

A STONEMAIER GAMES BEMUTATJA

BETWEEN TWO CITIES

tervezte Ben Rosset és Matthew O'Malley
illusztráció Beth Sobel

3-7 játékos részére (1 & 2 játékos változattal) · 25 perc játékidővel · 8 éves kortól

Az 1800-as évek elején roppant léptékű építkezés és urbanizáció vette kezdetét. Világhírű építészként két szomszédos város is felkért arra, hogy légy a segítségükre a városközpontjuk felújításában. Az ehhez hasonló horderejű projektek egynél több személy közreműködését igénylik, ezért mindkét megbízatást egy-egy másik építésmesterrel közösen kapjátok, hogy egymással összefogva valósítsátok meg grandiózus terveiteket. Vajon a terveid és az együttműködési készséged elegendő-e ahhoz, hogy te alkossd meg a világ leglenyűgözőbb városait?

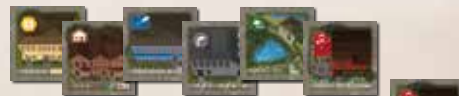
ÁTTEKINTÉS

A Between Two Cities egy lapkahúzó játék, melyben minden lapka egy városrész szimbolizál. A bal és a jobb oldaladon ülő két játékoskal egyszerre kell együttműködnöd a két városközpont felépítésében. Minden körben kiválasztasz két lapkát a kezedből, felfeded őket, majd a partnereiddel együttműködve lehelyezel egyet-egyét mindkét városodba.

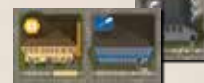
A CÉL

A játék végén értékelésre kerül mindegyik város építészeti nagyszerűsége. Az általad épített két város közül az **alacsonyabb** pontszámú városé lesz a végső pontszámod, és a legmagasabb végső pontszámmal rendelkező játékos nyeri a játékot. A győzelem megszerzéséhez mindkét városban egyformán szükség van a figyelmedre és az eltökéltségedre.

108 ÉPÜLETLAPKA



24 KETTŐSLAPKA



14 VÁROSJELZŐ



1 PONTOZÓ- TÁBLA

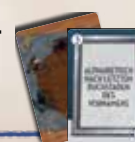


1 SZABÁLYKÖNYV

7 JÁTÉKOSSEGÉDLET- KÁRTYA



15 ÜLÉSRENDSORSOLÓ- KÁRTYA



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek meg az ülésrendsorsoló-kártyákat és fedjétek fel egyet belőlük. A kártya által meghatározott szempont szerint, az óramutató járásával megegyező irányban üljétek körbe az asztalt. Ha például a kártya azt mondja, hogy Szülőváros ábécé szerinti sorrendjében, akkor egy Budapesten született játékos az Ajkán született játékos bal oldalára ül, és így tovább.

1. MEGJEGYZÉS: Ha a játékosok teljesen véletlenszerű ülésrendet szeretnének, akkor minden játékosnak osszatok ki egy ülésrendsorsoló-kártyát és ilyenkor a kártyák bal felső sarkában található sorszám határozza meg az ülésrendet. Ekkor a játékosok növekvő számsorrendben (az alacsonyabb értéktől a magasabb felé), az óramutató járásával megegyező irányban ülnek le az asztalhoz.

Gondoskodjatok róla, hogy a játékosok között egyenlő és elegendő távolságok legyenek, mert két egymás melletti játékos közé épül majd egy-egy város.

Helyezzétek a pontozótáblát az asztal közepére. Helyeztetek egy-egy **városjelzőt** minden játékospár közé (ahová a városok épülnek majd), a városjelző párját pedig tegyétek a pontozótábla mellé. Helyeztetek egy-egy **játékossegédlet-kártyát** minden játékos elé.

2. Keverjétek meg a **kettőslapkákat** (téglalap alakúak) és helyezzétek őket egy képpel lefelé fordított pakliban a pontozótábla mellé.

3. Az **épületlapkákat** (négyzet alakúak) képpel lefelé fordítva tegyétek bele a dobozba, keverjétek össze őket, majd a dobozt helyezzétek az asztal közepére.



JÁTÉKMENT: ÁTTEKINTÉS

A játék három körön át tart. Minden kör elején véletlenszerű húzol egy adag lapkát. Minden körben titokban kiválasztasz két lapkát és képpel lefelé fordítva magad elé helyezed. Ha egynél több lapka maradt a kezében, akkor a kézben tartott lapkáidat add tovább a következő játékosnak. Ezután minden játékos egyszerre felfedi a kiválasztott lapkáit, és mindkét városába lehelyez egyet-egyed. A választott lapka, valamint az, hogy hová helyezed le, határozza meg azt, hogy mennyi pontot szerzel a játék végén. Az egyes lapkatípusok pontozásának részletes leírása végett lásd a Pontozás részt (4. oldal).

A játék végén mindkét városodnak egy 16 épületmezőből álló **4x4-es négyzetet kell alkotnia**, amely 12 épületlapkából és két kettőslapkából tevődik össze. Soha nem játszatsz ki lapkát olyan módon, amelyik lehetetlenné teszi a 4x4-es négyzet kialakítását.



1/8 lépték

JÁTÉKMENET: RÉSZLETESEN

A játékosok az alább részletezett lépéseket egyidejűleg hajtják végre.

Első Kör

Húzz ki hét épületlapkát a dobozból, ezek alkotják a kézben tartott lapkáidat. Ezután sorban hajtsd végre a következő lépéseket:

KIVÁLASZTÁS: Titokban válassz ki két lapkát a kezedből, amelyeket majd kijátszol. A megmaradt lapkákat helyezd képpel lefelé az asztalra, a **bal** oldali városod fölé, majd helyezd a városjelzőt a lapkák tetejére. Ez jelzi azt a többi játékos számára, hogy végeztél a lapkák kiválasztásával. Miután véglegesítetted a választásodat, már nem gondolhatod meg magad, és nem nézheted meg a továbbpasszolt lapkákat.

FELFEDÉS: Amikor minden továbbadott lapkapaklira rákerült egy városjelző, akkor a játékosok egyszerre felfedik a kiválasztott lapkáikat úgy, hogy képpel felfelé fordítják őket.

LEHELVEZÉS: Most már szabadon megbeszélhetitek a partnereitekkel a stratégiát, hogy közösen döntsétek arról, hová kerüljenek az általatok kiválasztott lapkák. Az egyik kiválasztott lapkádat a bal oldalon lévő városba, a másikat pedig a jobb oldaliba kell helyezned, azt azonban te döntöd el, hogy a partnereiddel lefolytatott megbeszélés után melyik lapka melyik városba kerüljön. Minden lapkának azonos irányban kell állnia, úgy, hogy te és a partnered jól lássátok a lapkákon feltüntetett pontozókulcsokat, valamint minden lapkának szomszédosnak kell lennie legalább egy másik lapkával a városban (legalább egy oldaluk összeérjen).

1. **MEGJEGYZÉS:** Olyan módon kell lehelyezned a lapkákat, hogy a város végső képe egy 4x4-es négyzetet alkosson. Lehelyezés után a lapkák végleg a helyükön maradnak és többé nem mozgathatók el.

2. **MEGJEGYZÉS:** Nagyon ritkán előfordulhat, hogy egy játékos nem akarja addig lehelyezni a lapkáit, amíg egy másik játékos le nem helyezi előbb a sajátjait (mi ugyan nem bátorítunk erre senkit, hiszen ez ellentétes a partnerség szellemével, de időnként mégis megeshet). Ha ilyen szituáció adódik, akkor az ülésrend sorsolásban alacsonyabb értékkel rendelkező játékos helyezi elsőként a lapkáit.

ISMÉTLÉS: Ha egynél több lapka van a **jobb** oldaladon elhelyezkedő városjelző alatt, akkor vedd el azokat a lapkákat, és ismét következhet a kiválasztás, felfedés és a lehelyezés. Amikor csak egyetlen lapka marad a városjelző alatt, akkor azt a lapkát képpel lefelé el kell dobni a pontozótábla közepére (ezeket ne rakjátok vissza a dobozba a többi lapka közé), majd kezdődhet a második kör.

Az első kör végére minden város hat lapkából áll.

Nagyobb mint 4x4
Nem jó az irány



Második Kör

Húzz fel három kettőslapkát a kezedbe. Titokban **válassz ki** két lapkát a kezedből, amelyeket majd a városaidba helyezel, a harmadikat pedig tedd a bal oldali városod fölé, majd tedd rá a városjelzőt, ezzel jelezve azt, hogy te már meghoztad a döntésedet. Ezután **fedd fel** a két lapkát és **helyezz le** egyet-egyet mindkét városodba. Akárcsak az első körben, a kiválasztott lapkáid **lehelyezése** előtt most is szabadon megbeszélheted a stratégiákat a partnereiddel, és közösen találgátok ki, hogy melyik lapkát melyik városba, és a városokon belül konkrétan melyik helyre célszerű lerakni. Ebben a körben minden egyes városba két kettőslapka kerül beépítésre, mert minden játékos mindegyik városába lehelyez egyet-egyet.

Ezeket a kettőslapkákat pontosan úgy kell tekinteni, mint két egymáshoz ragasztott épületlapkát - az épületek egyikének szomszédosnak kell lennie a városba már korábban beépített egy másik lapkával, és úgy kell lehelyezni, hogy a város végül egy 4x4-es négyzetet alkosson. A kettőslapkákat olyan módon kell lehelyezni, hogy az iránya megegyezzen a többi lapkéval. (A lapkán feltüntetett pontozási emlékeztetők veled szemben legyenek.)

A kör végén a városjelzők alatt lévő megmaradt kettőslapkákat képpel lefelé dobjátok el a pontozótábla közepére, és következhet a harmadik kör.

Harmadik Kör

A harmadik kör ugyanazokat a lépéseket követi, amelyeket az első körben részleteztünk, annyi eltéréssel, hogy a megmaradt lapkákat, rajta a városjelzővel, a jobb oldalra helyezed le, az újakat pedig a bal oldalról veszed el. A harmadik kör végén mindegyik város egy 4x4-es négyzetet alkot.

A JÁTÉK VÉGE

Miután véget ért a harmadik kör, vegyétek le az eldobott lapkákat a pontozótábláról, és hajtogassátok ki a táblát. Az egyik játékos a játékossegédlet-kártyán feltüntetett sorrendben (fentről lefelé haladva) sorolni kezdi az épülettípusokat. A játékosok az asztal körül sorban bejelentik a bal oldali városuk adott épülettípusáért járó pontszámot, és annnyival léptetik a városhoz tartozó másik városjelzőt a pontozósávon. Pontozzátok le az összes város adott épülettípusát, mielőtt sorra vennétek a következő épülettípust.

A végső pontszámod a két városod pontszáma közül az **alacsonyabb** szám, és a **legmagasabb** pontszámmal rendelkező játékos győz.

Elsődleges holtverseny esetén: A holtversenyben lévő játékosok összehasonlítják a magasabb pontszámú városaik pontszámát.

Másodlagos holtverseny esetén: A holtversenyben első helyen lévő játékosok típusonként összeadják mindkét városukban az épületeket, a játékossegédlet-kártyán feltüntetett sorrendben fentről lefelé haladva, és ezt addig folytatják, amíg valamelyik típusból az egyik játékosnak a legtöbb van. Elsőként az üzleteket kell összeszámolni a két városban. A legtöbb üzlettel rendelkező játékos nyer. Amennyiben még mindig döntetlen az eredmény, akkor tovább kell lépni a gyárakra, vendéglőkre, irodákra, parkokra, végül pedig a házakra.

Példa: Ha Ben és Emily eredménye az elsődleges holtverseny vizsgálata után is megegyezik, és Ben összesen öt üzlettel rendelkezik a két városában, Emily pedig összesen négyvel, akkor Ben a győztes.

PÉLDA JÁTÉK VÉGI PONTOZÁSRA

Az alábbi hat-játékos játék esetén Ben végső pontszáma 56, Matthew pontszáma 56, Margaux pontszáma 52, Anna Grace pontszáma 57, Peteré 52, Emily pedig 62. Emily győzött!



PONTOZÁS

// = vagy & = és □□ = szomszédos

Üzletek (16 épület + 8 kettős épület)

egy készlet értéke 2|5|10|16



Az üzletek akkor érnek pontot, ha egy egyenes vonalban (sor vagy oszlop) vannak: 2 pont jár egy üzletlapkéért, 5 pont jár két üzletlapkéért, 10 pont jár egy egyenes vonalban összekapcsolt három üzletlapkéért, illetve 16 pont jár egy egyenes vonalban összekapcsolt négy üzletlapkéért. Amennyiben üzletvonalak keresztezik egymást (L vagy T vagy + alakzatban), akkor minden egyes lapka csak ez egyik készletbe számítható bele.

Minden üzletekből álló készletet külön kell kiértékelni. A jobb oldali példában 16 pont jár az egy sorban lévő négy üzletért, plusz 2 pont a különálló üzletért és 5 pont a két üzletből álló oszlopért, így az összesített pontszám 23 lesz.

Gyárak (16 épület + 8 kettős épület)

egy lapka értéke 4, 3, vagy 2, a mennyiség alapján



A többi városhoz képest a legtöbb gyárlapkával rendelkező városban (vagy holtverseny esetén városokban) minden egyes gyárlapka 4 pontot ér. A második legtöbb gyárlapkával rendelkező városban vagy városokban minden egyes gyárlapka 3 pontot ér. Az összes többi városban minden egyes gyárlapka 2 pontot ér.

A Város és B Város egyaránt öt gyárral rendelkezik (gyáranként 4 pont jár), C Városban három gyár van (itt gyáranként 3 pont jár), D Városban kettő, E Városban egy gyár épült (mindkét város gyáranként 2 pontot kap), F Városban pedig nincs gyár (ez 0 pont).

Az üzletek egy külön területen teljesítenek a legjobban, ahol a vásárlók minden szükséges dolgot egy helyen találnak.



A legnagyobb iparral rendelkező városok híressé válnak a munkáikról, és további beruházásokat vonzanak.

Vendéglők (20 épület + 8 kettős épület; fajtánként 7)

egy készlet értéke 1|4|9|17



Négy különböző fajta vendéglőlapka létezik, amelyek a lapkákon egy vörös rombuszban eltérő szimbólumokkal vannak jelölve. A vendéglő 1 pontot ér, ha egyetlen darab van belőle a városban, 4 pont jár két különböző vendéglőért, 9 pont jár három különböző vendéglőért, illetve 17 pont jár négy különböző vendéglőért a város-

ban (függetlenül attól, hogy hol helyezkedik el, és hogy szomszédosak-e egymással). Egy város tartalmazhat több egyforma vendéglőt is. Minden egyes vendéglő készletet külön-külön kell pontozni.

Ha egy városban van egy mulató, két italozó és két falatozó, akkor az a város 13 pontot kap a vendéglőiért: 9 pont jár az első mulató, italozó és falatozó vendéglő készletért, és 4 pont jár a második italozó és falatozó vendéglő készletért.

A helybeliek különböző vendéglőket látogatnak; némelyiknél kiváló az étel, egyes helyeken nagyszerűek az italok, máshol remek zene szól, megint máshol pedig első osztályú a szállás.

Irodák (20 épület + 8 kettős épület)

egy készlet értéke 1|3|6|10|15|21, és 1 lapka +1-et ér, ha szomszédos legalább 1 vendéglővel



Az irodák 1 pontot érnek egy irodalapka esetén, 3 pont jár két irodalapkáért, 6 pont jár háromért, 10 pont jár négyért, 15 pont jár ötért, és 21 pont jár hat irodalapkáért (függetlenül attól, hogy hol helyezkednek el, és hogy szomszédosak-e egymással). Ha egy városnak hét irodája van, akkor a hetedikkel egy új irodakészlet indul, és az új készletért járó pont ismét 1-től kezdődik.

Ha egy városban 7 irodalapka van, akkor az irodákért járó pontszám 22 (21 + 1).

Továbbá minden egyes irodáért +1 jár, amennyiben az szomszédos legalább egy vendéglővel. Minden iroda után csak 1 bónuszpont kapható, de több iroda akkor is megkaphatja a pontot, ha ugyanaz a vendéglő van a szomszédságukban.

Egyetlen iroda, amelyik szomszédos egy vendéglővel, 2 pontot ér (1 + 1). Egyetlen iroda, amelyik négy vendéglővel szomszédos, szintén 2 pontot ér.

A különböző szolgáltatások (ügynökök, könyvelők, orvosok, stb.) további szolgáltatások megjelenését igénylik. A legjobb az, ha vendéglők is vannak a közelben.

Parkok (16 épület + 8 kettős épület)

az egy csoportot képező egy vagy több egymáshoz kapcsolódó park értéke 2|8|12|13|14...



A parkok esetén az egy vagy több egymáshoz kapcsolódó parkcsoportokért járnak pontok. Egyetlen, más parkhoz sem kapcsolódó parkért 2 pont jár. Két egymáshoz kapcsolódó park 8 pontot ér. Három egymáshoz kapcsolódó park 12 pontot ér. A harmadik park után minden további kapcsolódó parkért 1-gyel növeli a pontszámot. Egynél több különálló parkcsoport is lehet a városodban. Minden parkcsoportot külön kell érté-

kelni. Egy park akkor képezi egy parkcsoport tagját, ha legalább az egyik oldala mentén szomszédos egy másik parkkal. A csoportnak nem kötelező egy egyenes sort formálnia.

Egy négy különálló parkkal rendelkező városban a parkokért összesen 8 pont jár (parkonként 2). Három egymással kapcsolódó park, valamint egy különálló park összesen 14 pontot ér. Négy szomszédos park összesen 13 pontot ér. Két különálló két-két parkból álló csoportért 8-8, azaz összesen 16 pont jár.

A nagy parkokat több helybéli élvezheti, különösen akkor, ha szerte a városközpontban több is található belőlük.



Házak (20 épület + 8 kettős épület)

egy lapka 1 pontot ér a városban található más épülettípusonként (a házakon kívül), de egy gyárral szomszédos lapka csak 1 pontot ér



Minden házlapka 1 pontot ér a városban található más épülettípusonként (a házakon kívül), függetlenül attól, hogy hol helyezkednek el, és hogy szomszédosak-e egymással. Amennyiben létezik egy másik típusú

épület a városban, akkor minden egyes ház 1 pontot ér. Ha öt másik típusú épület létezik a városban, akkor minden egyes házért 5 pont jár. Minden vendéglő csak egyetlen épülettípusnak minősül.

Ha egy házlapka szomszédos egy gyárlapkával, akkor az a ház csak 1 pontot ér (az emberek nem szeretnek gyárak közelében élni).

Az emberek olyan helyeken szeretnek lakni, ahol elérhetőek különféle szolgáltatások és munkahelyek, de azt csak kevesen szeretik, ha a házukkal szemben egy gyár áll.

PÉLDÁK VÁROSOK PONTOZÁSÁRA



56 PONT

16 a üzletekért

0 a gyárakért

1 a vendéglőkért

17 az irodákért

(15 + 2, kettőnek van üzlet a szomszédságában)

10 a parkokért

(8 + 2, két parkcsoport)

12 a házakért

(házanként 4)



52 PONT

5 az üzletekért

20 a gyárakért

(gyáranként 4, a legtöbb gyár)

2 a vendéglőkért

(mindkettő azonos fajta)

0 az irodákért

16 a parkokért

(8 + 8, két parkcsoport)

9 a házakért (8 + 1,

házanként 4, de az egyik egy gyár mellett van)



62 PONT

2 az üzletekért

9 a gyárakért

(gyáranként 3, a második legtöbb gyár)

17 a vendéglőkért

1 az irodákért

8 a parkokért

(egy parkcsoport)

25 a házakért

(házanként 5)



62 PONT

16 az üzletekért

4 a gyárakért
(gyáranként 2)

17 a vendéglőkért

25 az irodákért

(21 + 4, négy mellett található vendéglő)

0 a parkokért

0 a házakért



62 PONT

10 az üzletekért

2 a gyárakért
(gyáranként 2)

17 a vendéglőkért

5 az irodákért

(3 + 2, kettő mellett található vendéglő)

8 a parkokért
(egy parkcsoport)

20 a házakért
(házanként 5)



57 PONT

2 az üzletekért

20 a gyárakért
(gyáranként 4, a legtöbb gyár)

1 a vendéglőkért

0 az irodákért

22 a parkokért
(12 + 8 + 3, három parkcsoport)

12 a házakért
(házanként 4)

KÉT-JÁTÉKOS VÁLTOZAT

A 2-játékos változatban mindketten önállóan építetek két-két várost (összesen tehát négyet): egyet a bal oldalatokra, egyet pedig a jobb oldalatokra. Minden fordulóban kiválasztotok két lapkát behelyeztek egyet-egyet minkét városotokba. A 3-7 játékos játék köreit kétszer kell lejátszani, a következő módon:

- 1a kör — húzzatok 7 épületlapkát, majd válasszatok, fedjétek fel és helyeztetek le közülük 2-t, utána a megmaradt lapkákat adjátok oda az ellenfeleteknek, és ezt addig folytassátok, amíg csak 1 lapka nem marad
2. 1b kör — ugyanaz, mint az 1a
3. 2a kör — 3 kettőslapkát húzzatok, majd válasszatok, és helyeztetek le 2-t
4. 2b kör — ugyanaz, mint az 2a
5. 3a kör — ugyanaz, mint az 1a
6. 3b kör — ugyanaz, mint az 1a

A játék végén minden várost ugyanúgy kell pontozni, mint a 3-7 játékos játékban, ám ahelyett, hogy csak az alacsonyabb pontszámú várososodat vennéd figyelembe, add össze a két városod pontszámát és így alakul a végső pontszám. Döntetlen esetén használjátok a 3-7 játékos játék másodlagos holtversenyre vonatkozó szabályokat.

MEGJEGYZÉS: A partnerség mechanika hiányában a 2-játékos változat sokkal agresszívebb lehet, mint a 3-7 játékos játék. Jóval nagyobb befolyással lehetsz az ellenfeled döntéseire azáltal, hogy milyen lapkákat adsz tovább neki.



JÁTÉKTESZTELŐK

Katy Adams, Noah Adelman, Phil Alberg & Family, Seth Auman, Abby Auman, Levi Baer, John Baker, Suzie Baker, Steven Banas, Kevin Barefoot, Rayn Barnhill, Michael Barth, Jennifer Barth, Steve Bass, Jason Beamish, Tara Beamish, Mike Beaumier, Ben Begeal, Aaron Belmer, Marc Bennett, Murray Bennett, Michael Bernhardt, Aameya Bhandarkar, John Blackburn, Istanbul Boardgamer, Brad Boileau, Trey Brakefield, Jarle Brattespe, Will Brennan, James Buster, Jacob Cain, Julie Campbell, Graham Campbell, Erin Carlson, Raymond Chan, Helen Christie, Jasmin Chua, Jonathan Clark, Zane Clifford, Raschelle Coblentz, Adam Coffman, Shayna Conant, Jacob Coon, Steve Corush, Mara Corush, John Coveyou, Gary Dahl, Chris Darden, Dserah Darling, Cal Davidson, Joseph Davis, Jake Davis, Jessie Davis, Neila Davis, Andrew DeGroot, Sean DePass, Alwin Dijkstra, Chris Dolphy, Miles Dormuth, Scot Duvall, Philip Duvall, Keith Dvorkin, David Eddington, Chris Eichharn, Jeff Eiseman, Nabeta Family, Nick Ferris, Josh Fields, John Flood, Amanda Foulk, Brian Frahm, Vitali Francesca, Jack Francisco, Charlotte Frei, Andi Frei, Rainer Frickanisce, Danyel Gaddis, Michael Gaddis, Noah Gadea, Brad Genz, Jennifer Glinzak, Jan Grabert, Heather Grabert, Matthew Grosso, Michael Hale, Kurtis Hammel, Ben Harding, Casey Harmon, Mike Hatke, Charles Hayes, Rachel Heilmeier, Cory Heistad, Sean Hennessy, Kevin Hodges, Joshua Hogue, Eric Hogue, Daniel Hogue, Cheryl Hogue, Sarah Hogue, Samantha Hogue, Eric Hogue, Jill Holroyd, Jelaina Holroyd, Peter Homeier, Zachary Homrighaus, Dennis Hoyle, Albert Huebner, JD Huntington, Vincent Incarvite, Gabe Ivan, Chris Jackson, Craig Jakobsen, Marshall Jensen, Edric Jazmin, Chris Johnson, Roslyn M. Jordan, Jessica Kimes, Chad Kimes, Daiaunne King-bey, Barry Klaasen Bos, Lauren Kologe Barefoot, Matias Korman, Lon Lademann, Tim Lang, Elizabeth LaRocca, Guillaume Leclerc, Michael Lee, Richard Lee, Kevin Lessard, William Lessard, Steve Lesser, Doug Levandowski, David Lipman, John Liszka, Lynn Liszka, Jeremy Loscheider, Darrell Louder, Pooja Louis, Melissa Lueking, Lori MacKenzie, Jim MacKenzie, Fred MacKenzie, Tyrone Mackey, Ben Maddox, Samir Mahmalat, Matthew Majeika, Cullen Marshall, Chris Matthew, Zintis May-Krumins, Lukas McKinley, Wes McKinley, Reed McKinley, Aaron McKinley, Nolan McLaughlin, David Mehring, Kathleen Mercury, Melissa Merrell, Ryan Metzler, Rob Miller, Scott Minkoff, Adam Mitz, Chris Morse, Inessa Mukha, Andrew Mulbrook, Brandon-Shea Mutala, Tam Myaing, Nathan Nabeta, Cathryn Napora, Daniel Nayeri, Scott Nichols, Nersi Nikakhtar, Ruby O'Malley, Teia O'Malley, Lurana O'Malley, Sean O'Malley, Margaux O'Malley, Anna Grace O'Malley, Peter O'Malley, Pat Odenthal, Dan Oliver, Sarah Oliver, Allen Pick, Andy Pickard, Vasco Pinto, Riccardo Previdi, Gary J. Przybocki, Jonathan Radliff, Annick Ranger, Lori Reeder, Amy Reid, André van Renssen, Previdi Riccardo, Marcel Roeloffzen, Marc Rosset, Todd Roth, Danny Sag, Matthew Sandlin, Nathan Sanfilippo, Nafmi Sanichar - van Herwijnen, Tilly Sanichar - van Herwijnen, Bobby Schafer, Barry Schmaling, Owen Schmaling, Dana Schmaling, Connor Schmaling, Will Schneeberger, Karl Schultz, Abi Scott, Mark Sellmeyer, Matt Sims, John Slater, Brad Smoley, Chris Stavaas, Andrew Stegmaier, Jess Straatmann, David Studley, Allard Swart, Mike Swiryn, Josh Tempkin, Steve Thomas, Alex Tran, Rosemary Upham, Ashley Valenzuela, Vince Vaughan, Jannet Vegter, Erik Vegter, Peter Vegter, Craig Vivian, Anne Walek, Josh Walker, Matt Warhover, Shelby Watts, Beth West, David Whitehead, Jeff Wienstock, Allen Wiggs, Nate Wildermuth, Carey Willis, Phil Wills, Erwin Winkelman, David Witsaman, Chris Wray, Eric Yorkston, Chris Zinski

KORREKTOROK

Phil Alberg, David Armstrong, Roberta Burnes, Scot Duvall, Anna Eubanks, Elias Gannage, Matthew J. Gravelyn, Scott Halvorson, Casey Harmon, Dan Jensen, Josh Jones, Melissa Kerr, Rebecca Keulan, Fr. Ryan Lozano, Siddhant "Sid" Mohalanobish, Craig Moore, Cameron O'Reilly, John Parker, Bethany Rowland, Robert Schafer, Dexter Thompson, Roel van der Hoorn, Tyler van Mulligen, Andrew Watson, Ross Willows, Julia Ziobro

SZABÁLY-ÖSSZEFOGLALÓ

KÖR ÖSSZEFOGLALÁS

	1. KÖR	2. KÖR	3. KÖR
ELŐKÉSZÜLET	Húzzatok 7 épületlapkát.	Húzzatok 3 téglalap alakú kettőslapkát.	Húzzatok 7 épületlapkát.
KIVÁLASZTÁS	Titokban válasszatok ki 2 lapkát; a maradékot tegyétek a bal oldalatra és a pakli tetejére tegyétek rá a városjelzőt.	Titokban válasszatok ki 2 lapkát; a megmaradt lapkát dobjátok el középre.	Titokban válasszatok ki 2 lapkát; a maradékot tegyétek a jobb oldalatra és a pakli tetejére tegyétek rá a városjelzőt.
FELFEDÉS, LEHELVEZÉS	Egyszerre fedjétek fel a lapkáitokat. Helyeztetek le 1-1 lapkát mindkét városotokba.	Egyszerre fedjétek fel a lapkáitokat. Helyeztetek le 1-1 lapkát mindkét városotokba.	Egyszerre fedjétek fel a lapkáitokat. Helyeztetek le 1-1 lapkát mindkét városotokba.
HÚZÁS	Vegyétek el a jobb oldalaton lévő lapkákat. Ha csak egyetlen lapka maradt, akkor azt képpel lefelé dobjátok el középre. Kezdjétek el a 2. kört.	Nincs húzás. Kezdjétek el a 3. kört.	Vegyétek el a bal oldalaton lévő lapkákat. Ha csak egyetlen lapka maradt, akkor azt képpel lefelé dobjátok el középre. Számoljátok ki a pontokat.

LEHELVEZÉSI SZABÁLYOK

- Az első lapka után minden további lapkát úgy kell lehelyezni, hogy az szomszédos legyen legalább 1 másik lapkával.
- Minden lapkának függőlegesen kell állnia
- A lapkáknak egy 4x4-es területen belül kell elhelyezkedniük
- A már egyszer lerakott lapka többé nem mozgatható el



ÜZLETEK*: 2|5|10|16 pont jár minden egyes 1|2|3|4 -ből álló készletért egy (vízszintes vagy függőleges) vonalban.



GYÁRAK: Mindegyik 4 pontot ér abban a városban vagy azokban a városokban, ahol a legtöbb található, 3 pont jár ott, ahol a második legtöbb van, és 2 pontot érnek a többi városban lévőők.



VENDÉGLŐK: 1|4|9|17 pont jár minden egyes 1|2|3|4 különböző vendéglőből álló készletért a városban.



IRODÁK: 1|3|6|10|15|21 pont jár 1|2|3|4|5|6 -ért bárhol a városban, +1 minden olyan -ért, amelyik szomszédos 1 vagy több -vel.



PARKOK: 2|8|12|13|14... pont jár egy kapcsolódó csoportért. 1-nél több ilyen csoport is lehet a városodban.



HÁZAK: minden 1 pontot ér minden más épülettípusért a városodban, vagy 1 pontot ér, ha van szomszédságában.

* Minden egyes lapka csak egy készletbe számolható bele.

VÉGSŐ PONTSZÁM

A végső pontszámod az alacsonyabb pontszámú városod. A legmagasabb pontszámú játékos nyeri a játékot.

Döntetlen esetén először a magasabb pontszámú városod, másodsor a lapkaid száma, majd a , , , , .

Kérés esetén ingyenes játékelem-pótlás igényelhető a következő oldalon: stonemaiergames.com/replacement-parts.

© 2015 Stonemaier LLC. All Rights Reserved. Between Two Cities is a trademark of Stonemaier LLC.

STONEMAIER
GAMES

Hungarian translation (v.1.00) - Zsolt Farkas (fk@freemail.hu)
Translation review - Dániel Halász