



SPECIALE ACTIES

Tenzij anders aangegeven, moet je je bij deze speciale acties aan de plaatsingsregels van de locaties houden.



Plaats 2 invloedsfiches op het cabaret. Elk ervan moet grenzen aan een ander fiche, maar de 2 fiches die je plaatst hoeven niet aan elkaar te grenzen.



Plaats 3 invloedsfiches op het cabaret. Het eerste moet aan een ander fiche grenzen. Het tweede moet aan het eerste grenzen en het derde moet aan het tweede grenzen.



Plaats 1 invloedsfiche op het cabaret. Het moet aan een ander fiche grenzen. Verwissel daarna 1 van je invloedsfiches met 1 invloedsfiche van je tegenstander.



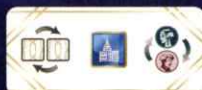
Plaats 1 invloedsfiche op een leeg veld naar keuze op het cabaret. Het hoeft niet aan een ander fiche te grenzen.



Plaats 1 invloedsfiche op het cabaret. Het moet aan een ander fiche grenzen. Verplaats dan je opmarsfiche op het financiële centrum. Plaats daarna 1 invloedsfiche op het meest linkse lege veld van een beschikbare rij van de renbaan. Je moet je aan deze volgorde houden.



Verplaats je opmarsfiche op het financiële centrum tweemaal. Klim je door de eerste verplaatsing naar dezelfde of een hogere etage dan je tegenstander, dan klimt je fiche bij de tweede verplaatsing maar 1 veld.



Verwissel 2 karaktertegels. Verplaats daarna je opmarsfiche op het financiële centrum. Verwissel tot slot 1 van je invloedsfiches met 1 van de invloedsfiches van je tegenstander. Je moet je aan deze volgorde houden.



Plaats 2 invloedsfiches op de 2 meest linkse lege velden van 1 beschikbare rij van de renbaan.



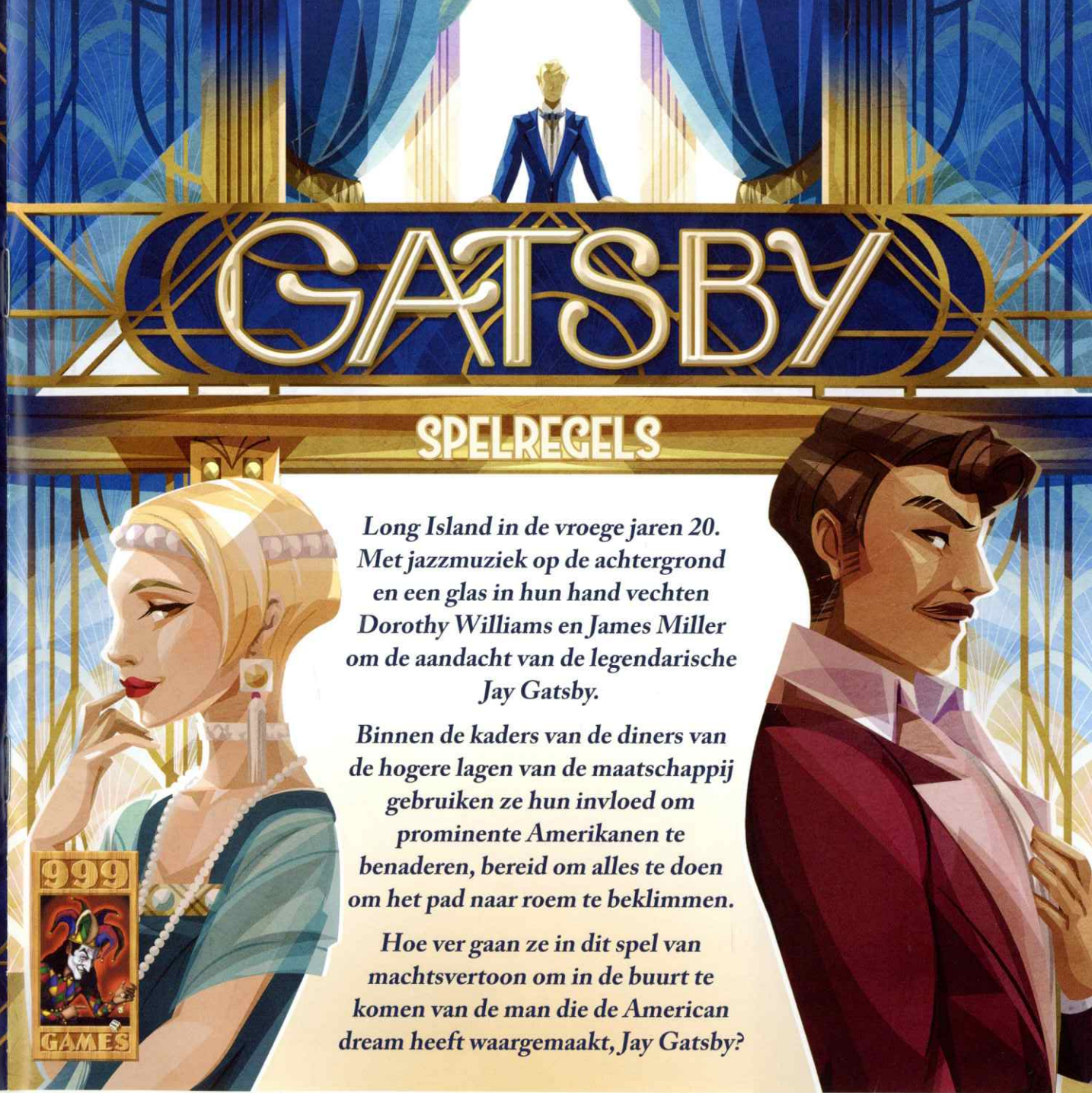
Plaats 1 invloedsfiche op het meest linkse lege veld van elk van de 3 rijen van de renbaan. Is een rij niet beschikbaar, dan plaats je minder fiches.



Verwissel 1 van je invloedsfiches met 1 van de invloedsfiches van je tegenstander. Plaats dan 1 invloedsfiche op het meest linkse lege veld van een beschikbare rij van de renbaan.



Plaats 1 invloedsfiche op een leeg veld naar keuze van een beschikbare rij van de renbaan. Dat hoeft niet het meest linkse veld te zijn.



SPELREGELS

Long Island in de vroege jaren 20. Met jazzmuziek op de achtergrond en een glas in hun hand vechten Dorothy Williams en James Miller om de aandacht van de legendarische Jay Gatsby.

Binnen de kaders van de diners van de hogere lagen van de maatschappij gebruiken ze hun invloed om prominente Amerikanen te benaderen, bereid om alles te doen om het pad naar roem te beklimmen.

Hoe ver gaan ze in dit spel van machtsvertoon om in de buurt te komen van de man die de American dream heeft waargemaakt, Jay Gatsby?

KORT SPEL- OVERZICHT

De ambitieuze Dorothy en James strijden om de karakters van het speelbord.

Wie aan de beurt is kiest een actie om te vorderen en 1 van de 3 locaties in zijn voordeel te beslissen in de hoop dat hij nieuwe karakters achter zich krijgt.

Om het spel te winnen moet je er 3 van dezelfde kleur of er minimaal 1 van elk van de 5 kleuren hebben.

Gebeurt dat niet, dan win je als jouw verzamelde karakters het meeste prestige hebben.

SPEELMATERIAAL

1 speelbord



20 invloedsfiches
+ 1 opmarsfiche
(voor Dorothy)



20 invloedsfiche
+ 1 opmarsfiche
(voor James)



15 karaktertegels
(5 kleuren van elk 3 karakters)



Karakters zijn
0-3 prestigepunten
waard

1 dubbelzijdig
actiefiche



4 cabarettetegels



11 speciale actietegels



4 "race voorbij"-bedekkingstegels



VOORBEREIDING



- ◆ Leg het **speelbord 1** midden op tafel.
- ◆ Schud de **4 cabarettetegels** en leg die willekeurig open naast elkaar op het cabaretveld **2**.
- ◆ Schud alle **15 karaktertegels** gedekt heen leg er 1 gedekt op elk van de 12 karaktervelden van het speelbord: 3 op het cabaret **3**, 4 op het financiële centrum **4** en 5 op de renbaan **5**. Doe de 3 resterende karakters zonder die te bekijken terug in de doos. Draai op elk van de 3 locaties **beide karaktertegels** aan de randen om (zie afbeelding) Het -symbool geeft aan welke karakters je moet opendraaien. Voor het financiële centrum en de renbaan geldt: heeft het karakter onderaan meer sterren dan het karakter bovenaan, wissel de karakters dan van plek.
- ◆ Schud alle **11 speciale actietegels** en leg die als gedekte stapel naast het speelbord **6**.

- ◆ Leg de **4 "Race voorbij"-bedekkingstegels** klaar voor gebruik **7**.
- ◆ Bepaal wie Dorothy en wie James speelt. Ga dan aan de betreffende kant van het speelbord zitten. Neem alle **20 invloedsfiches 8** in jouw kleur. Leg **beide opmarsfiches** op het laagste veld van het financiële centrum aan de betreffende kant van het speelbord **9**.
- ◆ Gooi het **actiefiche** als een munt. De speler die na de worp zichtbaar is, start het spel, Dorothy of James. Die speler krijgt het actiefiche **10**. De andere speler trekt **2 speciale actietegels**, houdt er 1 en legt de andere af. Hij legt de tegel open op het daarvoor bedoelde veld aan zijn kant van het speelbord **11**. Hij legt 1 van zijn invloedsfiches op een -veld naar keuze op het cabaret **12**.

Locaties & Karakters

De locaties bevatten de karakters die je met je tegenstander deelt. Afhankelijk van de locatie ervan, moet je karakters op een andere manier benaderen. Voldoe je aan de voorwaarden van een locatie, dan neem je het karakter aan het einde van je beurt, na het afhandelen van alle acties. Lag het karakter gedekt, bekijk het dan en houd het gedekt voor je. Je mag het karakter op elk moment tijdens het spel bekijken.

Op elke locatie vind je bonusvelden, die bij het bereiken ervan extra voordelen bieden (zie blz. 10).

KARAKTERTEGELS

Karakters zijn er in 5 kleuren. Elke kleur wordt ook aangegeven met een eigen symbool in de rechterbovenhoek van de tegel. Elk karakter is 0-3 prestige punten waard. Prestige kan de winnaar van het spel bepalen als niemand aan de overwinningsvoorwaarden voldoet.

3 prestig
punten

2 prestige
punten

Speciale actie Hoofddactiegebied Speciale actie

Het speelbord is in 4 gebieden verdeeld. Alle 3 locaties (cabaret, financieel centrum en renbaan) bevatten karakters. Het actiegebied staat je toe om invloed op de verschillende locaties uit te oefenen. Er zijn 4 hoofdactievelden. Dorothy en James hebben daarnaast aan hun eigen kant van het speelbord een persoonlijk veld. Daar leggen ze speciale actietegels die ze tijdens het spel ontvangen.

Bladzijden 5, 6 en 7 leggen uit hoe elk van de 3 locaties werkt en hoe je op die locatie karakters kunt benaderen.

Bladzijden 8 en 9 leggen uit hoe je fiches op de locaties speelt.

Cabaret / 3 karakters

“Dorothy en James fladderen rond, blijven maar een paar tellen bij een tafel staan, klinken hun glazen met toeschouwers of zweren met anderen samen. In de vrolijke sfeer van het cabaret gaat geen glimlach verloren; ze willen hoe dan ook de 3 beroemdheden van de avond achter zich krijgen.”

Om karakters van het cabaret te winnen, moet je je invloedsfiches op de juiste velden plaatsen!

Vorm je een doorlopend pad van horizontaal en verticaal aan elkaar grenzende invloedsfiches in je eigen kleur van de ene kant van het speelbord naar de andere kant ervan, dan mag je het bijbehorende karakter aan het einde van je beurt nemen.

Het onderste karakter kun je via de -velden verdienen.

Bezet je alle 4 -velden met jouw invloedsfiches, dan neem je het karakter aan het einde van je beurt.

Elke keer dat je een fiche op het cabaret plaatst, moet dat horizontaal of verticaal aan een ander fiche grenzen, ongeacht van wie dat fiche is.

Bruno plaatst een invloedsfiche van zijn kleur ①. Daarmee kan hij de rechterbovenkant met de linkeronderkant verbinden.

Hij bezet nu ook alle 4 -velden.
Aan het einde van zijn beurt neemt hij ② het blauwe
en het gedekte karakter.



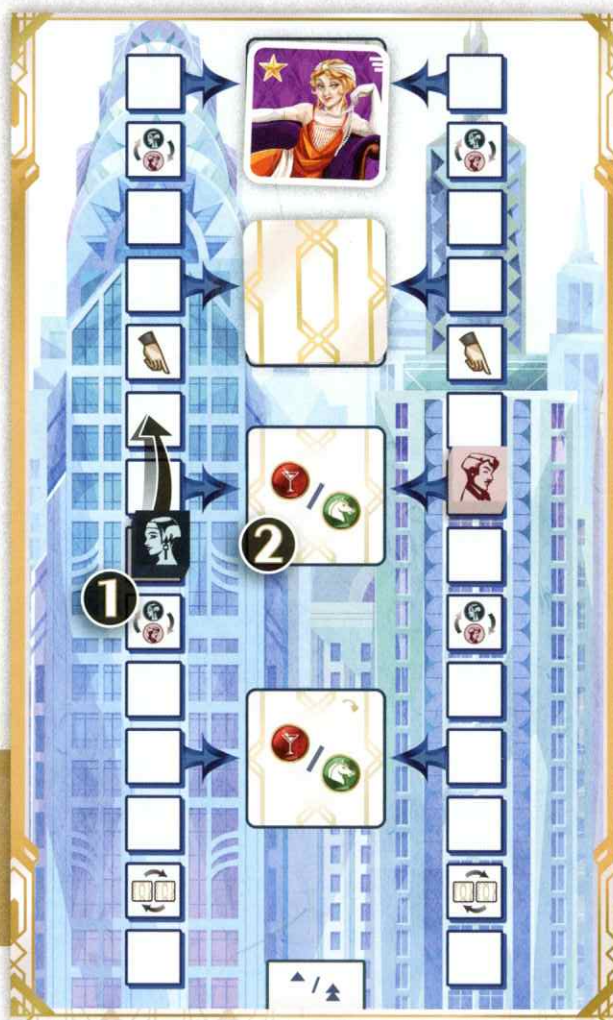
Financieel centrum / 4 karakters

“Dorothy en James gaan de etages van dit gebouw af. Hier, in het kloppende financiële hart van New York, hopen ze hun tegenstander te snel af te zijn en de machtigste investeerders van het land voor hun zaak te winnen.”

In het financiële centrum klim je met behulp van je opmarsfiche in het gebouw, van de laagste naar de hoogste etage. Bereikt of passeert jouw fiche een karakter, dan neem je dat aan het einde van je beurt. Door dat te doen verschijnt er een bonusveld voor je tegenstander, die daar ter compensatie van kan profiteren als hij dat veld bereikt of passeert.

Elke keer dat je opmarsfiche in het financiële centrum om welke reden dan ook vooruitgaat, klim je 1 veld als jouw opmarsfiche zich hoger of op dezelfde hoogte als dat van je tegenstander bevindt. Bevindt jouw opmarsfiche zich lager dan dat van je tegenstander, dan klim je 2 velden in plaats van 1.

Christine moet haar opmarsfiche verplaatsen. Omdat ze op dit spoor achterligt, klimt ze 2 velden ❶. Daarmee gaat ze haar tegenstander voorbij en mag ze de op het lege karakterveld afgedrukte bonus gebruiken ❷.



De renbaan / 5 karakters

“Op de tribunes van de paardenrennen sluiten Dorothy en James goed afgewogen weddenschappen af. Door het juiste paard te kiezen trekken ze de aandacht van rijke magnaten, die hen wellicht in contact met de elite kunnen brengen.”

Op de renbaan plaats je jouw fiches op de banen om meerderheden te verkrijgen. Elke keer dat je er een fiche plaatst, plaats je het op het meest linkse lege veld van een beschikbare baan. Is een baan vol, dan neemt de speler die de meeste fiches op die baan heeft aan het einde van zijn beurt de bijbehorende karaktertegel. Het is mogelijk om in 1 beurt een baan te voltooien en de meerderheid ervan te veranderen, bijvoorbeeld met bonussen.

Zodra het karakter is genomen, krijgen beide spelers hun invloedsfiches van de betreffende baan terug en leggen ze een “Race voorbij”-bedekkingstegel op die baan. Deze baan is de rest van het spel niet meer beschikbaar en niemand mag er fiches op leggen.

Ludo moet 2 invloedsfiches op 2 verschillende banen plaatsen.

► Hij legt zijn eerste fiche op het laatste veld van de 3^e rij ❶. Daarmee verzekert hij zich van de meerderheid op deze baan en krijgt hij de karaktertegel aan het einde van zijn beurt. Hij gebruikt ook direct de op het door hem bedekte veld afgedrukte bonus.

► Daarna legt Ludo zijn tweede fiche ❷ op het laatste veld van de 5^e rij. Zijn tegenstander heeft daar de meerderheid, dus die krijgt aan het einde van de beurt de karaktertegel. Ludo mag echter de bonus op het door hem bedekte veld gebruiken.



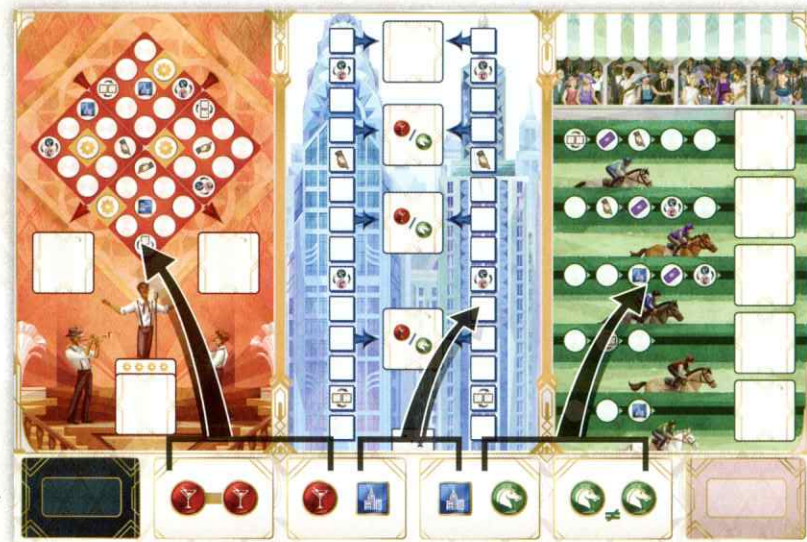
Acties

Ben je aan de beurt, dan plaats je het actiefiche met jouw kleur naar boven op 1 van de beschikbare hoofdacties of op jouw speciale actie (als je die hebt). De startspeler legt het actiefiche op een actie naar keuze. Na de eerste beurt moet het actiefiche altijd naar een ander actieveld worden verplaatst,

het mag niet op hetzelfde veld blijven liggen. Je kunt nooit de actie uitvoeren die je tegenstander net heeft uitgevoerd en andersom.

Gebruik je je speciale actie, dan verwijder je de tegel aan het einde van je beurt uit het spel.

Elk actieveld geeft aan op welke locatie(s) en in welke volgorde je je acties uitvoert.



Plaats 2 eigen invloedsfiches op het cabaret. Het eerste dat je plaatst moet horizontaal of verticaal aan een ander fiche grenzen ❶, ongeacht van wie het is. Het tweede fiche moet aan het fiche grenzen dat je net hebt gelegd ❷.

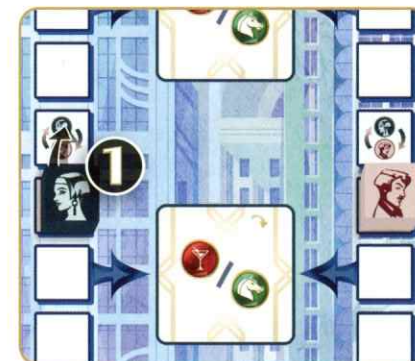
Opmerking: elke keer dat je een invloedsfiche op het cabaret legt, moet het horizontaal of verticaal aan een ander invloedsfiche grenzen.



Plaats eerst 1 eigen invloedsfiche op het cabaret ❶. Dat moet horizontaal of verticaal aan een ander invloedsfiche grenzen, ongeacht van wie het is. Verplaats dan je opmarsfiche op het financiële centrum richting de top ❷. Je fiche klimt 1 veld als het zich hoger of op dezelfde hoogte als dat van je tegenstander bevindt, anders klimt het 2 velden.



Verplaats eerst je opmarsfiche op het financiële centrum richting de top ❶. Je fiche klimt 1 veld als het zich hoger of op dezelfde hoogte als dat van je tegenstander bevindt, anders klimt het 2 velden. Plaats dan een eigen invloedsfiche op de renbaan ❷. Je moet het op het meest linkse lege veld van een nog beschikbare rij leggen.



Plaats 2 eigen invloedsfiches op de renbaan. Je moet die op het meest linkse lege veld van 2 verschillende beschikbare rijen leggen. Is er slechts 1 rij beschikbaar, dan leg je maar 1 fiche.



Bonussen

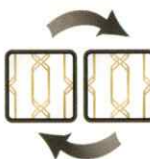
Op alle 3 locaties vind je velden met bonussen. Op de renbaan en het cabaret pas je een bonus toe **zodra je er een eigen invloedsfiche op legt**. Op het financiële centrum pas je een bonus toe zodra je het veld met je opmarsfiche bereikt of passeert. Deze bonussen zijn altijd optioneel.



Verplaats je opmarsfiche op het financiële centrum richting de top. Je fiche klimt 1 veld als het zich hoger of op dezelfde hoogte als dat van je tegenstander bevindt, anders klimt het 2 velden.



Verwissel 1 van jouw invloedsfiches en 1 van je tegenstander van plek. Je mag fiches op dezelfde locatie, maar ook op 2 verschillende locaties met elkaar verwisselen. Met elkaar verwisselde fiches activeren geen bonussen.



Pak 2 karakters naar keuze van het speelbord. Die mogen open en/of gedekt zijn en van dezelfde of verschillende locaties komen. Bekijk gedekte karakters zonder je tegenstander te vertellen wat je ziet.

Je mag er voor kiezen om hun posities te verwisselen zonder hun status te veranderen (open blijft open, gedekt blijft gedekt). Waren beide karakters gedekt, vertel je tegenstander dan niet of je deze al dan niet van positie hebt verwisseld.



Aan het begin van de volgende beurt van je tegenstander kies jij welke actie hij moet uitvoeren (leg de actietegel daar). Dat mag zijn speciale actie zijn, mits hij die heeft (ook dan moet hij de speciale actietegel na gebruik afleggen). Zoals gebruikelijk mag je niet de actie kiezen die je net zelf hebt uitgevoerd.



Plaats 1 van je invloedsfiches op het cabaret of de renbaan. Op het cabaret moet het fiche horizontaal of verticaal aan een ander fiche grenzen. Op de renbaan moet je het op het meest linkse lege veld van een beschikbare rij naar keuze leggen.



Trek 3 speciale actietegels, kies er 1 en leg die op jouw daarvoor bedoelde veld op het speelbord. Leg de andere 2 tegels af. Heb je al een speciale actietegel op jouw veld, dan mag je die houden of tegen de nieuwe ruilen. Je kunt altijd maar 1 speciale actietegel hebben. Leg de niet gekozen tegel opzij. Die is aan het einde van het spel 1 prestige punt waard. Zie de laatste bladzijde van deze spelregels voor een beschrijving van de speciale acties.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel is voorbij aan het einde van een beurt waarin jij of je tegenstander aan 1 van deze 2 overwinningsvoorwaarden voldoet:

- ◆ 3 karakters van dezelfde kleur hebben.
- ◆ Minimaal 1 karakter van elk van de 5 kleuren hebben.

De betreffende speler wint het spel dan direct.

Is het laatste karakter van een locatie genomen **en voldoet niemand** aan deze overwinningsvoorwaarden, dan eindigt het spel ook direct. In dat geval wint de speler die de meeste prestige punten heeft verzameld. Je telt dan de prestige punten van je karakters bij elkaar op.

Verder krijg je 1 prestige punt als je nog een speciale actietegel op het speelbord hebt en 1 prestige punt per opzijgelegde speciale actietegel. Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste karakters heeft verzameld. Is het dan nog gelijk, speel dan nog een potje om de winnaar te bepalen.



© 2025 Catch Up Games
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

AUTEURS: BRUNO CATHALA & LUDOVIC MAUBLANC
ILLUSTRATIES: CHRISTINE ALCOUFFE
LAY-OUT: JÉRÔME SOLEIL
VERTALING EN EINDREDACTIE: 999 GAMES B.V.

Alle rechten voorbehouden
Made in China

