

BUURT Bonus

Onmiddellijk nadat een nieuw gebouw is betaald en opgericht, verweft de actieve speler 1 prestige voor elk aangrenzend gebouw van dezelfde zone. *Merk op: deze bonus wordt niet uitgereikt wanneer een gebouw 'geplaatst' of 'verplaatst' (in plaats van gebouwd) wordt als gevolg van een kaart.*

*Als we verder gaan met het vorige voorbeeld zou het bouwen van #1 **High School** de actieve speler 1 prestige opbrengen voor het aangrenzende **CIV** gebouw. Het aangrenzende **COM** gebouw geeft geen buurtbonus voor deze actie omdat het bij een andere zone hoort.*

VOCATIONS

Vocationmarkers laten een speler toe om zowel onmiddellijk als later in het spel rijkdom en/of prestige te verwerven. Veel Building Contract kaarten hebben één of meer 'NAME-NUMBER' combinaties aangegeven in een stenen muur, onder de vergunningskost op de kaart. Deze kaarten duiden op 'Vocation Contracts' en zijn de belangrijkste manier waarop vocations worden verkregen in het spel.



Sample
Vocation
Marker

*Het **Corporate HQ** rechts heeft een vocation "FINANCE-6."*

Een vocation verwerven

Wanneer een speler een gebouw via een vocation contract bouwt (*dit houdt in dat het geld en de vergunningen betaald zijn en eventuele buurtbonussen in rekening gebracht*), neemt hij onmiddellijk één van de aangeduide vocation markers uit de voorraad en legt deze open voor zich neer (neem slechtst één marker met deze naam: het nummer is in dit geval niet van toepassing). Als, en enkel als, er geen vocation markers van deze bepaalde soort in de voorraad meer zijn, mag hij in de plaats een marker met dezelfde naam van een tegenstander naar keuze nemen.

Punten voor vocations

Wanneer de actieve speler de aangegeven vocation ontvangt, krijgen alle spelers die vocations hebben met dezelfde naam, punten. Kijk naar het NUMBER dat achter NAME van de vocation op die kaart staat. Voor elke vocation marker in het spel dat gelijk is aan die vocation, kan de eigenaar kiezen voor ofwel X prestige of X rijkdom, waarbij X gelijk is aan het NUMBER. Een speler mag bij de vocationmarker uitbetaling ervoor kiezen om de ene keer rijkdom te vergaren en een volgende keer prestige en vice versa. Daarbovenop mogen spelers die meer dan één van een bepaalde vocation hebben, prestige ontvangen bij sommige en rijkdom bij andere tijdens dezelfde uitbetaling.

Vocation voorbeeld: Alex voltooit een FACTORY-2 contract. Hij neemt een Factory vocation marker uit de voorraad en plaatst deze open voor zich neer. Hij kan kiezen voor onmiddellijk 2 prestige of 2 geld.

Tijdens haar beurt, voltooit Sydney een FACTORY-1 contract. Nadat ze voor zichzelf een Factory marker genomen heeft, zullen elk Sydney en Alex 1 prestige of 1 geld, naar hun keuze, ontvangen.

Later voltooit Alex een FACTORY-4 contract. Alex krijgt 8 prestige of 8 geld of 4 van elk (voor het bezit van 2 Factory markers), terwijl Sydney 4 prestige of 4 geld zal krijgen (voor het bezit van één Factory marker)

VOORDELEN VAN GEBOUWEN

Wanneer een contract wordt voltooid heeft dit één of meer gevolgen. Deze gevolgen staan (niet schuingedrukt) beschreven op de contract kaart. Als een contract meer dan één gevolg heeft, dan handelt men deze af van boven naar beneden. Gewoonlijk is het enkel de actieve speler die door een gebouw zal worden beïnvloed tenzij een gevolg refereert naar specifieke gebouwen die voordeel opbrengen of verliezen, dan zal/zullen de speler(s) die deze gebouwen bezitten, hun voordeel krijgen of verliezen.

*Wanneer het **Corporate HQ** wordt gebouwd, zal (enkel) de actieve speler daarvoor 4 geld ontvangen voor elk 4 percelen grote **COM** in het spel (het maakt niet uit wie deze gebouwen bezit). Daarna, bij het tweede gevolg, zal elke speler 3 geld ontvangen voor elk 3 percelen grote **COM** hij bezit.*

Wanneer een gevolg verwijst naar 'deze rijen', bedoelt men beide, horizontale en verticale rijen van blokken die voortkomen uit het blok van dat gebouw. Als een gevolg verwijst naar 'één van deze rijen' en daarna 'de andere rij', tellen gebouwen in het blok op de kruising voor beide. Nieuwe gebouwen tellen mee voor hun eigen gevolgen, indien dit van toepassing is. Met andere woorden, ze bestaan reeds in het stadsraster op het moment dat hun gevolg van kracht is.



EINDE VAN EEN BEURT

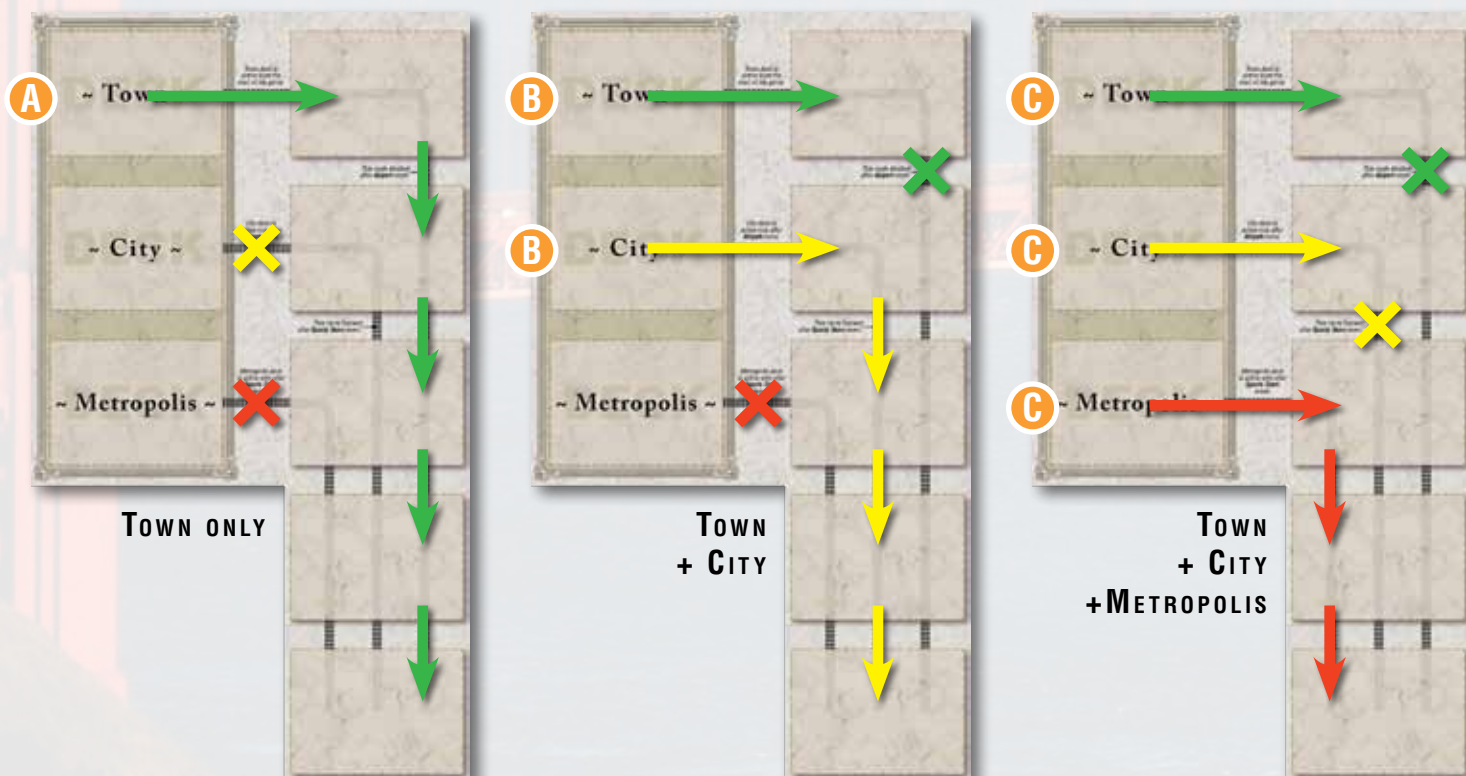
Wanneer de speler zijn Ap's heeft opgebruikt – of hij heeft de middelen niet meer om Ap's te spenderen, of hij kiest ervoor geen te spenderen – eindigt zijn beurt. Aan het einde van de beurt van een speler worden volgende acties in volgorde uitgevoerd:

1. Openliggende Planning kaarten worden langsheen de spoorweg opgeschoven – *van* bovenop de stapel *naar* het 1 Ap vak. De bedoeling is om alle vakken aan te vullen.
2. Vul de overige Planning vakken aan door kaarten één voor één van het Planning deck te trekken. Wanneer een kaart als gebeurtenis wordt getrokken, voer deze uit en trek daarna opnieuw. Wanneer een Build Permit of Urban Renewal wordt getrokken, voer eventueel deze verkiezing en/of uitbetaling uit, indien nodig.
3. Als de bovenste kaart van het Planning deck gedekt ligt, draai deze open. Is de kaart een gebeurtenis, voer deze dan uit en draai de volgende kaart open. Als een Build Permit of Urban Renewal wordt gedraaid, voer de verkiezing en/of uitbetaling uit, indien nodig.
4. Openliggende Contract kaarten worden langsheen de spoorweg opgeschoven – *van* bovenop de actieve stapels *naar* het 1 Ap vak. De bedoeling is om zo alle vakken aan te vullen die deze beurt leeg waren.
 - * Wanneer de Town Deck het enige actieve deck is (zoals dit het geval is bij het begin van het spel), dan worden Town kaarten langsheen alle 5 Contract vakken verschoven. Zie 'A' onderaan

- * Wanneer het City Deck actief wordt, zullen Town kaarten gelimiteerd worden tot enkel het 5 AP vak; City kaarten zullen langsheen de vakken 4 AP, 3 AP, 2 AP en 1 AP schuiven. Zie 'B' onderaan.
 - * Wanneer het Metropolis Deck actief wordt, zullen Town kaarten verder gelimiteerd worden tot het 5 AP vak en City kaarten zullen nu gelimiteerd worden tot enkel het 4 AP vak: Metropolis kaarten zullen langsheen de vakken 3 AP, 2 AP en 1 AP schuiven. Zie 'C' onderaan
5. Vul overige lege contract vakken één per één aan door de bovenste kaart te trekken van de dichtstbijzijnde gelinkte – **en actieve** – Contract deck. Als een gebeurtenis wordt getrokken, voer deze uit en trek opnieuw. Als een contract wordt getrokken, betaal prestige uit, indien nodig.
 6. Draai de bovenste kaart van het Town Deck open als deze gedekt ligt. Als een gebeurtenis wordt gedraaid, voer deze uit en trek de volgende kaart. Als een contract wordt getrokken, betaal prestige, indien nodig.
 7. Herhaal stap 6 voor het City Deck als deze actief is.
 8. Herhaal stap 6 voor het Metropolis Deck als deze actief is.
 9. Geef de tegel van de Actieve Speler door, in klokwijszinsin, aan de volgende speler die dan zijn beurt begint

Als referentie staat deze volgorde ook op de achterkant van de spelregels beschreven.

SPOORWEGEN EN CONTRACT kaarten: De 3 onderstaande diagrammen tonen de beweging van de contractkaarten aan het einde van elke beurt wanneer enkel het Town Deck actief is (A): wanneer de Town en City decks actief zijn (B): en wanneer alle 3 decks actief zijn (C).



VERKIEZINGEN & UITBETALINGEN



Wanneer een nieuwe Planning kaart wordt opgedraaid, controleren spelers eerst of er een 'stemvak' symbool op de kaart staat. Indien dit zo is, wordt de oranje pion 1 plaats kloksgewijs vooruit gezet op de Election Track en worden er verkiezingen gehouden. *Zie pagina 13 voor de regels van verkiezingen.*

Als een nieuwe Planning kaart of Contract kaart wordt opgedraaid, controleren spelers of er een rijkdom- of prestige waarde onderaan de kaart staat. Is dit zo dan moeten spelers een rijkdom- of prestige uitbetaling doen (**na** elke verkiezing die door dezelfde kaart wordt gestart). Het nummer en de kleur van het uitbetalingssymbool geeft aan welke overeenkomstige rij in het stadsraster wordt bedoeld voor de uitbetaling:

- Als het overeenkomstige prestige/rijkdom vak aanwezig is aan de buitenkant van het stadsraster, dan volgt een uitbetaling.
- Als de overeenkomstige prestige/rijkdom marker nog niet in het spel gebracht is, volgt er geen uitbetaling.

Bedrag uitbetaling — Zoals aan de rechterkant op elke speelhulp staat, tonen de 'Payouts' tabellen hoeveel rijkdom of prestige wordt toegekend aan de spelers die het meeste, het tweede meeste, derde meeste en vierde meeste gebouwen bezit op die rij. In een spel met 3 spelers wordt de vierde kolom niet gebruikt. In een spel met 2 spelers worden beide '3rd' en '4rd' genegeerd.

Gelijkstand bij uitbetaling — Als 2 spelers evenveel gebouwen op de rij hebben, en dus beide in aanmerking komen voor een positie, dan verdelen deze spelers de punten onder elkaar voor dit bedrag en het volgende, lagere bedrag. Hebben 3 spelers evenveel dan verdelen ze de punten onder elkaar voor dit bedrag en de volgende 2 lagere bedragen. Als 4 spelers evenveel hebben, dan delen ze de som van de waarde van alle 4 kolommen. Er wordt telkens naar beneden afgerond.

VOORBEELD UITBETALING:

We gaan de rij '6' rijkdom tellen in een spel met 4 spelers. Volgens rij '6' in de Payouts tabel zien we dat wie de meeste gebouwen heeft op deze rij, 6 geld van de bank krijgt. Tweede meeste ontvangt 3 geld, derde meeste 1 geld, en vierde meeste niets.

(A) — Er is een gelijkstand voor de meeste gebouwen, dus wit en roze delen het geld, $6+3=9$ – 4 geld elk na afronding. Derde plaats groen verdient 1 geld en vierde plaats zwart krijgt niets.

(B) — Alle 4 spelers hebben evenveel gebouwen: ze verdelen $6+3+1+0=10$ geld onder elkaar, elk 2 geld na afronding.

(C) — Hier hebben spelers 4,3,1 en 1 gebouw (een gelijkstand voor de derde plaats). De uitbetaling is 6 geld voor eerste plaats wit; 3 voor tweede plaats roze; en niets voor groen en zwart (de laatste 2 spelers delen een totaal van 1 geld, dit wordt naar beneden afgerond en dus 0 elk).

Payouts:

VALUE	1st	2nd	3rd	4th
1	1	0	0	0
2	2	1	0	0
3	3	1	0	0
4	4	2	1	0
5	5	2	1	0
6	6	3	1	0
7	7	3	1	0
8	8	4	2	1
9	9	4	2	1
10	10	5	2	1
11	11	5	2	1
12	12	6	3	1

Uitbetaling Waarde Meeste, 2de meeste, 3de meeste, 4de meeste Gebouwen Aanwezig krijgt dit Bedrag

5	5	2	1	0
6	6	3	1	0
7	7	3	1	0



POLITIEKERS

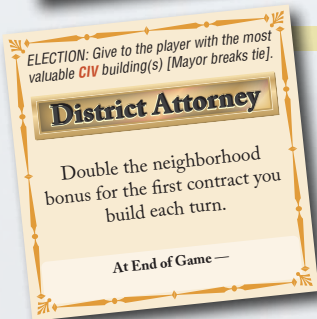
De 5 grote gouden tegels zijn 'politiekers'. Aan het begin is enkel de Mayor in het spel. De andere 4 politiekers komen in het spel via de **Airport** gebeurteniskaart die in het Town Deck zit. Elke politieker geeft een speciaal voordeel aan de speler die op dat moment dat bepaald kantoor bezit. Vele voordelen negeren of wijzigen een basisregel van het spel. Wanneer zo een voordeel in strijd is met een andere regel in deze spelregels, dan wordt altijd voorrang gegeven aan de politieker. Politiekers geven spelers ook allerlei prestigebonussen aan het einde van het spel. Deze voordelen / bonussen zijn:



Mayor:

Voordeel—Op het moment dat hij (her)verkozen wordt, plaatst de Mayor een nieuw park, van 1 perceel groot, op om het even welk vrij perceel en wordt daar vervolgens eigenaar van.

Bonus—Aan het einde van het spel krijgt de Mayor 1 prestige voor elk van zijn non-park gebouwen (*behalve parken*) die grenzen aan één of meer parken (ongeacht wie deze parken bezit).



District Attorney:

Voordeel—Wanneer de District Attorney het eerste contract voltooit tijdens zijn beurt, verdubbelt hij elke buurtbonus die hij ontvangt.

Bonus—Aan het einde van het spel krijgt de District Attorney 1 prestige voor elk **CIV** gebouw in het spel (ongeacht wie de eigenaar is).



Treasurer:

Voordeel—Bij het begin van elke beurt krijgt de Treasurer 2 geld van elke tegenspeler (spelers met minder dan 2 geld betalen hetgeen ze hebben).

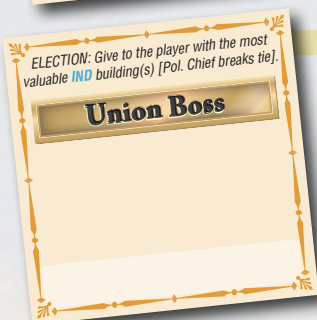
Bonus—Aan het einde van het spel krijgt de Treasurer 1 prestige voor elk **COM** gebouw in het spel (ongeacht wie de eigenaar is).



Police Chief:

Voordeel—Bij voltooiing van een vocation contract krijgt de Police Chief zowel geld als prestige voor overeenkomstige vocations.

Bonus—Aan het einde van het spel krijgt de Police Chief 1 prestige voor elk **RES** gebouw in het spel (ongeacht wie de eigenaar is).



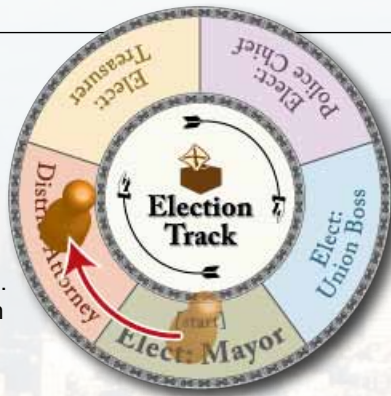
Union Boss:

Voordeel—Wanneer de actieve speler de Union Boss is, mag hij 8 AP's spenderen in plaats van 6.

Bonus—Aan het einde van het spel krijgt de Union Boss 1 prestige voor elk **IND** gebouw in het spel (ongeacht wie de eigenaar is).

VERKIEZINGEN

De 5 politiciers zullen tijdens het spel verschillende keren van eigenaar wisselen door de vele 'verkiezingen'. Een verkiezing vindt plaats als een gebeurtenis dit veroorzaakt of, meer voorkomend, als de oranje pion op een plaats op het Election Track terecht komt. Dat laatst gebeurt wanneer een Planning kaart wordt getrokken met een stemvak symbool.



Procedure—Let op de naam van de politicus dat hier is weergegeven bij de aanvang van een verkiezing. Deze politicus – en enkel deze wordt als volgt toegewezen aan een speler ('verkozen'):

BELANGRIJKE OPMERKING: Aan het begin van het spel is de Mayor de enige officiële verkozen (hoewel aan geen enkele speler toegewezen). De andere 4 politiciers kunnen pas verkozen worden eens de Airport gebeurtenis (in Town Deck) hen toevoegt aan het spel. Totdat de Airport gebeurtenis in het spel komt, behandel de 4 gekleurde zones van de Election Track als lege zones.

- **Mayor**—De speler met de meeste vocations neemt deze tegel. Bij gelijkstand beslist de speler die de Media vocation bezit, wie van deze spelers Mayor wordt.
- **District Attorney**—De speler die eigenaar is van het meest waardevolle **CIV** gebouw neemt deze tegel. Bij gelijkstand neemt de speler die de meeste **CIV** gebouwen heeft de tegel. Nog steeds gelijk? Dan beslist de Mayor wie van deze spelers District Attorney wordt.
- **Treasurer**—De speler die het meest waardevolle **COM** gebouw bezit neemt deze tegel. Bij gelijkstand neemt de speler die de meeste **COM** gebouwen heeft de tegel. Nog steeds gelijk? Dan beslist de huidige District Attorney wie van deze spelers Treasurer wordt.
- **Police Chief**—De speler die eigenaar is van het meest waardevolle **RES** gebouw neemt deze tegel. Bij gelijkstand neemt de speler die de meeste **RES** gebouwen heeft de tegel. Nog steeds gelijk? Dan beslist de huidige Treasurer wie van deze spelers Police Chief wordt.
- **Union Boss**—De speler die eigenaar is van het meest waardevolle **IND** gebouw neemt deze tegel. Bij gelijkstand neemt de speler die de meeste **IND** gebouwen heeft de tegel. Nog steeds gelijk? Dan beslist de huidige Police Chief wie van deze spelers Union Boss wordt.

Contractor Assignment—De Contractor komt in het spel bij de Sports Team gebeurtenis (in het City Deck). Hoewel het geen politicus is, wordt de Contractor gegeven, wanneer actief, aan de speler met de minste prestige aan het einde van elke verkiezing. Bij gelijkstand voor het minste prestige beslist de Union Boss wie van deze spelers de nieuwe Contractor wordt.

GEBEURTENIS

Een gebeurtenis is elke kaart met tekst in een schrijfmachine lettertype op gelijnd papier. Het kan gebeuren dat bij de afhandeling van het einde van een beurt een gebeurtenis wordt getrokken als bovenste kaart van de stapel of als nieuwe beschikbare kaart wordt opengedraaid. In dat geval stopt men even het spel om die gebeurtenis uit te voeren. (voorbeeld, de **Business Relocation**). Een gebeurteniskaart moet in zijn geheel worden uitgevoerd voordat de volgende kaart van dat deck wordt getrokken of opengedraaid.

De gebeurtenissen worden van boven naar onder afgehandeld. Als alles of een stuk van de gebeurtenis niet kan worden uitgevoerd door de huidige situatie in het spel, sla gewoon dat stuk over en voer de acties uit die wel van toepassing zijn.

Na hun uitvoering worden gebeurtenissen van het Planning Deck in de Planning aflegstapel gelegd; gebeurtenissen van elk van de 3 Contract Decks haalt men uit het spel en legt men terug in de doos.



GEBEURTENIS VOORBEELD: Tijdens stap 7, bij de afhandeling van het einde van een beurt, wordt de bovenste kaart van het City Deck open gedraaid waarop bovenstaande gebeurtenis afgebeeld staat.

Eerst krijgt de speler die de meeste Media vocations heeft 1 geld en 1 prestige.

Vervolgens kiest de speler, die de rol van Treasurer heeft, eender welk **COM** gebouw op het spelbord en verwijdert zijn control marker. Hij geeft het blokje terug aan de eigenaar (het gebouw zelf blijft op het bord en heeft geen eigenaar).

Tenslotte wordt de gebeurtenis uit het spel verwijderd en de volgende City kaart open gedraaid. Als de volgende City kaart nog een gebeurtenis is, voer deze dan uit en draai vervolgens een nieuwe kaart open. Dit proces stopt enkel wanneer de nieuw open gedraaide City kaart een nieuw contract is.

URBAN RENEWAL

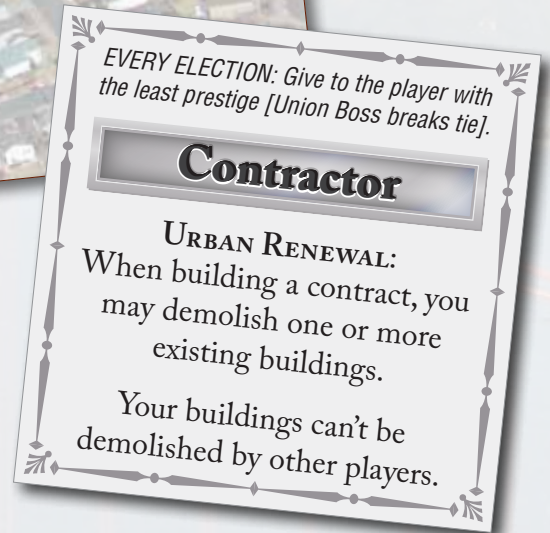
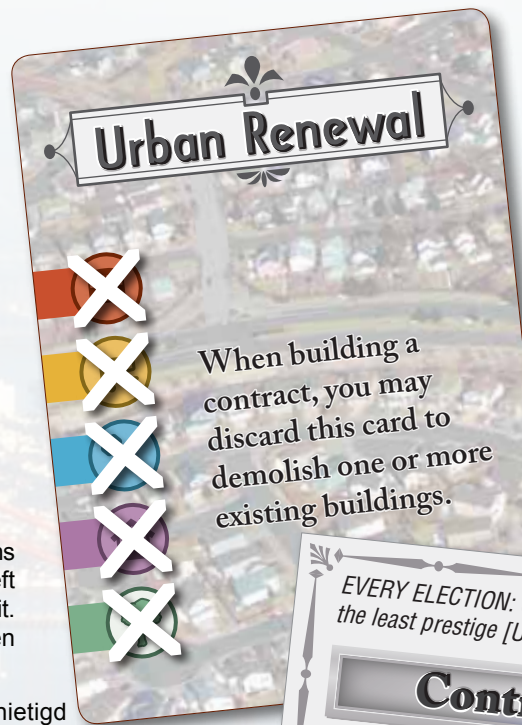
Urban Renewal is een mechanisme waarbij een speler de mogelijkheid heeft om bestaande gebouwen te vernietigen waardoor ze uit het spel gaan. Deze mogelijkheid kan je zowel terugvinden op de 4 Urban Renewal kaarten in het Planning Deck als op de grote zilveren Contractor tegel. De Urban Renewal kaarten liggen aan het begin van het spel op de aflegstapel. Ze komen in het spel de eerste keer dat het Planning deck herschud wordt. De Contractor wordt tijdens het eerste tweedeerde deel van het spel niet gebruikt. Deze komt door de **Sports Team** gebeurtenis in het City Deck. De Contractor is geen politiker, hoewel hij aan het einde van elke verkiezing opnieuw toegewezen wordt. Hij gaat dan naar de speler met de minste prestige (de Union Boss beslist wie deze krijgt in geval van gelijkstand).

Vernietigen—De Contract speler mag één of meer bestaande gebouwen vernietigen en uit het spel halen. Dit is toegelaten telkens (1) de Contract speler een contract voltooit, of (2) een speler heeft een Urban Renewal kaart die hij aflegt terwijl hij een contract voltooit. Gebouwen vernietigen mag als men aan volgende 3 voorwaarden voldoet:

- Er wordt rekening gehouden met zonerrestricties alsof elk vernietigd gebouw er al in de eerste plaats niet stond.: (*want dat zal onmiddellijk wel het geval zijn*); en
- Het nieuwe gebouw is minstens zo groot als elk gebouw dat vernietigd wordt; en
- Het nieuwe gebouw bezet elk perceel van elk gebouw dat vernietigd werd.

Het is mogelijk dat een nieuw gebouw 2 of meer gebouwen tegelijk vernietigt. Merk ook het tweede voordeel van de Contractor op: de gebouwen van deze speler kunnen niet door andere spelers vernietigd worden (door middel van Urban Renewal kaarten).

Gevolg vernietiging—Een vernietigd gebouw wordt van het speelbord verwijderd. Het blokje wordt aan de desbetreffende speler teruggegeven.



VOORBEELDEN

(A)– een nieuw 2 percelen groot gebouw zou een 1 perceel gebouw kunnen vernietigen als ook een 2 percelen gebouw of twee 1 perceel gebouwen. De twee 1 perceel gebouwen zouden orthogonaal aan elkaar moeten grenzen en, uiteraard, zich in dezelfde blok moeten bevinden.

(B)– Een nieuw 3 percelen gebouw zou de volgende gebouwen kunnen vernietigen: een 1 perceel; een 2-; een 1 en 2 perceel; drie 1 percelen of een enkele 3 percelen gebouw.

(C)– Ook al is het groter dan beide, een 3 percelen groot gebouw zou geen twee 2 percelen gebouwen kunnen vernietigen omdat het de bestaande afdruk van beide gebouwen niet kan bedekken. Het kan ook geen 4 percelen groot gebouw vernietigen.

(Merk op: ga er steeds vanuit dat alle zone-restricties gelden voor aangrenzende gebouwen in onzichtbare rijen).



HET SPEL WINNEN

Men speelt om beurten in klokwijzerszin rond de tafel tot wanneer de **Olympic Games** gebeurteniskaart (in het Metropolis Deck) in het spel wordt omgedraaid. Spelers stoppen onmiddellijk met spelen en het spel eindigt. Op dat moment:

1. wordt een laatste uitbetaling gedaan op elke prestigerij (inclusief de 4, 5 en 6 prestigerijen als deze markers aan het speelbord zijn toegevoegd); *vervolgens*
2. krijgen spelers 1 prestige voor elke 10 geld die ze hebben; *vervolgens*
3. krijgen spelers prestige voor eventuele politiciers die ze hebben.

De winnaar van het spel is de speler die de meeste prestige heeft verzameld. Bij gelijkstand voor de meeste prestige, wint diegene met het meeste geld. Nog altijd gelijk? De overwinning wordt gedeeld.

ALLERLEI

DE GOUDEN REGEL

Als de tekst op een kaart/tegel een regel in de spelregels tegenspreekt, dan geldt de regel van de kaart/tegel. Bijvoorbeeld: de **Warehouse** die een speler toelaat om 2 Favors tegelijk te bezitten; of de **Municipal Court** die een speler toelaat een verkiezing te winnen op een andere manier dan beschreven op pagina 13.

GELD TERKORT & SCHULDEN

Verplicht – als een kaart/tegel een verplichte betaling of verlies van meer geld of prestige eist dan een speler in zijn bezit heeft - bijvoorbeeld 3 geld verliezen door de **Luxury Taxes** gebeurtenis, of 2 geld aan de Treasurer betalen - dan betaalt of verliest een speler zoveel hij kan, de rest wordt kwijtgescholden.

Optioneel – Als daarentegen een kaart/tegel een optionele betaling of verlies van geld of prestige toelaat – bijvoorbeeld, ervoor kiezen om 9 geld te betalen bij de **Estate Auction** gebeurtenis of 3 prestige tijdens de **Urban Decay** gebeurtenis – dan kan de betaling of het verlies niet doorgaan tenzij de speler het volledige bedrag bezit.

BESLISSINGSRECHT ACTIEVE SPELER

Gelijkstand – Het is de actieve speler die beslist bij een gelijkstand telkens wanneer niet duidelijk aangegeven is wie er beslist bij de gelijke stand. Bijvoorbeeld wanneer men het kostbaarste gebouw moet kiezen bij de **Local Headlines** gebeurtenis. Als meer dan één gebouw de meest waardevolle blok bezet; of wanneer men het minst kostbare gebouw moet kiezen bij **Urban Decay** als 2 of meer gelijk strijden voor dit.

Beurtvolgorde – Als door een gebeurtenis meerdere spelers moeten beslissen – bijvoorbeeld, of men geld of prestige betaalt voor elk van zijn woningen wanneer iemand **Marina** bouwt; of men al dan niet een gebouw verliest door **Flood**, **Fire** of **Earthquake** – mag de actieve speler vrij kiezen in welke volgorde de betrokken spelers hun beslissingen nemen.

OPEN INFORMATIE

Alles is open informatie voor alle spelers: Planning kaarten, favor, politiciers, Contractor, vocation, geld en het totaal aan prestige.

EIGENDOM VAN DE SPELER

De Planning kaarten, favor, politiciers, Contractor, vocations, geld, prestige en AP's behoren enkel aan de spelers toe. Deze kunnen niet worden weggegeven, weggenomen of geruild met een andere speler tenzij anders aangegeven met een regel, kaart of tegel die dit toelaat.

UITGEPUTTE DECKS

Het is mogelijk dat één of meer Contract decks uitgeput raakt:

- **Town Deck is uitgeput** – Het 5 AP vak wordt niet meer aangevuld.
- **City Deck is uitgeput** – Het 4 AP vak wordt opnieuw met Town kaarten aangevuld.
- **City Deck en Town Deck uitgeput** – Het 5 AP vak en het 4 AP vak worden niet meer aangevuld.

VARIANT LANG & KORT SPEL

Voor een korter of langer spel kan men het volgende doen:

Langer spel – Bij het klaarleggen van elk van de 3 Contract Decks, schud het deck en verdeel het in 4 stapels met elk 9 kaarten. Leg de eerste stapel op het juiste vak op het spelbord. Schud de verwijderde gebeurteniskaart in de volgende 9 kaarten en leg deze op de stapel. Leg de andere 2 stapels bovenop de stapel.

Korter spel – Bij het klaarleggen van elk van de 3 Contract Decks, schud het deck en verdeel het in 4 stapels met elk 9 kaarten. Leg de eerste 2 stapels op het juiste vak op het spelbord. Schud de verwijderde gebeurteniskaart in de volgende 9 kaarten en leg deze op de stapel. Leg de laatste stapel bovenop de stapel.

EINDE BEURT PROCEDURE

Wanneer een speler al zijn AP's heeft gependend – of hij kan/wil geen AP's meer spenderen - eindigt zijn beurt. Volgende acties worden uitgevoerd op het einde van de beurt van elke speler:

1. Planning kaarten schuiven langsheen de spoorlijn op – van bovenop de stapel naar het 1 AP vak – om vakken opnieuw van kaarten te voorzien.
2. Voorzie lege Planning vakken van nieuwe kaarten door ze één voor één van het Planning deck te trekken. Als een nieuw getrokken kaart een gebeurtenis is, dient men deze onmiddellijk uit te voeren. Vervolgens trekt men opnieuw. Voer een verkiezing/uitbetaling uit als een Build Permit/Urban Renewal wordt getrokken, indien dit nodig is.
3. Draai de bovenste kaart van het Planning Deck open als deze gedekt ligt. Als de kaart een gebeurtenis is, moet men deze onmiddellijk uitvoeren en draait men een nieuwe kaart open. Als een Build Permit of Urban Renewal wordt gedraaid, voer dan de desbetreffende verkiezing en/of uitbetaling uit, indien dit nodig is.
4. Openliggende Contract kaarten schuiven langsheen de spoorwegen – van bovenop de actieve decks naar het 1 AP vak – om vakken opnieuw van kaarten te voorzien.
 - Wanneer het Town Deck het enige actieve deck is (dit is het geval aan het begin van het spel), zullen Town kaarten langsheen alle 5 contract vakken schuiven.
 - Town kaarten worden gelimiteerd tot enkel het 5 AP vak als het City Deck actief wordt. City kaarten schuiven langsheen de 4 AP, 3 AP, 2 AP en 1AP vakken.
 - Town kaarten blijven gelimiteerd tot het 5 AP vak en City kaarten worden gelimiteerd tot enkel het 4 AP vak als het Metropolis Deck actief wordt; Metropolis kaarten schuiven langsheen de 3 AP, 2 AP en 1 AP vakken.
5. Voorzie lege Contract vakken van nieuwe kaarten door ze één voor één van het dichtstbijzijnde - en actieve - Contract Deck te trekken. Als een nieuw getrokken kaart een gebeurtenis is, dient men deze onmiddellijk uit te voeren. Vervolgens trekt men opnieuw. Betaal, indien nodig, prestige als een Contract wordt getrokken.
6. Draai de bovenste kaart van het Town Deck open als deze gedekt ligt. Als de kaart een gebeurtenis is, moet men deze onmiddellijk uitvoeren. Vervolgens trekt men opnieuw. Betaal, indien nodig, prestige als een Contract wordt getrokken.
7. Herhaal stap 6 voor het City Deck als het actief is.
8. Herhaal stap 6 voor het Metropolis Deck als het actief is.
9. Geef de Actieve Speler tegel kloksgewijs door aan de volgende speler. Deze begint dan zijn beurt.



SPELONDERDELEN

- 1 speelbord
- 4 speelhulpen
- 100 papieren biljetten in verschillende waardes
- 140 houten blokjes in 4 speel kleuren
- 4 houten cilinders in 4 speel kleuren
- 1 houten oranje pion
- 165 kaarten in 4 decks (Planning, Town, City & Metropolis)
- 4 bladen met uitstansbare tegels
 - 128 gebouwen
 - 24 vocations
 - 1 Contractor en 5 Politieker tegels
 - 6 rijkdom en 3 prestige markers
 - 3 hoogste/laagste markers voor de waarde van een blok
 - 1 Actieve Speler tegel
 - 1 Extra Favor tegel

CREDITS

Spel ontwerp — Chad Jensen

Ontwikkelaar — Kai Jensen

Box Art — Eric Williams

Package Design — Rodger MacGowan

Layout & Graphics — Chad Jensen and Chechu Nieto

Urban Renewal Foto — David Shankbone

Play Testers Above and Beyond — Alex Ostroumov,
Mark Beyak, Devon Biasi, Steve "Sal" Salkovics, Kris Skold, Bob Borbe, Kris Adamson, Private Hudson, Martin Scott en Richard Gage

Productie Coordinator — Tony Curtis

Producers — Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan en Mark Simonitch

Nederlandse vertaling — Fré Vekeman en Nico Delobelle