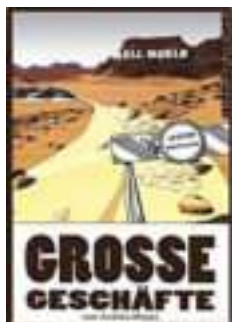


# A nagy üzlet

## (Grosse Geschäfte)



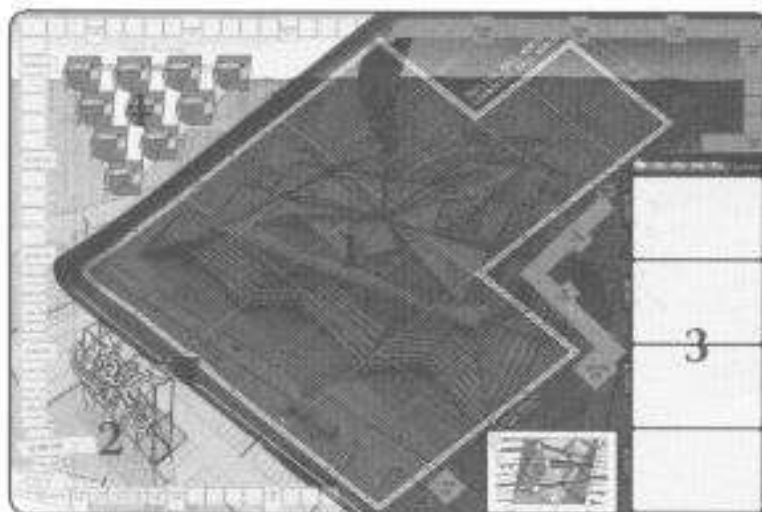
Tervezte: Andrea Meyer  
Kiadja: Bewitched-Spiele  
Birkheidering 9  
12527 Berlin  
[www.bewitched-spiele.de](http://www.bewitched-spiele.de)

3-5 játékos részére

Hosszas tervezgetések és viták után megszületett a döntés: új bevásárlóközpont épül, Mall World. Ideje eldönteni, milyen üzletek nyílnak majd meg a bevásárlóközpontban, és persze azt is, hogy hol. A játékosoknak kell ezt eldönteniük, és közben persze jól meg kell szedniük magukat. Az nyeri a játékot, aki – törvényesen vagy törvénytelenül, de – a legtöbb pénzt gyűjti össze.

### A játék tartozékai

Játéktábla: Középpont a bevásárlóközpont tervrajza látható, a 36 **üzlethelyiséggel (1)**; a játéktábla szélén halad körbe a **számlasáv (2)**, ahol azt jelzik a játékosok, mennyi pénzt sikerült eddig gyűjteniük titkos svájci bankszámlájukra, jobboldalt a **előszorba (3)** a 4 szerződés helyével, baloldalt felül pedig az **irodák (4)**, ahová a megkötött szerződések kerülnek.





36 üzletlapka

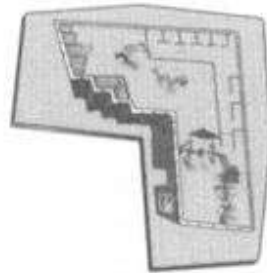
- 9 zöld –vendéglátóipari egységek
- 9 lila – ruházkodás
- 9 kék – sport
- 9 piros – hobbi



raktár



WC



32 célvásárlójelző

- 8 zöld - nők
- 8 lila - férfiak
- 8 piros - tinédzserek
- 8 kék - gyerekek

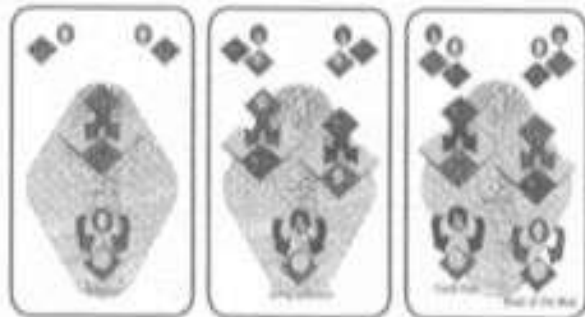


10 vesztegetésjelző

2 db +4000, 1 db +3000, 1 db +2000, 1 db +1000,  
1 db -1000, 2 db -2000, 2 db -4000



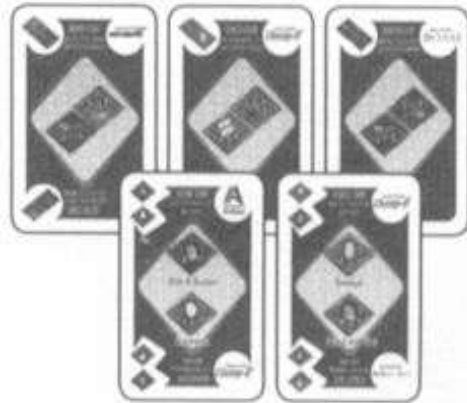
40 engedélykártya



22 szerződéskártya



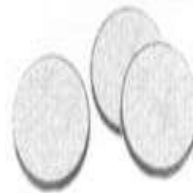
10 piros - használatbavétel  
12 zöld - bérbeadás



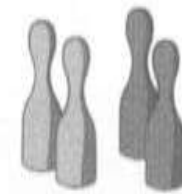
6 kék – speciális



pénz (25 sárga fakorong)



10 bábu, minden színben 2



5 áttekintőlap (egyik oldaluk német, a másik angol)



Játékszabály

Az első játék előtt a lapkákat és a jelzőket, valamint a feketekasszát ki kell nyomkodni a keretből.

## Előkészületek

**3 játékos esetén bizonyos szabályok megváltoznak; ezek megtalálhatóak a játékszabályban, illetve összefoglalva a szabály legvégén.**

A játéktáblát az asztal közepére kell tenni. 3 vagy 4 játékos esetén a *raktárat*, valamint 3 játékos esetén a *WC*-t is le kell tenni. Mindkettő három üzlet helyét foglalja el. Ezeket úgy kell lerakni, hogy ne zárjanak el teljesen egy vagy több üres üzlethelyiséget a többitől.

A feketekasszát a játéktábla mellé kell tenni.

A célvásárlójelzőket és az üzletlapkákat fajták szerint szét kell válogatni, és képpel felfelé a játéktábla mellé kell rakni azokat.

Minden üzletfajtából (színből) fogni kell egyet, és le kell ezeket rakni a bevásárlóközpontra, olyasformán, hogy egymással ne érintkezzenek. *Az első játéknál az alanti ábrának megfelelően érdemes lerakni az üzleteket.*



Össze kell keverni az engedélykártyákat, a paklit a játéktábla mellé kell letenni, majd a pakli legfelső négy lapját fel kell csapni.

A szerződéskártyák közül külön meg kell keverni a *használatbavételeket* és külön a *bérbeadásokat*. Három játékos esetén mindkét fajtából el kell távolítani három kártyát, ezek visszakerülnek a dobozba. Ezután először a *bérbeadásokat* kell képpel lefelé lerakni a játéktábla megfelelő helyére, majd rájuk, szintúgy képpel lefelé, a *használatbavételeket*. A pakli négy legfelső lapját fel kell csapni, és azokat az előszobában elhelyezni.

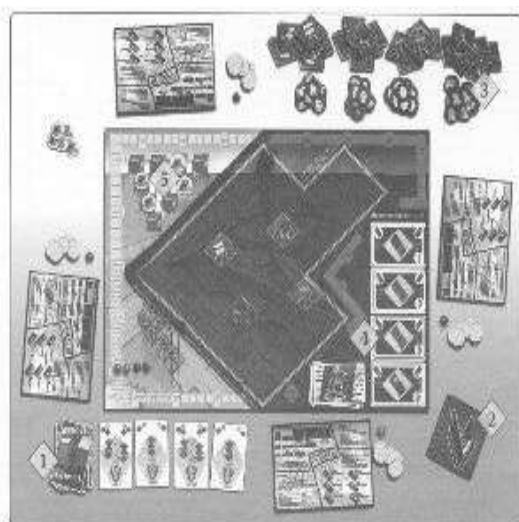
A vesztegetésjelzőket képpel lefelé meg kell keverni. A játékosok számánál eggyel többet ki kell választani, és ezeket képpel felfelé az irodákra kell tenni. A megmaradt jelzőket képpel lefelé a játéktábla mellé kell tenni, mert később még ezekre is szükség lesz.

Minden játékos választ magának egy színt, és megkapja 2 bábuját. Az egyiket maga előtt tartja – ezzel jelzi, melyik szín az övé –, a másikat pedig a számlasávon a 20000 svájci frankos mezőre rakja. Ezenkívül mindenki kap 5 pénzt, egy áttekintőlapot, egy véletlenszerűen kiválasztott *különleges szerződést* és a pakli tetejéről 4 engedélykártyát. (Ezt az öt kártyát a játékos képpel lefelé veszi el, így csak ő tudja, pontosan milyen kártyái vannak.)

A megmaradt bábukat, pénzeket, áttekintőlapokat és *különleges szerződéseket* (ez utóbbiakat képpel lefelé, hogy senki se tudhassa, melyek is ezek) vissza kell tenni a dobozba, ezekre nincs szükség a játék folyamán.

A kapott kártyákat a játékosok a kezükben tartják, és nem mutatják meg a többieknek. Az is titkos, hogy kinek mennyi pénze van.

Végül ki kell valahogyan jelölni egy kezdőjátékost, és kezdődhet a játék.



Így néz ki a játéktár a játék megkezdése előtt (4 játékos esetén):

1. az engedélykártyák
2. a feketekassza
3. a szétválogatott üzletlapkák és célvásárlójelzők
4. a felcsapott szerződéskártyák
5. a vesztegetésjelzők

## Hogyan működik a játék?

A forduló végén pénz érkezik annak a játékosnak a titkos bankszámlájára, akinek sikerül a szerződés szerinti kombinációt kijátszania.

A játék elején a kombinációk az üzletek elindításáról (használatbavételéről), később pedig a már működő üzletek bérbeadásáról szólnak, külön tekintettel a célvásárlókra. Ténylegesen az engedélykártyákkal lehet a játéktáblán változtatni: ezekkel a kártyákkal lehet üzleteket elindítani, illetve bérbevenni. Ügyes használatukkal akár további „véletlen” kombinációk is létrehozhatóak.

A játékosok legális pénzüket (a sárga korongokat) csupán engedélykártyák megszerzésére használják; minden más, illegális pénzmozgásra (szerződések megszerzése, megvesztegetés, a teljesített szerződésekből származó bevétel) a titkos svájci bankszámlák szolgálnak.

## A játék menete

**A játék három nagy fordulóból áll. Egy forduló akkor ér véget, amikor az irodákon már nincsen vesztegetésjelző.**

A fordulón belül a játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. A játékos, amikor rákerül a sor, az alábbi négy cselekedetet hajtja végre; ezek egy része azonban csupán opcionális.

A játékos kezében sosem lehet nyolc kártyánál több (engedélykártyák és szerződéskártyák együtt). Ha egy játékosnak mégis több kártyája lenne, jobboldali szomszédja véletlenszerűen elhúzza a kezéből a „felesleget”. Az elhúzott engedélykártyákat a dobott lapokhoz kell tenni, az elhúzott szerződéskártyák pedig kikerülnek a játékból.

A cselekedetek a következők:

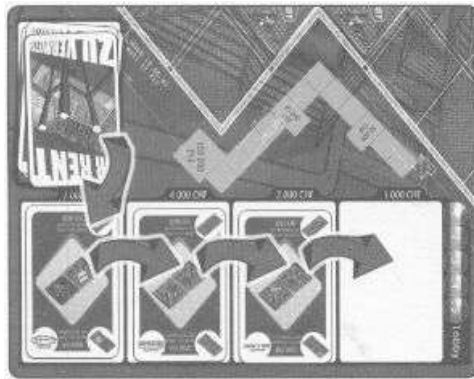
1. Szerződés elfogadása
2. Kártyakijátszás (engedélykártyák felhasználása, szerződések megerősítése)
3. Engedélykártyák eldobása és újak húzása
4. A feketekassza tartalmának szétosztása

## A cselekedetek

### 1. Szerződés elfogadása (opcionális)

A játékos elvesz egyet az előszobába kirakott négy szerződéskártya közül. Ilyenkor ki kell fizetnie a szerződés összegét, vagyis bábuját az elvett kártya helyének megfelelően (7000, 4000, 2000 vagy 1000 svájci frank) vissza kell léptetnie a bankszámláján.

Ezután az így keletkezett lyuktól balra lévő (vagyis drágább) kártyákat eggyel jobbra kell mozgatni, majd a 7000-es helyre egy új kártyát kell felcsapni.

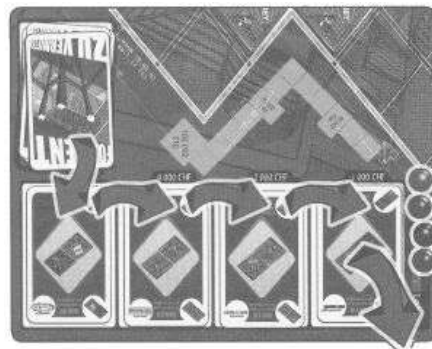


*Az előszoba feltöltése azután, hogy a játékos elvette az 1000 frankos kártyát.*

Ha a szerződéspakli még nem fogyott ki, de a soron lévő játékos nem akar vagy nem tud (már 8 kártya van a kezében) szerződéskártyát elvenni az előszobából, akkor az előtte lévő bábut az előszoba bejáratához rakja. Amint valaki elfogad egy szerződést, az összes bábu elkerül az előszobából.

Amikor egy szerződés elfogadása után *bérbeadást* csap fel a játékos, az összes *használatbavételt* el kell távolítani. Ekkor is a fentebbi szabály szerint kell feltölteni az előszobát.

Amennyiben egy játékosra úgy kerül a sor, hogy az összes játékos bábuja az előszobában van, a legolcsóbb szerződést el kell távolítani a játékból, az előszobát pedig a fentebbi szabály szerint fel kell tölteni. A bábut ilyenkor visszakerülnek a játékosokhoz, a soron lévő játékos pedig eldönti, hogy elfogad-e szerződést vagy sem.



**Példa:** Négyen játszanak (Mónika, Péter, Tamás és Andrea), és egyikük sem fogadott el szerződést akkor, amikor utoljára rajtuk volt a sor – így mindőjük bábuja az előszobában van. Most megint Mónikán a sor, de még mielőtt cselekedhetne, a legolcsóbb szerződéskártyát el kell távolítania az előszobából, a többit egy hellyel jobbfelé mozgatnia, majd a legdrágább helyre új szerződéskártyát kell felcsapnia. Ezután a játékosok mind visszakapják bábuikat.

## 2. Kártyajátás (kötelező)

**A soron lévő játékosnak az alábbi két lehetőség egyikét végre kell hajtania:**

- kereskedés az engedélykártyákkal
- egy szerződés megerősítése

A 3. forduló során a játékosok akár mindkét cselekedetet is végrehajthatják, nem csupán e két cselekedet egyikét.

### Kereskedés az engedélykártyákkal

A soron lévő játékos kiválaszt a kezében tartott kártyák közül 1-3 engedélykártyát, és azokat képpel felfelé lerakja maga elé.

Ha csak egyet rakott le, azt maga hajtja végre, és berak egy pénzt a feketekasszába.

Ha viszont többet rakott le, a többi játékos pedig eldönti, melyikük választ először a kirakott kártyák közül. 3 játékos esetén a soron lévő, a kártyákat felkínáló játékos is részt vesz ebben a licitálásban, egyébként viszont nem. A licitálásban nem kötelező részt venni.

A licitben résztvevő játékosok valamennyi pénzt az öklükbe rejtenek, és összezárt öklüket előrenyújtják. Amikor mindnyájan készen álltak, egyszerre nyitják ki öklüket, felfedve ezáltal licitjeiket. **Akié a legnagyobb licit, az választ egy engedélykártyát, és azt azonnal végre is hajtja.**

Amennyiben a soron lévő játékos három kártyát kínált fel, először az a játékos választ engedélykártyát, és hajtja azt nyomban végre, akié a legnagyobb licit, majd utána az, akié a második legnagyobb licit.

Egyenlőség esetén az dönt, hogy az óramutató járása szerint haladva melyikük ül közelebb a soron lévő játékoshoz (vagyis melyikük van előbb a játéksorrendben). Ha hárman játszanak, és a soron lévő játékos licitje az egyik legmagasabb, ő nyeri a licitet.

Az utolsó (két felkínált kártya esetén a második, három felkínált kártya esetén a harmadik) kártyát mindig a soron lévő játékos hajtja végre, és ez neki nem kerül semmibe.

A játékosok a felkínált és megszerzett kártyákat nyomban végre is hajtják; először az, akié a legnagyobb licit, utoljára pedig a soron lévő játékos.

A kártyákat elnyerő játékosok – ahogy azt az alábbi táblázat mutatja – licitjüket vagy a kártyát felkínáló játékosnak adják, vagy a feketekasszába fizetik be.

játékosrend		a felkínált kártyák száma		
		3	2	1
1.	<i>a végrehajtás joga fizetség</i>	<b>legnagyobb licit</b>	<b>legnagyobb licit</b>	<b>a soron lévő játékos</b>
		<b>a soron lévő játékosnak*</b>	<b>a feketekasszába</b>	<b>1 pénz a feketekasszába</b>
2.	<i>a végrehajtás joga fizetség</i>	<b>2. legnagyobb licit</b>	<b>a soron lévő játékos</b>	
		<b>a feketekasszába</b>	<b>ingyenes</b>	
3.	<i>a végrehajtás joga fizetség</i>	<b>a soron lévő játékos</b>		
		<b>ingyenes</b>		

*\*3 játékos és 3 felkínált kártya esetén, ha a soron lévő játékos megnyeri a licitet, ő nem saját magának „fizet”, hanem licitjét a feketekasszába teszi.*

Amennyiben a soron lévő játékos 2 vagy 3 kártyát kínál fel, de ezekre a többiek nem vagy nem elegendően licitálnak, a soron lévő játékos a „nyakán maradt” kártyákat mind ingyenesen végrehajtja.

*Példa: Péter felkínál 3 engedélykártyát, azokat képpel felfelé lerakja maga elé. Mónika licitje 3, Tamásé 1, Andrea pedig nem licitál. Mónika átadja a 3 pénzt Péternek, választ egy engedélykártyát, és azt nyomban végre is hajtja. Tamás az 1 pénzét berakja a feketekasszába, választ magának egy engedélykártyát a megmaradtak közül, és azt végre is hajtja. Végül Péter végrehajtja a harmadik kártyát, és ez neki nem kerül semmibe.*

*Példa: Hárman játszanak, Péter, Mónika és Tamás. Péter három engedélykártyát kínál fel. Mónika licitje 3, Péteré és Tamásé 2-2. Mónika átadja a maga 3 pénzét Péternek, választ egy engedélykártyát, és azt nyomban végre is hajtja. Mivel Péter és Tamás licitje közül Péteré számít a magasabbnak, 2 pénzt a feketekasszába rak, majd választ és végrehajt egy engedélykártyát. Végül Péter, mivel egyben ő a soron lévő*

*játékos, fogja és végrehajtja az utolsó maradt engedélykártyát is, de ezért nem kell semmit sem fizetnie. Tamás megtartja a pénzét.*

Fel lehet kínálni olyan kártyát, amelyik nem hajtható végre. (Az is előfordulhat, hogy a felkínáláskor még végrehajtható elvileg a kártya, de mire liciten megszerzi valaki, már nem, mert egy előbb megszerzett kártya végrehajtásakor elhasználódott az utolsó alkalmas üzlet vagy célvásárlójelző is.) Ha egy játékos olyan kártyát szerez meg, amit nem tud végrehajtani, eldobja azt – de persze a kártyát ki kell fizetnie.

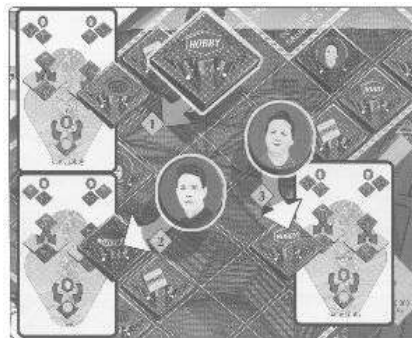
### **Az engedélykártyák végrehajtása**

Az **egyik lehetőség**, hogy a játékos lerak egy üzletlapkát, a **másik**, hogy lerak egy célvásárlójelzőt.

Az első esetben a játékos fog egy, a kártyán látható színű üzletlapkát és lerakja azt a játéktáblán egy üres üzlethelyre, egy már lerakott üzlet mellé (vagyis egy oldalukkal érintkezniük kell). Egyes („egyszínű”) kártyák esetében a játékosnak nincs választási lehetősége, egyféle színű üzletlapkát választhat, és azt egy hasonszínű üzlet mellé kell leraknia; más („kétszínű”) kártyáknál viszont a játékos két szín közül választhat, és a kiválasztott színű üzletet mindig a másik színű üzlet mellé kell leraknia.

A második esetben a játékos fog egy, a kártyán jelzett színű célvásárlójelzőt, és lerakja azt egy, a kártyán jelzett színű üzletlapkára. A célvásárlójelző csak olyan üzletre rakható, amelyen még nincs célvásárlójelző. Az „egyszínű” kártyák és a „kétszínű” kártyák egy részénél a játékosnak nincs választása, milyen színű jelzőt rak milyen színű üzletre; egyes „kétszínű” kártyák esetében azonban a játékos két szín közül választhat, és a kiválasztott színű jelzőt mindig a másik színű üzletre kell leraknia. **Fontos, hogy a második lehetőségre csak azután kerülhet sor, hogy valaki már elfogadott egy bérleti szerződést, vagy pedig elkezdődött a 2. forduló.**

A raktárra és a WC-re nem rakható célvásárlójelző.



**Példa:** A korábbi példa alapján először Mónika hajt végre egy engedélykártyát, majd Péter kettőt. Mónika választ egy kártyát magának, és végrehajtja azt. (1) Úgy dönt, hobbiboltot rak le egy vendéglátóipari egység mellé. Ezután Péter hajtja végre a két megmaradt kártyát: (2) előbb a Lovis üzletlanc, (3) majd a Game Lobby nevében vesz bérbe egy-egy üzletet (Lovis: tinédzser a ruhaboltra; Game Lobby: nő a hobbiboltra).

### **Szerződés megerősítése**

A játékos a kezében tartott szerződéskártyák egyikét (ideértve a különleges szerződéseket is) képpel felfelé lerakja maga elé az asztalra, majd választ egyet az irodákon lévő vesztegetésjelzők közül, és azt rárakja erre a kártyára. Ha a jelzőn pozitív szám látható, a játékos ennyi pénzt kap a számlájára; ha negatív, ennyit fizet a számlájáról. A játékos, miután a vesztegetésjelzőt a kártyára rakta, bábujaival nyomban le is lépi a megfelelő számú mezőt a bankszámlasávon. Magukért a megerősített szerződésekért a forduló végén lehet majd besöpörni a fizetséget.

### 3. Engedélykártyák eldobása és húzása (opcionális)

#### A játékos egymás után végrehajthatja az alábbiakat:

1. Kiválogatja a kezében lévő, illetve a játéktábla mellé felcsapott engedélykártyák közül azokat, amelyek már nem hajthatóak végre. Ezek a kártyák kikerülnek a játékból. A játéktábla mellől elvett kártyák helyett nyomban újakat csap fel. Ha olyat csap fel, amely már nem hajtható végre, az kikerül a játékból, és helyette megint újat kell felcsapni – addig, amíg a játéktábla mellett nem lesz négy, végrehajtható engedélykártya.
2. Ezután a játékos 2 pénzt a feketekasszába tehet; ekkor a játéktábla mellé felcsapott négy engedélykártyát a dobott lapokhoz rakja, és helyettük négy másikat csap fel. Ha végre nem hajtható kártyát csap fel, az kikerül a játékból, és helyette másikat csap fel. A játékos többször is betehet 2 pénzt a feketekasszába, és ilyenkor mindig felcsaphat négy újabb engedélykártyát.
3. Végül a játékos a felcsapott engedélykártyák közül legfeljebb 2-öt a kezébe vesz (ám a kezében lévő kártyák számát legfeljebb nyolcra egészítheti ki). Az elvett engedélykártyák helyett újakat kell felcsapni; ha pedig egy felcsapott engedélykártya többé már nem hajtható végre, kikerül a játékból, és helyette másik engedélykártyát kell felcsapni.



*Példa: Andrea látja, hogy ez az engedélykártya már nem hajtható végre, mivel már az összes ruhabolt a játéktáblán van, és mind bérbe is van adva (minden van már célvásárlójelző). A kártyát visszarakja a dobozba, és felcsap helyette egy másik engedélykártyát. Van egy ugyanilyen kártya a kezében is, azt is visszarakja a dobozba.*

*Ezután megnézi a felcsapott engedélykártyákat, és mivel azok különösebben nem tetszenek neki, berak 2 pénzt a feketekasszába. Mind a négy engedélykártyát a dobott lapokhoz rakja, és felcsap négy másikat, majd ezek közül kettőt a kezébe vesz, és helyettük újakat csap fel.*

### 4. A feketekassza tartalmának kiosztása (kötelező)

Amennyiben a feketekasszában legalább annyi pénz van, mint amennyi a játékosok száma, a feketekassza tartalmát ki kell osztani a játékosok között. Minden játékos ugyanannyi pénzt kap, a maradék pedig a kasszában marad.

*Példa: Tamás körének végén 7 pénz van a feketekasszában. Minden játékos kap 1 pénzt, 3 pénz pedig marad a feketekasszában.*

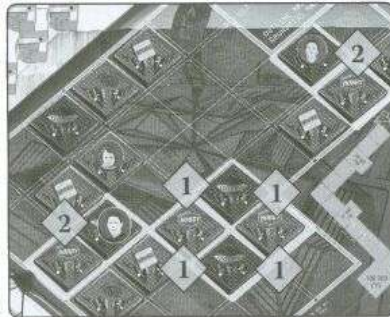
#### A forduló vége

A forduló akkor ér véget, amikor egy játékos befejezi a körét, és az irodákon már nincs egyetlen vesztegetéjsjelző sem.

Ekkor minden játékos megkapja a megerősített szerződéseikért járó fizetséget. Meg kell nézni, hogy a szerződéskártyán látható kombináció hányszor található meg a játéktáblán, és ennyivel kell megszorozni a kártyán látható számot (ez *használatbavétel*nél 3000, *bérbeadás*nál 4000, *különleges szerződés*nél pedig 12000 svájci frank). A fizetés a bankszámlákon realizálódik, vagyis a játékosok a kapott összegeknek megfelelően lépnek bábuikkal a bankszámlásávon. A kifizetett szerződések kikerülnek a játékból.

## A szerződések

A **használatbavételi szerződéseken** látható kombinációkat mindig két, egymással szomszédos üzlet alkotja. Minden kombinációt értékelni kell, így ha egy üzlet két vagy több megfelelő üzlettel szomszédos, azok mind külön kombinációnak számítanak. Csak az olyan üzletet lehet a kombinációknál figyelembe venni, amelyeket még nem vett bérbe egy nagy lánc (nincs rajtuk célvásárlójelző).



**Példa:** A „ruhabolt melletti hobbibolt” kombinációja négyszer található meg a játéktáblán (1). A 2-es kombinációk már nem számítanak, mert a ruhaboltokat a Lovis, illetve a Maid of the Mall már bérbe vette.

A **bérbevételi szerződéseken** mindig két, már egy-egy üzletláncához tartozó üzlet látható (egy üzlet, rajta egy célvásárlójelzővel). Meg kell nézni, hogy külön-külön mennyi van a kártyán látható üzletekből a játéktáblán, a két számot össze kell adni, és ezt a számot kell megszorozni a szerződés értékével.

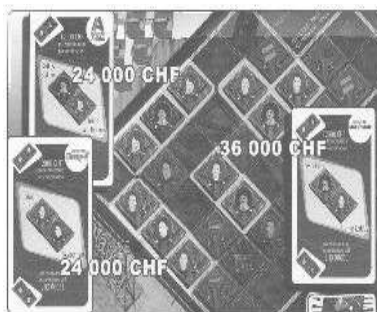
**Példa:** A játéktáblán a Lovisnak, a Biologicnak és a Fresh Fishnek 3-3, a Girls’ Thingsnek, a Belt & Buttonnek és a Bananasnak 2-2, a Jump and Gunnak és a Game Lobbyinak 1-1 üzlete van.

Az alábbi táblázatról leolvasható, hogy ilyenkor mennyi pénz járna a 12 bérbevételi szerződés mindegyikéért:

<b>az üzletláncok</b>	<b>az üzletek száma</b>	<b>a svájci számlán realizálódó bevétel</b>
Belt & Button és Skateman	$2 + 0 = 2$	8000 frank
Belt & Button és Girls’ Things	$2 + 2 = 4$	16000 frank
Biologic és Lovis	$3 + 3 = 6$	24000 frank
Biologic és Jump and Gun	$3 + 1 = 4$	16000 frank
Bananas + Maid of the Mall	$2 + 0 = 2$	8000 frank
Bananas + Jen’s Got Berries	$2 + 0 = 2$	8000 frank
You’re a Star + Lovis	$0 + 3 = 3$	12000 frank
You’re a Star + Fresh Fish	$0 + 3 = 3$	12000 frank
Game Lobby + Jump and Gun	$1 + 1 = 2$	8000 frank
Game Lobby + Girls’ Things	$1 + 2 = 3$	12000 frank
Jen’s Got Berries + Maid of the Mall	$0 + 0 = 0$	0 frank
Fresh Fish + Skateman	$3 + 0 = 0$	12000 frank

## A különleges szerződések

E kártyákon a kombinációkat mindig két szomszédos, de már bérbevett üzlet alkotja.



**Példa:** A forduló végén szomszédos Fresh Fish és Game Lobby kombinációja háromszor, Belt & Button és Jen's Got Berries, valamint Biologic és Skateman kombinációja kétszer-kétszer található fel a játéktáblán. (A másik három különleges szerződés nem lett megerősítve (kijátszva) ebben a fordulóban.) Az első különleges szerződésért (Fresh Fish és Game Lobby) 36000 frankkal gyarapszik a kártyát kijátszott játékos számlája, a másik két szerződés pedig 24-24000 frankot jövedelmez.

A különleges kártyákat is meg kell erősíteni (ki kell játszani) ahhoz, hogy a forduló végén jövedelmezzenek.

### Az új forduló megkezdése

Mielőtt új forduló kezdődne, a játékosok mind visszaveszik bábuikat az előszobából. A vesztegetésjelzőket meg kell keverni, és a játékosok számának, illetve a soron következő fordulónak függvényében 4-10 darabot az irodákra kell tenni:

	3 játékos esetén	4 játékos esetén	5 játékos esetén
2. forduló	4	5	6
3. forduló	6	8	10

A 2. forduló megkezdése előtt a lobbiból el kell távolítani az összes *használatbavételi* szerződést, és helyükre a 3. cselekedetnél részletezett módon új kártyákat kell felcsapni. Innentől az előszobában nem lehet más felcsapva, mint *bérbeadás*.

Ugyanakkor a játékosok a kezükben lévő *használatbavételeket* **nem** dobhatják el; azok mindaddig a kezükben maradnak, amíg meg nem erősítik (ki nem játsszák) azokat.

Az új fordulót az a játékos kezdi, aki éppen sorra került volna, ha nem fejeződött volna be az előző forduló.

### A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor a 3. fordulóban kifizetik a szerződéseket.

Azonban a játék korábban is véget érhet, akkor, ha már az összes üzlethelyre került egy üzlet, **vagy** akkor, amikor az előszobában már nincsen egyetlen szerződés sem. E két utóbbi esetben a játék nem fejeződik be azonnal, még mindenki sorra kerül **egyszer** – legutoljára az a játékos, aki cselekedetével előidézte a játék befejezését. Azonban ha e „végső kör” során a játék rendesen befejeződik (azaz befejeződik a 3. forduló, mert az irodákról elkerült az utolsó vesztegetésjelző), a játék azonnal véget ér, a „végső kört” már nem lehet befejezni. Ha viszont e „végső kör” során a játék nem ér véget a rendes módon, a „végső kört” be kell fejezni, majd utána a megerősített (kijátszott) szerződéseket ki kell értékelni és ki kell fizetni.

Végül minden játékos megszámlolja, mennyi pénze (fakorongja) van, és ennyiszor 1000 svájci frankkal megnöveli számlájának összegét.

Az a játékos nyeri a játékot, akinek titkos svájci számláján a legtöbb pénz gyűlt össze.

### Az első játéknál gyakorta elfelejtik, hogy...

- ...ha valaki elfogad egy szerződést, akkor az előszobából el kell távolítani az összes bábut.
- ...ha viszont a játékos nem fogad el szerződést, akkor bábuját az előszobába kell tennie.
- ...a licit során megszerzett engedélykártyát a játékos nem veszi a kezébe, hanem rögtön végrehajtja, majd a dobott lapokra teszi.
- ...a harmadik fordulóban a soron lévő játékos felkínálhat engedélykártyákat és megerősíthet szerződést.
- ...az első fordulóban csak azután lehet üzletet bérbe venni, hogy legalább egy játékos elfogadott (azaz az előszobából elvett) már egy *bérbevételi* szerződést.
- ...egy játékos kezében sosem lehet nyolcnál több kártya – és ebbe beleszámít a *különleges szerződés* is.
- ...a *használatbavételi* szerződések kiértékelésénél a már bérbevett üzletek nem számítanak.
- ...a játék végén a játékosoknál lévő pénz is növeli a számlán lévő összeg mennyiségét.

### Taktikai tanácsok

A *használatbavételi* szerződéseket általában érdemes már az első fordulóban kijátszani, mielőtt még túl sok üzletet vennének bérbe.

A játék (nem csupán témájára, hanem típusára nézvést is) afféle „építkezős” játék, vagyis a játékosnak hosszú távra előre kell terveznie, és okosan kell kiválasztania azokat a szerződéseket, amelyek utóbb a legnagyobb bevételt jelentik majd számára.

### 3 játékos

**Előkészületek:** a raktár és a WC is felkerül a játéktáblára, valamint 3-3 *használatbavételi* és *bérbeadási* szerződést el kell távolítani a játékból.

**Engedélykártyák felkínálása:** A kártyákat felkínáló játékos is részt vesz a licitben, és egyenlő liciteknel az övé nagyobbnak számít.

## Az üzletláncok

	ruhabolt (lila)	vendéglátóipari egység (zöld)	hobbibolt (piros)	sportbolt (kék)	
					
	férfiak (lila)	<b>Belt &amp; Button</b>	<b>Fresh Fish</b>	<i>nincs</i>	<b>Jump und Gun</b>
	nők (zöld)	<b>Maid of the Mall</b>	<b>Biologic</b>	<b>Game Lobby</b>	<i>nincs</i>
	tinédzserek (piros)	<b>Lovis</b>	<i>nincs</i>	<b>Bananas</b>	<b>Skateman</b>
	gyerekek (kék)	<i>nincs</i>	<b>Jen's Got Berries</b>	<b>Girls' Things</b>	<b>You're A Star</b>

*Thaur*

2005.06.19.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: [thaur@freemail.hu](mailto:thaur@freemail.hu). Köszönöm!