

RULES EE REEGLID, KOKKUVÕTE

VANALINN Ettevalmistus:

- Aseta mängulaud ja aseta aasta märk 1992. aastale.
- Mängijad võtavad 30 oma värvi mängumärki ja \$50,000.
- Aseta poeplaadid kotti.
- Sega hoonekaardid ja pane need pakiks.
- Esimene mängija: Viimane mängija, kes külastas Vanalinna, võtab esimese mängija kaardi.

PÕHIMÕTE: Hoone- ja poeomandid jagatakse iga vooru alguses juhuslikult ja seejärel võtavad aset läbirääkimised, eesmärgiga tagada kasumlikud komplektid ja teenida mängu lõpuks kõige rohkem raha.

HOONEKAARDID annavad hoone omandiõiguse, iga lauamaa kohta on üks kaart.

POEPLAADID pannakse hoonetele, et alustada või laiendada äri ja teenida seeläbi tulu.

- Plaadil olev väärtus: Vajalike plaatide arv äriks maksimaalse suuruse saavutamiseks.
- Poodide tüüpide kogus: 12
- Iga tüübi kogus kokku: Maksimaalne suurus +3 ÄRI = Ühendatud plaatide komplekt.
- Rangel: Ühes piirkonnas asuv samast tüübist ja samale mängijale kuuluvad ortogonaalselt ühendatud poeplaadid.
- Kui grupp ületab selle ärivaldkonna maksimaalset suurust, käsitletakse seda kahe eraldi ärina. Üks maksimaalse suurusega ja teine ülejäänud plaatidest.
- Suuremad ärid teenivad rohkem raha ja valmisärid teenivad rohkem kui mittevalmis ärid.

MÄNGIJATE OMANDISOLEV RAHA on varjatud teave.

Mängukäikude järjestus:

i) JAGA HOONEKAARDID - vastavalt mängija tabloole.

ii) Mängijad valivad, milliseid kaarte hoida, vastavalt mängija tabloole, ja viskavad ülejäänud pildipool all tagasi pakki, mis segatakse seejärel.

iii) Mängijad paljastavad oma hoonekaardid ja asetavad omandimärgid vastavatele lauamaadele.

- i) TÕMBA POEPLAADID - vastavalt mängija tabloole.
- ii) Paljastage tõmmatud plaadid samal ajal.

KAUPLEMINE: Kasuta selleks vooru kiirendamiseks taimerit.

- Mängijad võivad kaubelda: Hooneid (koos või ilma neil olevate poodidega), poeplaadid, raha või lubadusi (mitte siduvaid), mis hõlmavad nende vahetamist.
- Kui poeplaat on aga juba lauale asetatud, ei saa seda liigutada ega eemaldada.
- Kauplemiskokkulepe võib hõlmata rohkem kui kahte

mängijat.

- Kui hoonet kaubeldakse, muutub vastavalt omandimärk ja uus omanik võtab kaardi.
 - Kauplemisfaas lõpeb, kui kõik mängijad nõustuvad läbirääkimisi lõpetama. POEPLAATIDE PAIGUTAMINE. Alustades esimesest mängijast ja jätkates päripäeva: Iga mängija võib oma omandis olevatele hoonetele paigutada kõik, mõned või üldse mitte plaate.
 - Omandimärk jääb kohale, plaadi peal.
 - Mängijad hoiavad enda paigutamata plaate. • Iga mängija teeb selle faasi jooksul ainult ühe käigu.
- TULU: Iga mängija teenib tulu vastavalt mängija tabloole, igast omastatud äriindusest, sõltuvalt selle suurusest ja selle täielikkusest.
- LIIGUTA AASTA MÄRK ÜHE AASTA VÕRRA EDASI ja alusta uut vooru.

MÄNGU LÕPP: 6. (1997) vooru lõpus. Enim raha omav mängija võidab. Viigi korral võidab enam poeplaate kogunud mängija.

Poesise variant: Uusi ärisid tuleb paigutada hoonesse, millel on tänavapääs. Hooneid, millel pole tänavapääsu, saab kasutada ainult olemasoleva äri laiendamiseks. Ruudud ilma tänavapääsuta: 3, 4, 7, 8, 11, 12, 20, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 48, 49, 52, 53, 55, 61, 63, 64, 67, 68, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 84, 85. Ruudud tänavapääsuga: 1, 2, 5, 6, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 34, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 50, 51, 54, 56, 57, 58, 59, 60, 62, 65, 66, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 83.

Läbirääkimiste nõuanded - Ole loomingulisem! Tulevased lubadused võiksid olla:

- Tulevane makse
- Regulaarsed maksed
- Maksma tuleviku plaadi või asukoha loovutamise eest, kui nad selle saavad.
- Osake äri tulevastest kasumitest.
- Õigus võtta tulevikus plaat. Mäleta, et väärtuslik plaat praegu võib tulevikus olla väärtusetu, kui mängija, kes seda tahab, saab juhuslikust loosist sama hea koha. Või mängijate vaheline suhtlus
- Maksmine kellegi eest, et nad ei teeks tehingut.
- Nõudmine maksete eest, et mitte ehitada või teha mingit