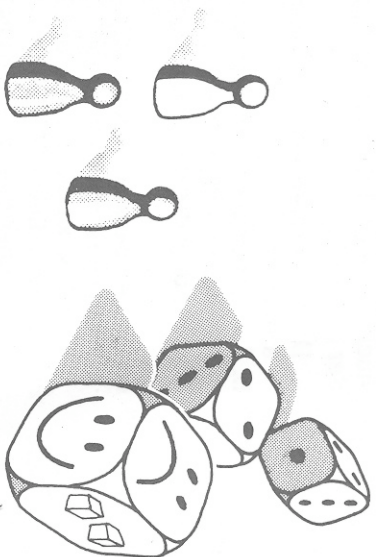




SPELREGELS

1. Kies 2 pionnen van dezelfde kleur, en zet deze op de startplaats van die kleur.
2. Neem 20 kaartjes van de eigen kleur en puzzel de kaartjes tot er 5 logo's verschijnen. Degene die als eerste zijn 5 bedrijven gevormd heeft, mag ook als eerste beginnen.
3. Het doel van het spel. Iedere speler moet proberen zijn bedrijven zo snel mogelijk op de meest gunstige grond te plaatsen.

De waarde van de grond is te berekenen door de getallen die het stuk beschrijven, op te tellen. Op het voorbeeld (zie tekening) is "grond A" meer waard dan "grond B", "bedrijf X" meer waard dan "bedrijf Y".

Het centrum van de stad levert dus steeds de meeste punten op.

4. Er wordt steeds met 2 dobbelstenen geworpen. Het aantal ogen van 1 dobbelsteen geldt voor 1 pion. Als een speler bijvoorbeeld 2 en 3 werpt, mag hij of zij één pion 2 plaatsen verschuiven en de andere pion 3 plaatsen.
- De pionnen bewegen zich over de volledige rand van het spelbord. De richting is vrij te kiezen en mag ook tijdens het spel steeds veranderen. Wel moet de verplaatsing van de pionnen naar aanleiding van één worp in één richting gebeuren.
5. Als 2 pionnen een stuk grond beschrijven, kan de speler hier:
 - a. een stukje bedrijf op plaatsen

- b. indien er al een stukje bedrijf van de speler stond, mag hij of zij het terugnemen of draaien. Men mag dus pas een reeds gelegd kaartje draaien indien de pionnen dat specifieke stukje grond opnieuw beschrijven.

- c. Indien er al een stukje bedrijf van een andere speler staat, mag erom gedubbeld worden. Degene die het hoogste aantal ogen werpt, beschikt over het stuk grond. De verliezer moet plaats maken voor de winnaar, en indien nodig, het kaartje wegnemen.

**EEN COMPLEET BEDRIJF/
MONUMENT KAN NIET MEER WEG-
GEDOBBELD WORDEN!**

6. Bij een dubbele worp speelt men net als anders, maar mag men daarnaast ook met de speciale dobbelsteen werpen:



A. Lachend gezichtje: verplaats beide pionnen naar een plaats naar keuze.

Zodoende wordt er een nieuw stuk grond beschreven waar de speler een kaartje mag plaatsen, draaien of wegnemen.

B. Extra beurt. Onmiddellijk te benutten.

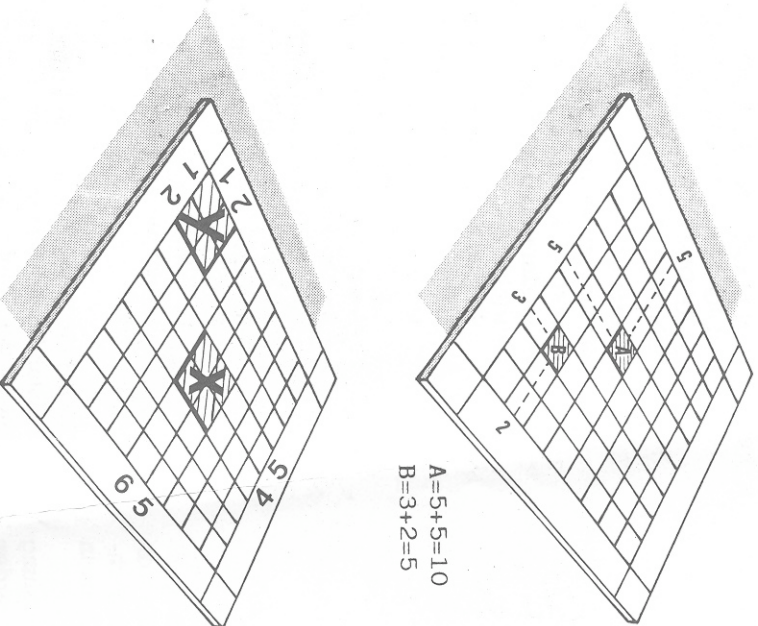
C. Treurend gezichtje: eerst volgende beurt overslaan.

Zodra één van de spelers al zijn bedrijven wist op te bouwen, eindigt het spel. De punten van iedere speler worden opgeteld (zie punt 3), alleen de punten van volledige bedrijven tellen.

Wie het hoogste aantal punten heeft behaald, wint en is de beste ondernemer van de stad.

SUCCESS!

$$\begin{aligned} \text{"X"} &= 11 + 10 + 10 + 9 = 40 \\ \text{"Y"} &= 2 + 3 + 3 + 4 = 12 \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} A &= 5 + 5 = 10 \\ B &= 3 + 2 = 5 \end{aligned}$$