

UTÁNA (választható)

b, Építés: A játékos építhet 1 bármelyik olyan technológiai generációba (bronz, ezüst, arany) tartozó felhőkarcolót, amilyen szintet ő már elért. A felhőkarcolót egy vagy több olyan telekre építheti, amit a nyílt piacról szerzett. A játékos megkapja a felhőkarcoló-lapkán látható pontokat, és visszavesz minden olyan munkást, amelynek helyére lerakta az épületet. A visszakapott munkások ezután ismét munkába foghatók.

Figyelem! Az (1b) akció telek szerzése nélkül is végrehajtható, ha a játékosnak nincs munkába fogható munkása a köre elején.

2) Bontás és új felhőkarcoló építése (4. oldal)

A játékos eltávolítja a tábláról mindazokat a felhőkarcolókat, amelyeknek helyére az új épületet rá akarja építeni. Visszakapja azokat a munkásait is, amelyek olyan telkeken vannak, amelyekre az új felhőkarcoló épülni fog.

Az új felhőkarcolónak az ÖSSZES ennek kedvéért lebontott épületnél későbbi technológiai generációba kell tartoznia. A bontás és új felhőkarcoló építése után minden, korábban a játékoshoz tartozó telket legalább részben le kell fednie az új felhőkarcolónak, vagy szükség esetén rájuk kell tenni egy felhasználható munkást. A játékos annyi pontot kap, amennyit az új felhőkarcoló lapkáján látni lehet. A játékosok nem veszítenek pontokat a lebontott épületek miatt. A lebontott épületek visszakerülnek a játék dobozába.

Figyelem! Amikor egy olyan telekre építünk, amelyen egy munkás áll, akkor a munkást visszavesszük, és újra használhatóvá válik (akkor is, ha a telket csak részben fedtük le épülettel).

A játék vége (5. oldal)

A játék végét kiváltja, ha

- egy játékosnak már csak 4 meg nem épített felhőkarcolója maradt. Ezt mindenképpen jeleznie kell a többieknek!
- csak 3 telekkártya maradt képpel felfordítva a nyílt piacon, és a jövő piaca pakli elfogyott.

Amikor a játék végét valamelyik feltétel kiváltotta, a feltételt kiváltó játékos kivételével mindenki sorra kerül még egyszer, egy utolsó kör kedvéért. Amikor ez megtörtént, a végső pontozás következik (5. oldal).



Tervező: Chenier La Salle
Illusztrációk: Vincent Dutrait

2–4 játékos – 8 éves kortól – 30–60 perc

BEVEZETÉS

1901-ben járunk. Az elmúlt években egyre magasabb és még magasabb épületek készültek el, és ez a mánia immár nem tűnik múló hóbortnak. Az utóbbi idők alsó-manhattani ingatlanügyletei alapján valószínűsíthető, hogy hamarosan további ilyen „felhőkarcolók” tarkítják New York látképét. A technológia fejlődése felhőkarcolók új generációinak teszi lehetővé, hogy lélegzetelállító magasságokba törjenek. Az acélóriások építői hatalom- és dicsvágytól hajtva egyre magasabbra jutnak tornyaikkal az égben.

A nagybátyád – Isten nyugosztalja – rád hagyott egy apró telket Alsó-Manhattanben. Itt az esély, hogy elkezdhesd ingatlanfejlesztő karrieredet, és hogy építs és újra építs, nagyobb, magasabbat. Nagy fejlesztőkhöz fogsz csatlakozni a világ legnagyobb metropoliszának megteremtésében, amelynek a neve:
New York!

A DOBOZ TARTALMA

- 1 játékszabály
- 1 tábla
- 5 szerepkártya
- 5 New York utcái bónuszkártya
- 5 bónuszkihívás-kártya
- 65 telekkártya
- 4 pontjelző felhőkarcoló (játékosonként 1)
- 16 munkás (játékosonként 4)
- 4 serlegjelző (játékosonként 1)
- 12 cselekvéskártya (játékosonként 3)
- 76 felhőkarcoló-lapka (játékosonként 19)
- 4 legendás felhőkarcoló lapka

A JÁTÉK CÉLJA

A játék során a játékosok igyekeznek a legtöbb pontot megszerezni:

- felhőkarcolók építésével.

A játék végén a játékosok pontokat szereznek:

- ha ők vannak többségben egy vagy több olyan utcán, amely a New York utcái bónuszkártyákon látható,
- ha teljesítik a bónuszkihívás-kártyán szereplő küldetéseket,
- ha van olyan cselekvéskártya, amit nem használtak fel.

A játék végén legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

ELŐKÉSZÜLETEK 2 JÁTÉKOS ESETÉN

Ha csak ketten játszottok, vegyétek ki mind a 13 rózsaszín telekkártyát a játékból, és tegyétek vissza őket a dobozba. Továbbá távolítsátok el a David Schneider szerepkártyát is. A térkép rózsaszín területét a 2 személyes játékban nem használjuk. Minden más tekintetben a játék a 3- vagy 4-személyes játékkal megegyező módon zajlik.

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek a táblát az asztal közepére.

- Minden játékos válasszon egy szintet, és megkapja a következőkben felsoroltakat a saját színében:
- A) 1 pontjelzőt, amelyet a pontozósáv 0-val jelölt mezőjére helyez.
- B) 18 felhőkarcoló-lapkát (generációk szerinti bontásban: bronz, ezüst, arany) és a kezdőingatlanát.
- C) 1 serlegjelzőt.
- D) 4 munkást.
- E) 3 cselekvéskártyát (minden fajtából egyet).
- F) minden játékos véletlenszerűen húzzon egy szerepkártyát. Mindenki kap egy 2 négyzet alapterületű telekkártyát is a szerepkártyán jelzett színben.
- G) A játékosok lerakják a kezdőingatlanukat a táblára, arra a telekre, amelyiken a szerepkártyájukon jelzett ikon látható.

BÓNUSZKIHÍVÁS-KÁRTYÁK

Minden játékhoz véletlenszerűen húzzunk egy bónuszkihívás-kártyát, amelyért a játék végén további pontokat gyűjthetnek a játékosok.

Figyelem! Ha egy felhőkarcoló egyszerre 2 kerületben helyezkedik el, mindkét kerületnél számítja a bónusz megállapításakor. Ez minden bónuszra fennáll.

Aranymágnás (Gold Tycoon)

A játék végén a játékosok 3 pontot kapnak minden olyan kerületért, amelyben legalább 2 arany felhőkarcolót építettek.

Építésmester (Master Architect)

A játék végén a játékosok 3, 6 vagy 10 pontot kapnak 3, 4 vagy 5(+) nem téglalap alakú felhőkarcolójukért, ami a táblán van (ezeknek a pontértéke hatszögben, nem körben van megjelenítve).

Aranyhatalom (Golden Prestige)

A többi kihívással ellentétben ezt a játék KÖZBEN lehet megkapni. Amikor a játékos arany felhőkarcolót épít, további 1 pontot kap minden olyan korábbi generációs (ezüst, bronz vagy kezdőingatlan) felhőkarcolóért, amelyet az ellenfelei építettek. Ezeket a további pontokat azonnal megkapja.

Figyelem! Az új felhőkarcolónak legalább egy oldalával érintkeznie kell a meglévő felhőkarcolókkal, hogy megkaphassuk a bónuszt (sarkos érintkezés nem számít).

Bronzbáró (Bronze Baron)

A játék végén a játékosok 5, 10 vagy 15 pontot kapnak a táblán lévő 4, 5 vagy 6 bronz felhőkarcolójukért.

A generáció királya (Generation King)

A játék végén a játékosok 5 pontot kapnak minden olyan technológiai generációért, amelyből az övék a legtöbb felhőkarcoló a táblán (a legtöbb bronz felhőkarcolóval rendelkező játékos 5 pontot kap, a legtöbb ezüst felhőkarcolóval rendelkező szintén stb.) Döntetlen esetén nem járnak ezek a pluszpontok.

RÖVID ÖSSZEFOGLALÓ

A játékos a körében a következő két lehetőség közül választ egyet:

- Telek szerzése és/vagy építés
- Bontás és új felhőkarcoló építése

1) Telek szerzése és/vagy építés

a, Telek szerzése: ha a játékosnak van legalább 1 szabad munkása, ennek a játékosnak választania KELL a nyílt piac 4 telekkártyája közül 1-et, és rá kell tennie a szerepkártyájára. Ezt követően a játékos az éppen megszerzett telekre rátesz egy munkást.



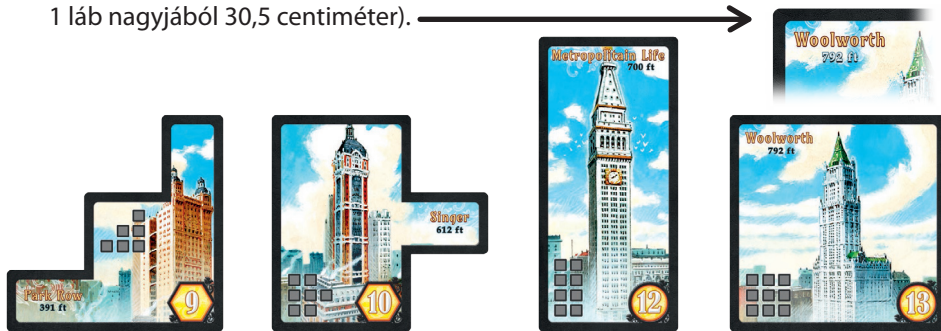
TOVÁBBI INFORMÁCIÓK

Legendás felhőkarcolók

Ez a 4 felhőkarcoló valóban létezett, és mindegyik valaha New York és a világ legmagasabb felhőkarcolója volt!

A 4 legendás felhőkarcoló pontosan úgy viselkedik, mint az arany szintű felhőkarcolók, kivéve:

- A 4 legendás felhőkarcoló mindegyikéből csak egyetlen van a játékban – mind rendelkezésére áll mindegyik játékosnak, de mindegyiket csak egy játékos építheti meg egy játszma során.
- Minden játékos csak 1 legendás felhőkarcolót építhet meg egy játszma során.
- A játék végén a döntetlenek eldöntésében segíthetnek a legendás felhőkarcolók a magasságukkal (ezek a kártyákon „feet”, vagyis „láb” mértékegységben szerepelnek; 1 láb nagyjából 30,5 centiméter).



A felhőkarcolók kategóriái

A felhőkarcolók feloszthatók

- Kétféle alapformára:
 - o Négyzet vagy téglalap (a pontérték egy körben látható)
 - o Nem négyzet vagy téglalap (a pontérték egy hatszögben látható).
- 3 technológiai generációra:
 - o Bronz, ezüst, arany

Kerületek és telkek

A kerületek a tábla színezett zónái. 5 kerület van: piros, kék, sárga, zöld és rózsaszín. Minden telkek egy bizonyos kerülethez tartozik.

Kétféle telkek léteznek: 2 és 3 kis négyzetből álló telkek.

A táblán látható összes telkekhez tartozik egy telekkártya.

SZABÁLYOK PROFIKNAK

A játékosoknak a birodalmukat a semmiből kell felépíteniük. Vagyis a játékosok kezdőingatlan nélkül kezdik a játékot (ezeket tegyék vissza a dobozba). Továbbá az ezüst és arany technológiai szinteket nehezebb elérni.

Az ezüst szintű technológia alsó határa: 10 pont.

Az arany szintű technológia alsó határa: 25 pont.



Figyelem: a pontozósávon látható jelek jelzik ezeket a határértékeket.

10

3

Figyelem! A szerepkártyák színei csak a játékosok kezdőpozícióját határozzák meg, nem pedig a játékosok színét a játék során.

- H) Keverjétek meg a telekkártyákat és képezzetek képpel lefelé fordított húzópaklit belőlük a tábla mellett. Ez lesz a „jövő piaca”. Húzzátok fel a felső 4 kártyát, és helyezétek azokat egy sorba a húzópakli mellé. Ez a „nyílt piac”.
- I) Keverjétek meg az 5 New York utcái bónuszkártyát, húzzátok véletlenszerűen 3-at, és helyezétek azokat a tábla mellé. A 2 megmaradt kártyát tegyétek vissza a dobozba; ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.
- J) Keverjétek meg az 5 Bónuszkihívás-kártyát, és húzzátok közülük 1 lapot véletlenszerűen. Ezt helyezétek a tábla mellé. A 4 megmaradt kártyát tegyék vissza a dobozba; ebben a játékban ezekre sem lesz szükség.
- K) Helyezétek a 4 legendás felhőkarcoló lapkát a tábla mellé. Minden játékos felépíthet majd ezek közül egyet (és csak egyet). A legfiatalabb játékos kezd. A játékosok az óramutató járása szerinti sorrendben követik egymást.

Figyelem! Amikor még csak ismerkedtek a játékkal, azt javasoljuk, hogy a Bónuszkihívás-kártya nélkül játsszatok.



A JÁTÉK MENETE

Amikor a játékosra kerül a sor, tehát a saját körében a következő 2 cselekvési lehetőség közül 1-et kell választania:

1) Telek szerzése és/vagy építés

a) Telek szerzése: Válassz és vedd el 1 telekkártyát a nyílt piacról, és helyezz 1 munkást egy ennek megfelelő méretű és színű, üres telekre.

b) Építés (választható): Helyezz el 1 felhőkarcoló-lapkát korábban vásárolt tel(ke)den lévő területre. Gyűjtsd be az ezért járó pontokat.

2) Bontás és új felhőkarcoló építése

Bonts le 1 (vagy több egymás melletti) épületet és építs fel egy fejlettebb korba tartozó épületet a bontás segítségével felszabadított területen. Gyűjtsd be az ezért járó pontokat. A saját köre alatt a játékos használhatja 1 vagy több cselekvéskártyáját (lásd a játékszabály Cselekvéskártyák fejezetét). A játékosnak be kell fejeznie 1 kártya cselekvését, mielőtt egy másik sorra kerülhetne. A felhasznált cselekvéskártyákat vissza kell tenni a játék dobozába.

FONTOS! Abban a valószínűtlen esetben, ha a játékosnak a köre kezdetén nincs szabad (táblára még le nem helyezett) munkása, ÉS nem tud sem építeni, sem bontani, ki kell választania 1 teleket, amelyet egy saját munkása foglal el; vissza kell tennie a vonatkozó telekkártyát (szín és méret) a jövő piaca pakli aljára, és vissza kell vennie a munkását. A körének ezzel vége, és meg kell várnia, amíg újra sorra nem kerül, hogy a szokott módon folytathassa a játékot.

A köre végén (és csak a végén) a játékosnak a nyílt piacot újra fel kell töltenie kártyákkal a jövő piacáról, úgy, hogy mindig 4 kártya legyen látható a nyílt piacon a következő játékos körének kezdetén. Ha nincs ehhez elég kártya a jövő piacán, a játékos ezzel kiváltotta a játék végét (lásd A játék vége fejezetet ebben a szabályfüzetben).

Figyelem! A játékosok bármikor, bármennyiszer megszámolhatják, hány kártya maradt még a jövő piaca pakliban.

1. lehetőség: Telek szerzése és/vagy építés

a, Telek szerzése

Az aktív játékos felvesz egy telekkártyát a nyílt piacról, és ezt a telekkártyát a szerepkártyáján tartja a játék végéig. Az egyik munkását ráhelyezi egy ezzel megegyező méretű és színű, üres telekre a táblán.

b, Építés (választható)

Az aktív játékos felépíthet egy olyan felhőkarcolót, amely elfér az(ok)on a földtel(ke)ken, amely(ek)et korábban megszerzett. Az új felhőkarcoló felkerül



4

CSELEKVÉSKÁRTYÁK

A játékosok minden típusú cselekvéskártyából kapnak egyet a játék kezdetén. A játékos a köre során bármikor használhatja a cselekvéskártyáit, hogy egy extra cselekvést kaphasson az adott körre. Minden kártya csak egyszer használható játszmányként, és használat után visszakerül a játék dobozába.

Építési szezon (Construction Boom)

Lehetővé teszi a játékos számára, hogy felépítsen a körében egy második felhőkarcolót is (olyan telken, amelyet korábban megszerzett). A kártya felhasználható azt követően, hogy a játékos felépített egy felhőkarcolót az 1. lehetőségnek (telek szerzése és/vagy építés) vagy a 2. lehetőségnek (bontás és új felhőkarcoló építése) megfelelően.

Megjegyzések: Ez a kártya nem teszi lehetővé, hogy a játékos két bontást is végrehajtson egyazon körben.

Ezzel a kártyával nem építhetünk egy második felhőkarcolót, ha az első felhőkarcolóval kiváltottuk a játék végét.

Ezzel a kártyával sem maradhat egy játékosnak sem 4-nél kevesebb felépítetlen felhőkarcolója.



A piac változása (Market Shift)

Lehetővé teszi a játékosnak a köre kezdetén, hogy a nyílt piac 4 telekkártyájának a helyére 4 újat húzzon a jövő piacáról. Az eltávolított kártyákat meg kell keverni, és berakni a jövő piaca pakli aljára.

Földvásárlás (Land Grab)

Lehetővé teszi a játékosnak, hogy egy további teleket szerezzen a nyílt piacról. A játékosok nem szerezhetnek 3 négyzetből álló területet abban a körben, amelyben a Földvásárlás kártyát használják.

Megjegyzések: a játékosnak kell, hogy legyen legalább 1 felhasználható munkása, amikor ezt a kártyát kijátssza.

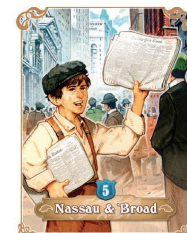
Ez a kártya nem teszi lehetővé a játékosnak, hogy kétszer építsen egyazon körben. (Az csak az Építési szezon (Construction Boom) kártyával lehetséges).

Ezt a kártyát nem használhatjuk fel, amikor a jövő piaca üres.



NEW YORK UTCÁI BÓNUSZKÁRTYÁK

Ezek a kártyák Alsó-Manhattan pénzügyi negyedének 5 legfőbb utcáját mutatják. Minden játék során 3-at használunk ezek közül. Ezek határozzák meg, hogy melyik utcákért jár 5 bónuszpont annak a játékosnak, akinek az adott utcában a legtöbb felhőkarcolója van a játék végén.



A JÁTÉK VÉGE

Amikor a következő események bármelyike bekövetkezik, az kiváltja a játék végét:

- Egy játékosnak már csak 4 felépítetlen felhőkarcolója maradt.
- Már csak 3 képpel felfelé fordított lap maradt a nyílt piacon ÉS a jövő piaca üres.

Miután a játék vége feltételét kiváltó esemény bekövetkezett, az aktív játékos kivételével az összes többi játékos sorra kerül még egyszer. Miután ez is megtörtént, vége a játéknak és következhet a Végső pontozás.

Megjegyzés: illik jelezni a többi játékosnak, ha már csak 5 felhőkarcolónk maradt.

VÉGSŐ PONTOZÁS

A játék végén a játékosok az addig elért pontszámukhoz további pontokat kapnak az alábbi eredmények eléréséért:

- 5 pont jár minden olyan, a játékban szereplő New York utcai bónuszkártyán látható utcáért, amelyen a játékosnak áll a legtöbb felhőkarcolója. Döntetlen esetén senki nem kap pontot.

Figyelem! Egy felhőkarcoló egyszerre több utcán is ott lehet. Ebben az esetben számításba kell venni minden olyan utca bónuszánál, amelyen ott áll.

Többség a Wall Streeten:

a barna játékosnak 4 felhőkarcolója van (köztük egy legendás felhőkarcoló), a zöldnek 1, a sárgának 1 (legendás) és a kéknek 3. A barna játékos kapja az 5 pontot a Wall Streeten való többségeért.



- Pont jár a játékban használt bónuszkihíváskártya teljesítéséért (lásd „Bónuszkihíváskártyák”).
- 1 pont jár minden, a kezünkben maradt, fel nem használt cselekvéskártyáért.

A legtöbb pontot elérő játékos nyer.

Figyelem! A kezdőingatlan olyan felhőkarcolónak számít, amelynek nincs technológiai generációja.

Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki a legmagasabb legendás felhőkarcolót építette fel (a magasság a kártyán látható). Ha a döntetlenre álló játékosok egyike sem épített legendás felhőkarcolót, akkor közülük az a játékos nyer, akinek több arany szintű felhőkarcolója van a táblán. Ha még mindig nem dől el a verseny, akkor osztoznak a győzelmen.

a játéktáblára, és az ezeken a telkeken jelen lévő munkások újra elérhetővé válnak a következő körökre, ugyanis a játékos visszakapja ezeket. Az aktív játékos kap annyi pontot, amennyi az éppen megépített épületlapján látható.

A zöld játékos csak olyan telken építhet, amit megszerzett. Elhelyez egy 2 négyzetnyi méretű felhőkarcolót, majd 2 pontot kap (és visszakapja a munkását).

Fontos! Ha a játékosnak mind a 4 munkása már a táblán van a köre kezdetén, akkor az 1a cselekvés végrehajtása nélkül, annak kihagyásával végrehajthatja az 1b cselekvést.



A telekszerzés és/vagy építés szabályai:

- Az új felhőkarcolóknak figyelembe kell venniük a felhőkarcoló-generációkról szóló szabályokat (lásd 6. oldal).
- Az új felhőkarcolónak legalább egyik oldalával érintkeznie kell egy utcával vagy egy parkkal.
- A felhőkarcolók több telken, több kerületen keresztül nyúlhatnak.
- 2 vagy 3 olyan felhőkarcoló, amely ugyanahoz a játékoshoz tartozik, épülhet egyazon telekre (csak ne fedjék részlegesen sem egymást).
- Egy felépített felhőkarcolót már nem lehet elmozdítani (csak lebontani).
- Nem szükséges, hogy egy felhőkarcoló teljesen kitöltsön egy telket. Amint egy telket már legalább részben elfoglal egy felhőkarcoló, már nincs szükség arra, hogy egy munkás jelen legyen ezen a telken.
- A felhőkarcoló által részlegesen lefedett telek a játékos tulajdonában van, vagyis a szabad felére a későbbiekben még építkezhet!
- A felhőkarcolók bontása sosem ebben a fázisban valósul meg (lásd a „Bontás és új felhőkarcoló építése” szakaszt).
- Amikor egy játékos megépíti a 4 legendás felhőkarcoló egyikét, a serlegjelzőjét rá kell raknia a lapkára, hogy jelezze, ez hozzá tartozik.



2. lehetőség: Bontás és új felhőkarcoló építése

Bontás: Távolítsd el 1, vagy több egymással szomszédos épületet.

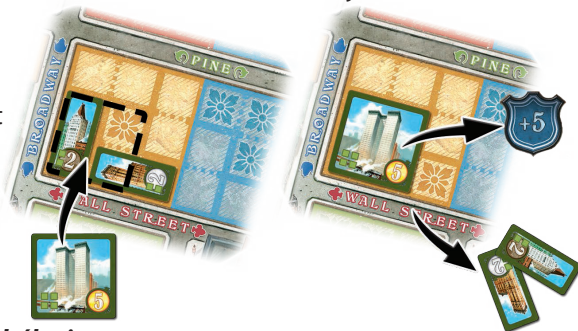
Új felhőkarcoló építése: Helyezz el 1 új, az eltávolítottaknál fejlettebb generációba tartozó felhőkarcolót a bontással felszabadított területre. Gyűjtsd be az ezért járó pontokat.

a, Bontás

Az aktív játékos kiválaszt egy felhőkarcolót, amelyet a táblára kíván helyezni. Ezt követően helyet csinál neki azzal, hogy lebontja (és eltávolítja) egy vagy több korábban megépített felhőkarcolóját arról a telekről, amelyre az új felhőkarcolót szeretné elhelyezni. A lebontott felhőkarcolók visszakerülnek a játék dobozába (nem lehet használni őket a játék hátralévő részében).

b, Új felhőkarcoló építése

Az aktív játékos a bontás által felszabadított területre új felhőkarcolót helyez, és vissza-szerzi minden esetleges munkását, aki az építéshez használandó telkeken áll. A játékos annyi pontot kap, amennyi az éppen megépített épületlapkán látható.



A bontás és új felhőkarcoló építésének szabályai:

- Az új felhőkarcolóknak figyelembe kell venniük a felhőkarcoló-generációkról szóló szabályokat (lásd alább).
- A játékosok lebonthatják saját kezdőingatlanukat.
- Arany felhőkarcolókat nem lehet lebontani.
- Az új felhőkarcolónak legalább egyik oldalával érintkeznie kell egy utcával vagy egy parkkal.
- Az új felhőkarcoló lehet kisebb vagy nagyobb is, mint azok az épületek, amelyeket lebontottunk azért, hogy helyet csináljunk neki.
- Ha bontás és új felhőkarcoló építése után egy vagy több korábban elfoglalt telek szabadon marad, az aktív játékos köteles minden egyes ilyen telekre lerakni egy munkását.
- Nem muszáj egy felhőkarcolóval a telkeket teljesen lefedni. Ha egy telket legalább részlegesen lefed egy felhőkarcoló, akkor már nincs szükség arra, hogy legyen rajta munkás.
- A felhőkarcoló által részlegesen lefedett telek a játékos tulajdonában van, vagyis a szabad felére a későbbiekben még építhet!
- A játékosok nem veszítenek pontot az épületek bontásával.
- Amikor egy játékos megépíti a 4 legendás felhőkarcoló egyikét, a serlegjelzőjét rá kell raknia a lapkára, hogy jelezze, ez hozzá tartozik.



6

Figyelem! Ha bontás és új felhőkarcoló építése után egy vagy több korábban elfoglalt telek szabadon marad, az aktív játékos köteles minden egyes ilyen telekre lerakni egy munkását. Ha a játékosnak nincs elég munkása ahhoz, hogy az újonnan felszabadított területekre lerakja őket, akkor nem hajthatja végre a bontást.

FELHŐKARCOLÓ-GENERÁCIÓK SZABÁLYAI

A felhőkarcolókat a generációknak/technológiai szinteknek megfelelően kell építeni:
bronz → ezüst → arany/legendás

A játék kezdetén minden játékosnak bronz szintű technológia áll rendelkezésére, amivel bronz szintű felhőkarcolókat építhet (ezt a lapkán a bronzérme mutatja). Ahhoz, hogy fejlettebb technológiák is elérhetővé váljanak számára, a játékosnak először a pontozósávon kell előrehaladnia.

Emlékeztetőül: a lebontott felhőkarcolók helyére csak fejlettebb generációs felhőkarcolókat rakhatunk.

- Bronz szint: A játékosok a játék kezdetétől építhetnek bronz szintű felhőkarcolókat. Bontás és új felhőkarcoló építése esetén bronz szintű felhőkarcoló csak a játékos kezdőingatlanának a helyére kerülhet.
- Ezüst szint: Amikor a játékos elér 6 pontot a pontozósávon, már ezüst szintű felhőkarcolókat is építhet. Bontás és új felhőkarcoló építése esetén ezüst szintű felhőkarcolók bronz felhőkarcolók és/vagy a játékos kezdőingatlana helyére kerülhetnek.
- Arany szint: Amikor egy játékos elér 18 pontot a pontozósávon, már bronz, ezüst és arany szintű felhőkarcolókat is építhet (beleértve játékonként 1 legendás felhőkarcolót). Bontás és új felhőkarcoló építése esetén arany szintű felhőkarcolók kerülhetnek bronz, ezüst szintű felhőkarcolók és/vagy a játékos kezdőingatlana helyére is.

Fontos! Arany szintű felhőkarcolókat soha nem lehet lebontani.

- A 4 legendás felhőkarcoló az arany szintű felhőkarcolók egy különleges szintjének számít. Mindegyik egyedi és a játékosok megosztoznak rajtuk. Minden játékos csak 1 legendás felhőkarcolót építhet fel egy játék során (aki kapja, marja, vagyis aki korábban épít ilyet, az több közül választhat).

Figyelem! A pontozósávon látható jelek  figyelmeztetik a játékosokat arra, hogy elérték az ezüst és arany szintű technológiához szükséges értéket.



7