_r_uhr_t_ropolis

gestern - ROT heute - WEIß morgen - GRÜN

Reihenfolge reihum, aktiver Spieler darf EINE der folgenden Aktionen ausführen:

1. PLANUNG - Chip und eigenen Marker in Planungsfeld,
MAXIMUM für Planungsfeld: 6 Planungen

2. ENGAGEMENT - Marker auf Planungsprojekt hinzusetzen
2 gleiche Marker = *SOLOPROJEKT*

3. VERWIRKLICHUNG - Fertiges Projekt (= Chip mit genau 2 Markern)
auf entsprechendes Feld des Spielplans setzen
- nur in genauer zeitlicher Reihenfolge
- auf besetztes Feld nur Spieler, der dort bereits vertreten ist
(vorhandene Marker an Spieler zurück)

AUSDEHNUNG -

a) ausgehend von *PARTNERPROJEKT*
auf einem benachbartem Feld gleicher oder niedrigerer Entwicklungsstufe einen (von zwei) Marker durch eigenen rauswerfen; hinzustellen falls nur ein Marker vorhanden.
- KETTENREAKTION - Ergibt sich dadurch „*Soloprojekt*“ ist erneute Ausdehnung möglich, usw...
→ Projektpartner dieser Runde ist gegen Rauswurf geschützt!

b) ausgehend von *SOLOPROJEKT*
s. o., aber nun auch auf beliebig höhere Stufen, auch bei Kettenreaktion

✈ FLUGHAFEN DÜSSELDORF (36) zu allen Feldern benachbart!

4. WECHSEL - Marker von verwirklichten Projekten zum Tausch anbieten.
- Bei mehreren Interessenten entscheidet aktiver Spieler.
- Falls kein Interessent, wird Marker einfach so wiedergenommen.

Achtung: einzelner Marker darf nicht ohne Tausch genommen werden!

5. INVESTITION - bis zu drei Chips beliebig ziehen. „Hand“ MAXIMUM: 8!

6. ANGEBOT - einen eigenen Chip offen zum Tausch anbieten, auch Tauschpartner (reihum UZS) müssen ihren jeweiligen Tauschchip offen anbieten.
- Falls nur ein Angebot, muß dieses angenommen werden.
- Falls kein Angebot, Chip ersatzlos zurück auf entsprechenden „Zeit“haufen.

Spielende: Drei Morgen-Chips.

Absprachen, Verhandlungen jederzeit erlaubt - Einhaltung ratsam, aber...

Siegpunkte: Marker auf verwirklichten Projekten.
Punkte pro Chip pro Ebene, zwei gleichfarbige Marker/Ebene zählen nur einmal!

gestern - 1 heute – 3 morgen - 6