

STONEMAIER GAMES SUNAR

BETWEEN TWO CITIES

İKİ SEHIR ARASINDA

tasarım Ben Rosset & Matthew O'Malley

sanat Beth Sobel

3-7 oyuncu (1 & 2 oyuncu türevleri ile) · 25 dakika · Yaş 8+

1800'lerin baskı yüksek derecede inşaat ve şehirleşme dönemidir. Sen iki şehir tarafından şehir merkezlerini yeniden inşa etmek üzere çağırılmış usta bir şehir planlayıcısın. Böyle önemli projeler birden fazla insanın uzmanlığını gerektirir, dolayısıyla her görev için gorkemli planlarını hayata geçirmek üzere başka bir planlayıcı ile esleştiriliyorsun. Acaba planlama ve işbirliği yeteneklerin dünyanın en etkileyici şehirlerini tasarlamana yetecek mi?

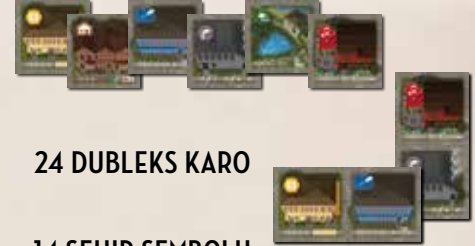
GENEL BAKIS

Between Two Cities her karonun şehrin bir parçası olduğu bir karo-çekme oyunudur. Solundaki oyuncu ile bir şehir merkezini inşa etmeye çalışırken sağındaki ile ikinci bir şehir merkezini inşa etmeye çalışırsın. Her turda elinden iki karo seçer, herkese gösterir, daha sonra onları partnerleriyle düşünerek şehirlerinin her birine yerleştirirsin.

HEDEF

Oyunun sonunda, her şehir mimari ihtisamına göre puanlanır. Oyuncunun final puanı, tasarımına yardım ettiği şehirlerden **daha düşük** puanlı olanın puanına eşittir ve final puanı en yüksek olan oyuncu kazanır. Kazanmak için dikkatini ve emegini İki Şehir Arasında eşit paylaştırmalıdır.

108 BINA KAROSU



24 DUBLEKS KARO



14 SEHIR SEMBOLU



1 SKOR TAHTASI



1 KURAL KITAPCIGI

FPO
Images to come

7 REFERANS KARTI

15 OTURUS DUZENI KARTI

FPO
Images to come

KURULUM

1. Oturus duzeni kartlarini karistirip en ustten bir tane cekin. Kartta yazan kategoriye gore saat yonunde oturun. Ornegin, eger kartta "Dogum Sehrine Gore Alfabetik Sira" yaziyorsa, Bursa'da dogan bir oyuncu Ankara'da dogan oyuncunun soluna oturur, ve Boyle devam eder.

Note 1: Eger oyuncular tamamen rastgele bir duzen istiyorlarsa, oyunculara birer oturma duzeni karti dagitin ve sol ustteki sayilara bakarak duzene karar verin. Oyuncular yukselen sirayla saat yonunde oturur.

Oyuncular arasinda esit bosluk olmasina dikkat edin, zira her sehir iki yan yana kisi tarafından ortak inSa edilecek.

Skor tahtasini masanin ortasina yerlestin. Sehirlerin olacagi yerlere, her iki oyuncunun arasina bir **sehir sembolu** yerlestin ve sehir sembolunun diger esini skor tahtasina yerlestin. Her oyuncunun onune bir referans karti koyun.

2. **Dubleks karolari** (dikdortgen) karistirip skor tahtasinin yanina kapali bir deste halinde koyun.
3. Icinde **bina karolarinin** (kare) bulunduGu kutuyu masanin ortasina koyun, iicindeki karolari karistirip kapali sekilde yerlestin.

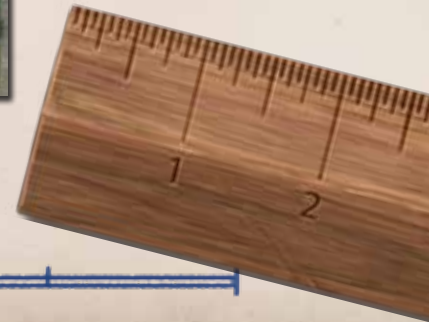


OYNANIS: GENEL BAKIS

Oyun 3 raundda oynanir. Her raundun basinda rastgele bir karo eli cekersiniz. Her turda, elinizden iki karoyu gizli bir sekilde secer, onunuze kapali olarak koyarsiniz Eger elinizde birden fazla karo kaldi ise, elinizi siradaki oyuncuya verirsiniz. Daha sonra her oyuncu ayni anda karolarini acar ve her birini bir sehrine yerlestinir.

Sectiginiz karolar ve onlarin duzeni oyunun sonunda kac puan aldiginizi belirler. The tiles you select and their positioning determines how many points you score at the end of the game. Her karonun nasil puanlandigini detaylariyla gormek icin Puanlama'ya (sayfa 4) bakiniz.

Oyunun sonunda, her sehir 4x4'luk bir kare olusacak sekilde 16 bina icermelidir. Son seklin 4x4 kare olmamasina sebep olacak hicbir sekilde karo yerlestiremezsin.



OYNANIS: DETAYLAR

Tum oyuncular asagidaki adimlari ayni anda gerceklestirirler

Raund Bir

Kutudan yedi bina karosu cekerek elini olustur. Daha sonra sirayla asagidaki adimlari gerceklestir:

SEC: Gizlice elinden iki karoyu oyna. Geriye kalan karolari masaya, **solundaki** sehrin ust kismina koy ve sehir sembolunu bu karolarin ustune koy. Bu diger oyunculara, karolarini secmeyi bitirdigini gosterir. Secimini sona erdiginde, bunu degistiremezsin veya sola gonderdigin ele tekrar bakamazsin.

ORTAYA CIKAR: Her el, bir sehir sembolunun altina yerlestirildiginde, tum oyuncular ayni anda sectikleri ikiser karonun yuzlerini acik hale getirip onlerine koyarak ortaya cikarir.

YERLESTIR: Sectiginiz karolari yerlestirirken en iyi yeri secmek icin partnerlerinize acikca tartisabilirsiniz. Sectiginiz karolardan birisini sagdaki birisini soldaki sehre yerlestirmek zorundasiniz fakat hangisini hangisinie yerlestireceginizi partnerlerinize tartistiktan sonra karar verebilirsiniz. Tum karolar iki partnerin de karoda yazan skoru okuyabilecegi sekilde ve hep ayni yonde yerlestirilir. Yerlestirilen yeni karolar her zaman oyundaki bir karonun bitisigine yerlestirilir, her karo baska bir karoyla bir kenarini paylasir.

NOT 1: Nihai sehrin 4x4 bir kare olmasi zorunludur ve karolari koyarken bunu dikkate almaniz gerekir. Karolar yerlestirildikten sonra bir daha yer degistiremezler.

NOT 2: Cok nadiren oyuncular bir baskasi koymadan karo koymak isteyebilirler (partnerleigin serefine biz bunu onermiyoruz, ama olabilir). Eger bu olursa, oyunun baslangic sirasina gore once olan oyuncu once oynar.

TEKRARLA: Eger **saginizdaki** sehir sembolunun altinda birden fazla karo var ise, o karolari alin, tekrar **secin**, **ortaya cikarin**, ve **yerlestirin**. Sehir sembolunun altinda yalnizca bir karo kaldiginda, tum kullanilmamis karolari yuzlerini cevirmeden onu skor tahtasinin altina koyun (tekrar oyuna veya kutuya koymayin) ve ikinci raunda baslayin.

Birinci raundun sonunda, her sehir 6 karodan olusur.



4x4'u asiyor
Ters



Raund Iki

Elinizi olusturmak icin 3 dubleks karo cekin. Gizlice iki tane karoyu **secip**, kalan karoyu seciminizi yaptiginizi gostermek icin solunuzdaki sehir sembolunun altina koyun. Simdi iki karoyu ortaya **cikarin** ve **yerlestirin**, her bir sehrinize bir tane. Tipki birinci raunddaki gibi, sectiginiz karolariniz icin en iyi sehri ve yeri bulmak uzere partnerlerinize acikca strateji tartisabilirsiniz. Her oyuncu bir sehre birer karo yerlestirir, dolayisiyla bu turda sehrinize toplamda iki dubleks karo eklenmis olur.

Dubleks karolar iki bina karosu birlesmis gibidir- binalarin biri bir varolan binaya bitisik olmak zorundadir ve nihai sehir 4x4 karo olacak sekilde yerlestirilmek zorundadir. Dubleks karolar da diger karolarla ayni yone bakacak sekilde koyulmak zorundadi.

Raundun sonunda tum kullanilmamis dubleks karolari yuzlerini cevirmeden onu skor tahtasinin altina koyun (tekrar oyuna veya kutuya koymayin) ve ikinci raunda baslayin.

Raund Uc

Raund uc, raund birler ayni adimlari izler fakat kullanmadiginiz elinizi **sagdaki** sehre iletirsiniz ve yeni elinizi **soldaki** sehirden alirsiniz. Raundun sonunda her sehir 4x4 bir kare olmus olur.

OYUNUN SONU

Raund uc bittiginde, skor tahtasini temizleyip onunuze acin. Bir oyuncu referans kartindaki sirayla her bina tipini okur (yukaridan asagiya). Oyuncular solundaki sehirlerin okunan bina tipinden kazandigi puani sayar ve skor tahtasinda o sehrin sembolunu ilerletir. Bir bina tipinde her sehiri puanladiktan sonra diger bina tipine gecin.

Final puaniniz sehirlerinin puanlarından **daha dusuk** oladir ve **en yuksek** puani olan oyuncu kazanir.

Esitlik bozucu: Berabere kalan oyuncular yuksek puan alan sehirlerini karsilastirir.

Ikinci esitlik bozucu: Hala berabere kalan oyuncular referans kartindaki sirayla sehirlerindeki bina tiplerinin sayisini karsilastirir. Once dukkanlarin sayisini karsilastirirlar ve iki sehrindeki dukkan sayisi cok olan oyuncu kazanir. Yine berabere ise, fabrikalara, tavernalara, ofislere parklara ve nihayet evlere gecerler.

Ornek: Eger Ben ve Emily esitlik bozucudan sonra hala berabere ise, ve Benin iki sehrinde toplamda 5 dukkan, Emily'nin iki sehrinde toplamda dort dukkan varsa beraberlik bozulur ve Ben kazanir.

PUANLAMA ORNEGI

Asagidaki alti kisilik oyunda, Ben'in final puani 56, Onuralp'in 56, Margaux'nun 52, Aybuke'nin 57, Peter'in 52, ve Emily'nin 62. Emily Kazanir!



PUANLAMA

// = ya da & = ve □ = bitisik

Dukkanlar (16 bina + 8 dupleks)

bir setin degeri 2|5|10|16



Dukkanlar yan yana ya da ust uste bir sira halinde dizildiginde puan kazandirir: bir dukkan karosu 2 puan, iki bitisik dukkan icin 5 puan, duz bir sira halinde 3 dukkan icin 10 puan, 4 tek sira halinde dizilmis dukkan icin 16 puan. Eger dukkanlar farkli setlerde kesisirse(L, T veya + seklinde), her karo yalnızca bir setin icinde sayilarak puan kazandirabilir.

Her dukkan setini ayri olarak puanlayin. Sagdaki ornekte 4 yan yana set icin 16 puan, 1 tekli dukkanicin 2 puan ve alt alta 2 dukkan icin 5 puan, toplamda 23 puan alinir.

Dukkanlar, musterilerin her seyi bir yerde bulabilecegi alisveris bolgelerinde daha iyi is yapar.



Fabrikalar (16 bina + 8 dupleks)

bir karo 4, 3, veya 2 puan eder, cogunluga gore belli olur



Diger sehirlere gore en cok fabrikasi bulunan sehir(veya sehirler)'de, her fabrika 4 puan sayilir. Ikinci en cok fabrikaya sahip sehirlerde her fabrika 3, diger tum sehirlerde ise her fabrika 2 puan sayilir.

A ve B sehirlerinde beser fabrika vardir (fabrika basina 4 puan), C sehrinde uc fabrika vardir (fabrika basina 3 puan, D sehrinde iki fabrika ve E sehrinde bir fabrika vardir (fabrika basina 2 puan), ve F sehrinde hic fabrika yoktur (0 puan).

En iyi sanayilesmis sehirler daha fazla ureticiyi bolgeye ceker ve bolge daha da endustriyellesir.

Tavernalar (20 bina + 8 dupleks; her turden 7)

bir setin degeri 1|4|9|17



Dort farkli taverna tipi vardir ve her taverna karosunun ustunde kirmizi sembolde belirtilir. Sehirde bulunan farkli taverna cesidi bir ise 1, iki cesit ise 4, uc farkli cesit ise 9 ve tum 4

cesit bulunuyorsa bu setten 17 puan alır. Tavernaların birbirine bitişik olması veya farklı konumlarda yer almaları önemli değildir.

Bir şehirde birden fazla aynı tip taverna olabilir. Her set ayrı değerlendirilir.

Eğer bir şehirde bir muzik, iki içki, ve iki yiyecek tavernası varsa şehir tavernalarından 13 puan kazanır: muzik, içki ve yiyecek tavernası olan birinci setten 9, içki ve yiyecek tavernasından oluşan ikinci setten ise 4 puan.

Şehir sakinleri farklı tarzda tavernalara giderler; bazı tavernalar en iyi yemeğiyle, bazıları içkileri, muzikleri veya yataklarıyla meshurdur.

Ofisler (20 bina + 8 dupleks)

bir setin degeri 1|3|6|10|15|21, ve bir karonun degeri bir ya da daha fazla tavernaya bitisik ise +1 artar



Ofisler her ofis için 1 puan, iki ofis için 3 puan, üç ofis için 6 puan, dört ofis için 10 puan, beş ofis için 15 puan, ve altı ofis için 21 puan olarak hesaplanır (bitişik ya da aolmamaları önemli değil).

Eğer bir şehirde yediden fazla ofis varsa, 7. ofisten itibaren yeni bir set başlar ve ona göre puan hesaplanır.

Bir şehirde 7 ofis varsa, 22 puan kazandırır (21 + 1).

Ek olarak, bir ofis en az bir tavernaya bitişik ise ekstra 1 puan alır. Her ofis için bu ekstra puan yalnız bir kere uygulanır fakat bir taverna birden fazla ofise bitişik ise her ofis ekstra puanını alır.

Bir tavernaya bitişik bir ofis 2 puan olarak sayılır (1 + 1). Dört tavernaya bitişik bir ofis de 2 puandır.

Mesleki hizmetler (avukatlar, muhasebeciler, doktorlar vb) daha fazla mesleki hizmete talep yaratır. Tavernalara yakın yerler daha da kıymetlidir.

Parklar (16 bina + 8 dupleks)

bir ya da daha fazla bagli park grubunun degeri 2|8|12|13|14...



Parklar birbirine bağlı karo grupları olarak puanlanır. Tek başına duran, bağlı olmayan bir park 2 puandır.. Birbirine bağlı iki park 8 puandır. Bağlı üç park 12 puandır. Üçüncüden sonraki her ek park toplam puanı 1 artırır.

Şehirde birden fazla birbirine bağlı olmayan park grupları olabilir. Her grup kendi arasında ayrı ayrı puanlanır.

Bir bağlı grup olmak için, parkların kenarlarının birbirine değmesi lazım fakat tek bir sıra oluşturmak zorunda değiller.

Dört birbirinden ayrı park karosu bulunan bir şehirde parklar 8 puan verir. (her biri 2). Üç bitişik park ve bir ayrı park 14 puan verir. Dört bitişik park 13 puandır. İki ayrı parktan oluşan iki ayrı set, her biri 8, toplam 16 puan verir.

Büyük parklar, şehrin farklı kısımlarına yayıldıkça şehir halkının daha büyük kesimleri tarafından kullanılabilir.



Evler (20 bina + 8 dupleks)

birkaro şehirdeki her bina tipi için (evler hariç) 1 puan eder, ama karo birfabrikaya bitişikse yalnızca 1 puandır



Her ev, şehirde bulunan her bina tipi için (evler dışında) 1 puan kazanır (bitişiklik veya mekan önemsizdir). Eğer bir şehirde bir farklı tipte bina varsa her ev 1 puandır. Eğer şehirde

ev dışında beş farklı tipte bina varsa her ev 5 puan eder. Farklı taverna çeşitleri aynı tip sayılır.

Fakat eğer bir ev bir fabrikaya bitişikse, o ev diğer bina tiplerine bakılmaksızın yalnızca 1 puan eder (insanlar fabrikaların yanında yaşamak istemezler).

İnsanlar değişik hizmetlere, iş yerlerine yakın yerlerde yaşamak isterler, fakat çok az insan bir fabrika ile yan yana bir evde oturmak ister.

SEHIR PUANLAMA ORNEKLERI



56 PUAN

16 dukkanlar
0 fabrikalar
1 tavernalar
17 ofisler (15 +
2, iki tanesinin
yaninda taverna
var)

10 parklar
(8 + 2, iki park grubu)
12 evler (her
biri 4)



52 PUAN

5 dukkanlar
20 fabrikalar
(her biri 4, en cok fab-
rika)

2 tavernalar
(ikisi de ayni)

0 ofisler

16 parklar
(8 + 8, iki park grubu)
9 evler
(8 + 1, her biri 4 fakat
biri fabrika yaninda)



62 PUAN

2 dukkanlar
9 fabrikalar (her
biri 3, en cok ikinci
fabrika)
17 tavernalar

1 ofisler
8 parklar (bir
park grubu)
25 evler (her
biri 5)



62 PUAN

16 dukkanlar
4 fabrikalar
(her biri 2)
17 tavernalar

25 ofisler
(21 + 4, dort
tanesinin yaninda
taverna var)

0 parklar
0 evler



62 PUAN

10 dukkanlar
2 fabrikalar
(her biri 2)

17 tavernalar

5 ofisler
(3 + 2, ikisinin
yaninda taverna
var)

8 parklar
(bir park grubu)

20 evler (her
biri 5)



57 PUAN

2 dukkanlar
20 fabrikalar
(her biri 4, en cok fab-
rika)
1 tavernalar

0 ofisler
22 parklar
(12 + 8 + 2, 3 park grubu)
12 evler (her
biri)

İKİ KİSİLİK OYUN TUREVİ

İki kişilik oyunda, iki oyuncu da kendisine ait iki şehir yönetir (toplamda dört şehir): birisi sağında, birisi solunda. Her turda iki karo secip, şehirlerinize birer birer yerleştirirsiniz. 3-7 oyunculuk normal kurallardaki adımları aşağıdaki gibi ikiser kez tekrarlırsınız:

1. Raund 1a—7 bina karosu çek, daha sonra sec, ortaya çıkar ve 2 tane yerleştir, kalan karolari yalnızca 1 tane kalana kadar, rakibine ilet.
2. Raund 1b—raund 1a ile aynı
3. Raund 2a—3 dubleks çek, 2'sini sec ve yerleştir
4. Raund 2b—raund 2a ile aynı
5. Raund 3a—raund 1a ile aynı
6. Raund 3b—raund 1a ile aynı

Oyunun sonunda, her şehri 3-7 kişilik oyundaki gibi puanla, fakat oyuncu puanı hesaplanırken sadece düşük puanlı şehri değil iki şehrin puanlarının toplamını hesaplayın. Beraberlikler normal oyundaki ikinci eşitlik bozucu ile belirlenir.

NOT: Partnerlik olmadığı için 2 kişilik oyun, normal oyunlardan daha agresif olur. Karolari rakibinize ilettiginiz için, onun oynadıkları üzerinde direkt etkiniz olur.



OYUN TESTERLARI.

Katy Adams, Noah Adelman, Phil Alberg & Family, Seth Auman, Abby Auman, Levi Baer, John Baker, Suzie Baker, Steven Banas, Kevin Barefoot, Rayn Barnhill, Michael Barth, Jennifer Barth, Steve Bass, Jason Beamish, Tara Beamish, Mike Beaumier, Ben Begeal, Aaron Belmer, Marc Bennett, Murray Bennett, Michael Bernhardt, Ameya Bhandarkar, John Blackburn, Istanbul Boardgamer, Brad Boileau, Trey Brakefield, Jarle Brattespe, Will Brennan, James Buster, Jacob Cain, Julie Campbell, Graham Campbell, Erin Carlson, Raymond Chan, Helen Christie, Jasmin Chua, Jonathan Clark, Zane Clifford, Raschelle Coblentz, Adam Coffman, Shayna Conant, Jacob Coon, Steve Corush, Mara Corush, John Coveyou, Gary Dahl, Chris Darden, Dserah Darling, Cal Davidson, Joseph Davis, Jake Davis, Jessie Davis, Neila Davis, Andrew DeGroot, Sean DePass, Alwin Dijkstra, Chris Dolphy, Miles Dormuth, Scot Duvall, Philip Duvall, Keith Dvorkin, David Eddington, Chris Eichharn, Jeff Eiseman, Nabeta Family, Nick Ferris, Josh Fields, John Flood, Amanda Foulk, Brian Frahm, Vitali Francesca, Jack Francisco, Charlotte Frei, Andi Frei, Rainer Frickanisce, Danyel Gaddis, Michael Gaddis, Noah Gadea, Brad Genz, Jennifer Glinzak, Jan Grabert, Heather Grabert, Matthew Grosso, Michael Hale, Kurtis Hammel, Ben Harding, Casey Harmon, Mike Hatke, Charles Hayes, Rachel Heilmeier, Cory Heistad, Sean Hennessy, Kevin Hodges, Joshua Hogue, Eric Hogue, Daniel Hogue, Cheryl Hogue, Sarah Hogue, Samantha Hogue, Eric Hogue, Jill Holroyd, Jelaina Holroyd, Peter Homeier, Zachary Homrighaus, Dennis Hoyle, Albert Huebner, JD Huntington, Vincent Incarvite, Gabe Ivan, Chris Jackson, Craig Jakobsen, Marshall Jansen, Edric Jazmin, Chris Johnson, Roslyn M. Jordan, Jessica Kimes, Chad Kimes, Daiaunne king-bey, Barry Klaasen Bos, Lauren Kologe Barefoot, Matias Korman, Lon Lademann, Tim Lang, Elizabeth LaRocca, Guillaume Leclerc, Michael Lee, Richard Lee, Kevin Lessard, William Lessard, Steve Lesser, Doug Levandowski, David Lipman, John Liszka, Lynn Liszka, Jeremy Loscheider, Darrell Louder, Pooja Louis, Melissa Lueking, Lori MacKenzie, Jim MacKenzie, Fred MacKenzie, Tyrone Mackey, Ben Maddox, Samir Mahmalat, Matthew Majeika, Cullen Marshall, Chris Matthew, Zintis May-Krumins, Lukas McKinley, Wes McKinley, Reed McKinley, Aaron McKinley, Nolan McLaughlin, David Mehning, Kathleen Mercury, Melissa Merrell, Ryan Metzler, Rob Miller, Scott Minkoff, Adam Mitz, Chris Morse, Inessa Mukha, Andrew Mulbrook, Brandon-Shea Mutala, Tam Myaing, Nathan Nabeta, Cathryn Napora, Daniel Nayeri, Scott Nichols, Nersi Nikakhtar, Ruby O'Malley, Teia O'Malley, Lurana O'Malley, Sean O'Malley, Margaux O'Malley, Anna Grace O'Malley, Peter O'Malley, Pat Odenthal, Dan Oliver, Sarah Oliver, Allen Pick, Andy Pickard, Vasco Pinto, Riccardo Previdi, Gary J. Przybocci, Jonathan Radliff, Annick Ranger, Lori Reeder, Amy Reid, André van Renssen, Previdi Riccardo, Marcel Roeloffzen, Marc Rosset, Todd Roth, Danny Sag, Matthew Sandlin, Nathan Sanfilippo, Nafmi Sanichar - van Herwijnen, Tilly Sanichar - van Herwijnen, Bobby Schafer, Barry Schmaling, Owen Schmaling, Dana Schmaling, Connor Schmaling, Will Schneeberger, Karl Schultz, Abi Scott, Mark Sellmeyer, Matt Sims, John Slater, Brad Smoley, Chris Stavaas, Andrew Stegmaier, Jess Straatmann, David Studley, Allard Swart, Mike Swiryn, Josh Tempkin, Steve Thomas, Alex Tran, Rosemary Upham, Ashley Valenzuela, Vince Vaughan, Jannet Vegter, Erik Vegter, Peter Vegter, Craig Vivian, Anne Walek, Josh Walker, Matt Warhover, Shelby Watts, Beth West, David Whitehead, Jeff Wienstock, Allen Wiggs, Nate Wildermuth, Carey Willis, Phil Wills, Erwin Winkelman, David Witsaman, Chris Wray, Eric Yorkston, Chris Zinsli

DUZELTMENLER

Phil Alberg, David Armstrong, Roberta Burnes, Scot Duvall, Anna Eubanks, Elias Gannage, Matthew J. Gravelyn, Scott Halvorson, Casey Harmon, Dan Jensen, Josh Jones, Melissa Kerr, Rebecca Keulan, Fr. Ryan Lozano, Siddhant "Sid" Mohalanobish, Craig Moore, Cameron O'Reilly, John Parker, Bethany Rowland, Robert Schafer, Dexter Thompson, Roel van der Hoorn, Tyler van Mulligen, Andrew Watson, Ross Willows, Julia Ziobro

HIZLI REFERANS

RAUND OZETI

	RAUND 1	RAUND 2	RAUND 3
KURLUM	7 kare bina karosu cek.	3 dikdortgen dubleks karo cek.	7 kare bina karosu cek.
SEC	2 karoyu gizlice sec; gerisini sehir sembolunu uste koyarak soluna ilet.	2 karoyu gizlice sec; kalan bir taneyi orta koyarak oyundan cikar.	2 karoyu gizlice sec; gerisini sehir sembolunu uste koyarak sagina ilet.
CIKAR / KOY	Ayni anda karolari ortaya cikarin. Iki tarafta sehre de 1 tanesini koyun.	Ayni anda karolari ortaya cikarin. Iki tarafta sehre de 1 tanesini koyun.	Ayni anda karolari ortaya cikarin. Iki tarafta sehre de 1 tanesini koyun.
CEK	Sagindaki karolari al. Yalniz bir karo kaldiginda onu oyundan cikar ve raund 2'ye basla.	Cekme yok. Raund 3'e basla.	Solundaki karolari al. Yalniz bir karo kaldiginda onu oyundan cikar. Puanlari hesapla.

YERLESTIRME KURALLARI

- Birinciden sonra her karonun en az bir kenari, bir digerine bitisik olmalidir
- Her karo ayni yonde, duz olmalidir
- Karolar 4x4 olarak koyulmalidir
- Oynanan karonun yeri degistirilemez



DUKKANLAR: 2|5|10|16 puan, set sayisi 1|2|3|4 tek sira halinde(dikey ya da yatay)



FABRIKALAR: Her en cok fabrikasi olan sehirde 4 puan , ikinci en cok fabrika olan sehirde 3, diger tum sehirlerde 2 puan eder.



TAVERNALAR: 1|4|9|17 puan, her set sayisi 1|2|3|4 farkli tipte taverna, sehrin her yerinde



OFISLER: 1|3|6|10|15|21 puan, set 1|2|3|4|5|6 sehrin her yerinde, her ofis +1 tavernaya bitisikse



PARKLAR: 2|8|12|13|14... her bagli gruptaki sayi icin. Sehirde birden fazla grup olabilir.



EVLER: Her sehirdeki her tip bina icin +1 sayiliyor, fakat bir fabrikay bitisik ise o ev yalnizca bir.

*Her karo yalnizca bir set icinde hesaplanir.

FINAL SKORU

Oyuncunun final skoru sehirlerinden dusuk olanin puanidir. En yuksek skorlu oyuncu kazanir. Esitlik durumunda once yuksek puanli sehir karsilastirilir, daha sonra sirasiyla karolari , , , , .