet, a járművet és a presztízslapkát:

1. Csak azokat a kerületeket vedd figyelembe, amelyeket Tom a presztízslapkákon (a *példában*: sárga és barna) látható és a játéktáblán lévő járművekkel (*a példában: taxi és metró*) elérhet. (*A példában: B, C, D, X*)
2. Ha ez több kerületre vonatkozik, akkor azt a kerületet válaszd, ahol Tomnak a legkevesebb felhőkarcolója van. (*A példában: nincs a B, C, D-ben)*
3. Ha ez több kerületre is vonatkozik, akkor közülük azt a kerületet válaszd, amelyiken az abc szerinti hátrább lévő betű van. *(A példában: D)*
4. Ha 1-nél több jármű *(a példában: taxi és metró)* vezet a meghatározott kerületbe: akkor azt a járművet válaszd, ami összeköti a meghatározott kerületet *(a példában: D)* a legmagasabb betűvel (X) rendelkező kerülettel. *(A példában: az X-et és D-t összekötő taxi.)*

Megjegyzés: *Ha mindkét felfordított presztízslapka azonos színű, akkor azt a presztízslapkát vedd el Tom számára, amelyik magasabb értékű.*

Példa: Helyezd a sárga presztízslapkát a D kerületbe a sorrendjelző mellé. Vedd le a sárga taxit a tábláról, és tedd Tom táblájára. Építs 1 felhőkarcolót Tom készletéből ebbe a kerületbe.

Felhőkarcoló licitkör:

Tom kijátssza az összes megmaradt kártyáját. Ha nincs felhőkarcoló kártyája, de még több dzsóker-/tervrajzkártyája van, akkor 2 dzsókert játszik 1 felhőkarcoló kártyaként, és további dzsókereket adhat hozzá.

Ha Tomnak csak egyetlen dzsóker-/tervrajzkártyája van az utolsó licitkörben, tedd azt a dobópaklira.

Vedd ki Tom készletéből a szükséges felhőkarcolókat, és építsd meg őket az aktuális kerületben.

Megjegyzés: *Tomnak soha nem lehet 5-nél több felhőkarcolója egy kerületben - az összes többi felhőkarcolója elvész ebben a kerületben!*

Ezt úgy jelezd, hogy 1 felhőkarcolóját fektesd el, ahelyett, hogy 5 felhőkarcolója állna ott.

Tom

Példa: Tomnak még 4 dzsókerkártyája van, azok úgy számítanak, mint 3 felhőkarcoló.

Végső értékelés

Csináld meg a pontozást a személyeidnél, akárcsak a többszemélyes játékban.

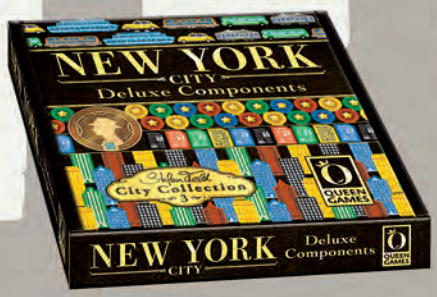
Amikor Tom személyeit pontozod, tedd a következőket:

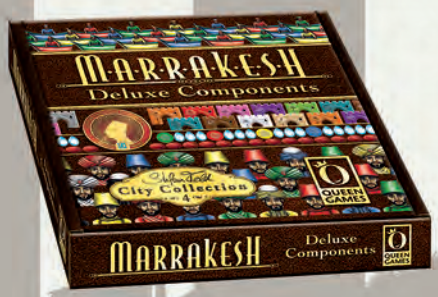
- Rendezd az embereket értékük szerint, növekvő sorrendbe balról jobbra. Oszd le egyesével a dollárjait a személyekre balról jobbra. Amikor megérkezel a jobb oldalra, kezdj újra a bal oldalon, és tegyél egy második dollárt is le rá. Hagyd abba a pénz leosztását legkésőbb akkor, amikor minden személyen 2 dollár van. Ha Tomnak még mindig van dollárja, az a maradéknak számít a végső értékeléskor.
- Ha egy dollár sincs, vagy csak 1 dollár van a személyen, Tom egyszeresen kapja meg a személy értékét pontként.
- Ha 2 dollár van a személyen, Tom kétszeresen kapja meg a személy értékét pontként.
- Tom nem kap több pontot a szimbólummal rendelkező személyekért.

Csináld meg a kerületek értékeléseit, a sajtóbónuszokat és a többi értékelést, ahogy a többszemélyes játékban tennéd.

Példa: Tomnak 1+1+1+4 értékekkel rendelkező emberei vannak. Az első személyt duplán számolod. Tom 8 pontot kap.

City Collection
HAMBURG
QUEEN GAMES
City Collection
AMSTERDAM
QUEEN GAMES
City Collection
THE COINS
City Collection
LIMITED COLLECTABLE CUSTOM COINS
HAMBURG
City Collection
THE COINS
City Collection
LIMITED COLLECTABLE CUSTOM COINS
AMSTERDAM
HAMBURG
Deluxe Components
HAMBURG
HAMBURG
HAMBURG
AMSTERDAM
Deluxe Components
AMSTERDAM
Deluxe Components
AMSTERDAM
Deluxe Rondell
AMSTERDAM
AMSTERDAM
AMSTERDAM





sfcc.queen-games.com

Tartalomjegyzék

A játékelemek ____ *2-3*
Előkészületek ____ *4-5*
Fontos fogalmak ____ *6*
A személyek ____ *7*
A játék menete ____ *7*
A 0. fázis – A forduló előkészítése ____ *8*
Az I. fázis - Kártyaválasztás ____ *8*
A II. fázis – A 6 licitkör ____ *8*
Az egyes licitkörök általános szabályai ____ *9*
A kártyák és a kártyák akciói ____ *10-11*
A III. fázis – A III. fázis személyeinek aktiválása és egy forduló vége ____ *12*
A játék vége és a végső értékelés ____ *12*
Szólószabály – Te kontra Tom ____ *13-17*

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Stefan Feld
City Collection 3

NEW YORK CITY

Melléklet

Alapfogalmak tisztázása

- **Kapsz X presztízspontot:** A pontjelződdel lépj előre a pontsávon X számú mezőt.
- **Vegyél el X kártyát:** Ezeket a kártyákat a húzópakliról húzod a kezedbe.
- **Vegyél el X dollárt:** Vegyél el dollárt a közös készletből, és tedd a játékostáblád bal oldalára.
- **Döntetlen:** Aki előrébb áll a sajtósávon, az nyeri a döntetlen helyzetet.
- **Tartalék:** Ezek olyan kártyák, amelyek a játékostáblád alatt fekszenek.
- **Licitkör:** A II. fázisban 6 egymást követő licitkör van. Minden licitkörhöz egy adott kártyatípust kell használnod.
- **Kártyák eldobása:** Az eldobott kártyákat a dobópaklira teszed.
- **Kártyaszimbólumok:** 6 különböző kártyatípus van:
  - sajtó,
  - sajtó,
  - lift,
  - tervrajzok,
  - presztízs,
  - felhőkarcolók
- **Kártyacsere:** Annyi kártyát teszel a kezedből a tartalékodba, amennyit csak akarsz, és onnan ugyanannyi kártyát veszel a kezedbe.
- **Kártyapárok:** A 0. fázisban adott számú kártyapárt (játékosszám függő) tesztek felfordítva a játéktábla mellé. Innen mindenki 2 párt fog a kezébe venni.
- **Kártyakijátszás:** A II. fázisban a licitkörökben tetszőleges számú, a licitkörnek megfelelő fajtájú kártyát játszol ki.
- **Személyek:** Ezek azok a lapkák, amelyek a lift mellett fekszenek.
- **Személyek elvétele:** Mindig egy embert veszel el a lift melletti kínálatból. Az elvett személyt mindig a játékostáblád fölé teszed.
- **Személyek használata:** Minden személyt csak egy bizonyos fázisban vagy a végső értékelésben használhatod.
- **Tegyél 1 dollárt egy személyre:** Ez azt jelzi, hogy használtad ezt a személyt. Minden személyt csak 1x használhatsz egy fordulóban. Kivéve, ha a személylapkán más szerepel.
- **Licitálás:** Egy licitkörben 1x licitálhatsz. Ez azt jelenti, hogy felfordítva kijátszol több olyan kártyát, amelyek illeszkednek az az adott licitkörhöz.
- **Sajtósáv:** A jelzők helyzete a sajtósávon határozza meg a körsorrendet a legtöbb esetben. Az a játékos jön előbb, akinek a sajtósávon előrébb van a jelzője. Az azonos mezőn álló jelzőknél az jön előbb, akinek a jelzője fentebb van.

Szimbólumok áttekintése

Kijátszani, játékba hozni

Elvenni

A bal oldalon az előfeltétel, a jobb oldalon a következmény

Kézkártya

Kártya a tartalékban

Kártya a húzópakliról a kézbe

Kártyapár az I. fázisban

Adott szimbólummal ellátott kézkártyák

Adott szimbólumú kártyák a tartalékban

Bármely kártya

1 dollár

Te jössz utoljára

Dzsóker

Presztízskártya

Bármely személy

(2) pontot kapsz

Add hozzá a tartalékodhoz

Eldobás/Eltávolítás a játékból/Visszalépés

Felhőkarcolók a megfelelő játékszínben

Fekete felhőkarcoló

Minden felhőkarcolónak egy kerületben ezzel a szimbólummal (itt zöld)

Lépj előre a sajtósávon

A birtokodban lévő járművek

Az I. fázisban lévő személyek

1: 1 pontot kapsz. Dobj el annyi kártyát a kezedből, amennyit csak akarsz, és ugyanannyi lapot vegyél vissza a kezedbe a húzópakliról.

2: Vegyél 1-1 kártyát különböző párokból egy kártyapár helyett. Ezután egyesítsed a megmaradt két különálló kártyát egy kártyapárba.

3: 1 pontot kapsz. Húzz 1 kártyát a húzópakliról, és tedd képpel felfelé a tartalékodba. A játék hátralévő részében szélesebb választási lehetőséged van a kézkártyákkal való cserére.

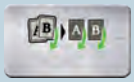
4: Vedd el mindkét kártyapárt egyszerre. Ahelyett, hogy 2x 1 pár kártyát vennél el, ez a személy lehetővé teszi, hogy egyszerre mindkét párt elvedd.

5: Húzz 3 kártyát a húzópakliról a kezedbe. Ehelyett tegyél 2 kártyát a dobópaklira.

6: Vegyél el 2 dollárt.

7: Dobj el 1 személyt, és vegyél el 1 személyt, akinek legfeljebb 1-gyel magasabb értéke van. Az a személy, akiről lemondasz, kikerül a játékból.

Példa: Ha 2-es értékű személyt dobsz el, akkor egy 3-as értékű személyt vehetsz el a kínálatból. Ha egy 5-ös értékű személyt dobsz el, akkor egy másik, 5-ös személyt vehetsz el.



8: A kártyapárod minden kártyájához egy azonos kártyát vehetsz a tartalékodból a kezedbe. Ezután töltsd fel tartalékod a húzópakliból.

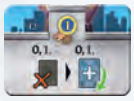
Példa: 1 sajtó- és 1 presztízskártyából álló kártyapárt veszel el. Most elvehetsz és a kezedbe tehetsz a tartalékodból 1 sajtó- és 1 presztízskártyát, ha vannak ilyen kártyák a tartalékodban.

9: Húzz 1 kártyát a húzópakliból és vegyél el 1 dollárt.

10: Húzz 2 kártyát a húzópakliból.

11: Cserélj ki 1 fekete felhőkarcolót 1 felhőkarcolóra a játékostábládról. A fekete felhőkarcolót tedd ki a játékból.

A II. fázisban lévő személyek



12: 1 pontot kapsz. Dobj ki annyi kártyát a tartalékodból, amennyit csak akarsz, majd töltsd fel újra a húzópakliból.

13: Játssz ki 1 tetszőleges kártyát úgy, mintha az egy olyan kártya lenne, ami megfelel a licitkörnek.

Példa: Amikor a licitkör kártyái a fehér sajtókártyák, akkor bármely más kártyát kijátszhatsz sajtókártyaként.

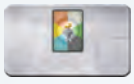
14: Menj vissza 1 vagy 2 lépéssel a sajtósávon. Minden lépés úgy számít, mint 1 kijátszott dzsóker.

Példa: A licitkör kártyái a liftkártyák. 3 liftkártyát játszol ki, ezen felül 2 mezőt visszalépsz a sajtósávon. Ez most úgy számít, mintha 5 liftkártyát játszottál volna ki.

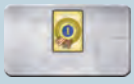
15: Ha legalább 1 lapot kijátszottál a kezedből, akkor pontosan 1 kártyát játszhatsz ki ugyanazzal a szimbólummal a tartalékból. Azonnal töltsd fel a tartalékod a húzópakliból.

Magyarázatok:

- A húzópakliból származó kártyát azonnal kicserélheted egy kártyára a kézkártyádból.
- Ha a 15-ös személy kétszer van nálad, akkor mindkettőt alkalmazhatod ugyanarra a kijátszott kártyára, tehát játssz ki 2 kártyát a tartalékból.
- Kijátszhatsz olyan kártyatípust is, amelyik nem felel meg az aktuális licitkörnek, és a tartalékból származó kártyával együtt átválthatod 2:1 arányban az aktuális kártyatípusra.
- Nem konvertálhatsz át egy kártyát 13-as vagy 22-es személlyel, és nem használhatod a 15-ös személlyel, mert a kártyán nincs azonos szimbólum.



16: A legalább 1 kártyából álló licitedet 1-gyel megnöveled.



17: A licitedet 1 presztízskártyával növeled.

18: Vegyél ki 1 dollárt a közös készletből. Mindenki más után teszed meg a licitedet az aktuális licitkörben. Ugyanazt a 18-as személyt nem játszhatja ki más az aktuális licitkörben.

19: Presztízskártyák kijátszásakor kétszer annyi pontot kapsz a licitedért. Ez vonatkozik a 17-es személy által kapott „virtuális” kártyára is.

20: Játssz ki 1 tetszőleges kártyát úgy, mintha 2, a licitkörnek megfelelő kártya lenne.

Példa: A licitkör a felhőkarcolókról szól. 1 sajtókártyát játszol ki, az úgy számít, mint 2 felhőkarcoló kártya.

21: Ha felhőkarcolót építesz a „presztízs” vagy a „felhőkarcoló” akciók során: vegyél 1 felhőkarcolót a közös készletből és ugyanabban a kerületben építsd fel.

22: A kijátszott kártyák kiértékelése után vedd vissza legfeljebb 2 kijátszott dzsókerkártyádat is a kezedbe.

A III. fázisban lévő személyek

23: Kapsz 2 pontot.

24: Kapsz 1 pontot. Vegyél el 1 felhőkarcolót a közös készletből. Állítsd a felhőkarcolót a játékostábládra.

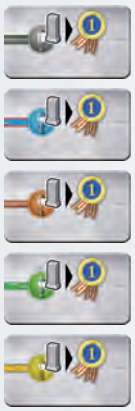
25: Kapsz 3 pontot.

26: Vegyél el ki 1 felhőkarcolót a közös készletből, és lépj előre 1 lépést a sajtósávon.

27: Lépj előre annyi lépést a sajtósávon, amennyi megfelel az aktuális helyezésednek. Ne számold bele a sajtójelzőt!

Példa: Ha négyen vagytok, és utolsó vagy a sajtósávon, akkor 4 lépéssel előrébb lépsz. A 2-fős játékban a 2. hely azt jelenti: Menj 3 lépéssel előre.

Személyek ezzel a szimbólummal →|

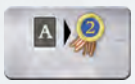


28-32: 1 pontot kapsz minden felhőkarcolóért, amely olyan kerületben áll, amivel az ábrázolt lámpa színe megegyezik.

36: A táblád felett lévő minden egyes személy után 1 pontot kapsz.

37-39: 5 pontot kapsz a megadott kombinációkból álló járműszettekért. Az értékelt járműveket tedd vissza a közös készletbe.

33: 1 pontot kapsz minden 2 lépésért, amit a sajtósávon megtettél (felfelé kerekítve).



34: 2 pontot kapsz egy általad választott kártyafajtából minden egyes kártyáért, a tartalékodban.

35: Minden olyan kerületért 2 pontot kapsz, amelyben legalább 3 saját felhőkarcolód áll.

40-42: 6 pontot kapsz a megadott járművek / dollár / felhőkarcolók kombinációiból álló szettekért. Az értékelt szetteket tedd vissza a közös készletbe.

NEW YORK CITY

Stefan Feld City Collection 3

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989 QUEEN GAMES