

# Gads Hill 1874

Σχεδιαστής: Stephan Riedel

Εικονογράφηση: Christian Opperer

Μετάφραση: Nikos Christakis

**Για 2 έως 4 παίκτες, 10 ετών και άνω**

Το Gads Hill ιδρύθηκε το 1872 από τον Geroge W. Creath. Η παλιά αυτή πόλη της δύσης βρίσκεται στην Wayne County του Missouri ανάμεσα σε δύο πόλεις του Missouri, τις Des Arc και Peidmont. Έγινε δημοφιλής μετά την πρώτη ληστεία τρένου στο Missouri από τη συμμορία του James Younger. Στις 4:45 το απόγευμα, η συμμορία ανέβηκε στο Little Rock Express το οποίο ήταν στη διαδρομή από το St. Louis του Missouri προς το Little Rock της Arizona και λήστεψαν τους επιβάτες. Ενώ το ακριβές ποσό δεν είναι επιβεβαιωμένο, οι εφημερίδες της εποχής υπολόγιζαν σε κλοπιμαία αξίας μεταξύ \$2.000 και \$22.000.

Σήμερα, ελάχιστα πράγματα θυμίζουν το Gads Hill. Μια μόνο πινακίδα στη θέση όπου η συμμορία σταμάτησε το τρένο επιβεβαιώνει την ύπαρξη της πόλης αυτής.

Πώς θα έμοιαζε το Gads Hill 140 χρόνια πίσω;

Που γινόντουσαν οι μονομαχίες;

Που ήταν το ξενοδοχείο όπου οι αστυνόμοι του Pinkerton διανυκτέρευαν;

Που εντοπίστηκαν οι αδελφοί Younger;

Πάρτε μέρος στην ανακατασκευή της πόλης. Ο παίκτης που θα φέρει τις πιο σημαντικές πληροφορίες κερδίζει το παιχνίδι.

## Πηγές:

<http://www.civilwarstlouis.com/Reviews/missouritrainrobbery.htm>

<http://web.archive.org/web/20060317155048/http://www.historynet.com/we/blgadshill/>

<https://sundowntrailblog.com/2013/01/14/the-gads-hill-train-robbery/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Gads\\_Hill,\\_Missouri](https://en.wikipedia.org/wiki/Gads_Hill,_Missouri)

<http://www.angelfire.com/mi2/jamesyoungergang/gadshill.html>

<http://mentalfloss.com/article/25825/10-great-train-robberies>

## **Σύντομη περιγραφή:**

Σαν αρχαιολόγοι, όλοι οι παίκτες μαζί προσπαθούν να ανακατασκευάσουν την παλιά, και πλέον ερειπωμένη πόλη φάντασμα.

Παλιότερα η πόλη αποτελούνταν από διάφορα κτίρια, όπως το ξενοδοχείο, το μεταλλουργείο, την τράπεζα, ένα σαλόνι και ένα νεκροταφείο. Το ταμπλό δείχνει ένα παλιό σχέδιο της πόλης. Αποτελείται από το κλασικό ορθογώνιο δίκτυο από δρόμους, έναν σιδηρόδρομο και διαφορετικές περιοχές όπως τα λιβάδια των βουβαλιών και το νεκροταφείο. Στην αρχή του παιχνιδιού, οι παίκτες δεν γνωρίζουν που τοποθετούνται τα κτίρια. Στη θεωρία, κάθε κτίριο μπορεί να βρισκόταν σε διάφορες θέσεις. Στην πορεία του χρόνου, η πόλη άλλαζε και τα κτίρια άλλαζαν θέση, με το στήσιμο να αλλάζει από παιχνίδι σε παιχνίδι. Οι παίκτες λαμβάνουν στοιχεία για τη θέση των κτιρίων, μέσω καρτών (π.χ. Η Mr. Merrian δούλευε στην ΤΡΑΠΕΖΑ στα ανατολικά, όταν συνέβη η ληστεία του τρένου).

Οι κάρτες παρέχουν πληροφορίες από πηγές, όπως άρθρα εφημερίδων, κτηματολόγια ή από ιστορίες που πέρασαν από γενιά σε γενιά. Τα στοιχεία των καρτών είναι αρκετά γενικά μιας και η πληροφορία εύκολα έχει χαθεί στα τελευταία 140 χρόνια.

Με τη βοήθεια των πληροφοριών αυτών, οι πιθανές τοποθεσίες των κτιρίων θα καθοριστούν και θα σημειωθούν με τους κατάλληλους δείκτες.

Παίζοντας επιπλέον κάρτες στη διάρκεια του παιχνιδιού, κάποιες πιθανότητες θα αποκλειστούν και οι δείκτες θα αφαιρεθούν. Μόλις μείνει ένας μόνο δείκτης για ένα κτίριο, τότε η τοποθεσία του καθορίζεται. Ο δείκτης αφαιρείται και τοποθετείται το κατάλληλο κτίριο. Για κάθε δείκτη που αφαιρείται, ο ενεργός παίκτης κερδίζει έναν πόντο νίκης. Συνεπώς, όσο περισσότερες πληροφορίες παρέχει ο παίκτης στην ανακατασκευή του Gads Hill, τόσο περισσότερους πόντους θα κερδίσει.

Στο τέλος, όταν το Gads Hill έχει κατασκευαστεί ξανά, νικητής είναι ο παίκτης που συνεισέφερε περισσότερο.

## Περιεχόμενα:

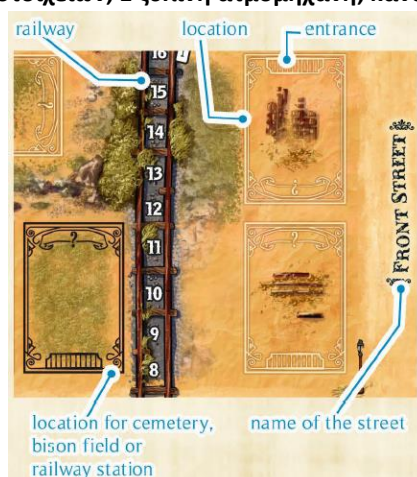
**1 κεντρικό ταμπλό, 25 διαφορετικά κτίρια, 110 δείκτες, 60 κάρτες στοιχείων, 1 ξύλινη ατμομηχανή, κανόνες**

### Κεντρικό ταμπλό

Το κεντρικό ταμπλό απεικονίζει τις πιθανές θέσεις των κτιρίων και τα ειδικά κτίρια (σιδηροδρομικός σταθμός, νεκροταφείο, λιβάδι βισώνων). Η ακριβής θέση των εισόδων των κτιρίων είναι σημειωμένη. Είναι σημαντικές για την τοποθέτηση των κτιρίων και την κατανοήση των καρτών.

Δείτε τον σιδηροδρομικό σταθμό, την ονομασία των δρόμων και που δείχνει η πυξίδα.

Ο σιδηρόδρομος μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν μετρητής για τα τοποθετημένα κτίρια



### 22 + 3 Κτίρια

Υπάρχουν 22 διαφορετικά κτίρια και 3 ειδικά (σιδηροδρομικός σταθμός, νεκροταφείο, λιβάδι βισώνων).

Στην αρχή του παιχνιδιού τα ειδικά κτίρια τοποθετούνται στις κατάλληλες θέσεις, όπου και παραμένουν μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

Τα υπόλοιπα κτίρια θα τοποθετηθούν στη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ο αριθμός των τοποθετημένων κτιρίων σημειώνεται με την ατμομηχανή πάνω στον σιδηρόδρομο.

Μόνο ένα κτίριο μπορεί να βρίσκεται σε κάθε θέση.

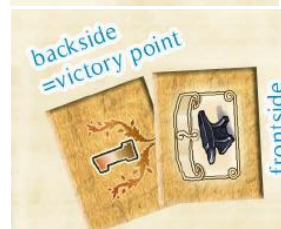
### symbol of the building



### 110 Δείκτες

Υπάρχουν 5 δείκτες για κάθε κτίριο. Με τους δείκτες οι παίκτες «σημειώνουν» τις πιθανές θέσεις των κτιρίων.

Κάθε δείκτης που συλλέγει ένας παίκτης στη διάρκεια του παιχνιδιού είναι ένας πόντος προς τη νίκη.



### 60 Κάρτες στοιχείων

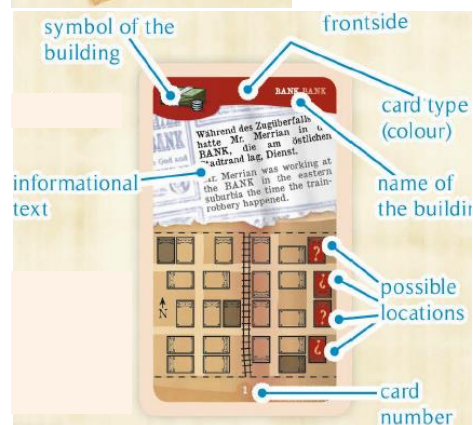
Οι κάρτες δίνουν στους παίκτες στοιχεία σχετικά με την θέση των κτιρίων.

Υπάρχουν τρία είδη καρτών:

- 22 κάρτες Κτιρίων
- 16 κάρτες Περιοχών
- 22 κάρτες Κατάστασης

Οι πιθανές τοποθεσίες όπου τα κτίρια μπορεί να βρίσκονται σημειώνονται με ερωτηματικά («?») στον μικρό χάρτη στην κάρτα.

Το μικρό σχεδιάγραμμα της πόλης στην κάρτα είναι καθοριστικό για να σημειώνονται οι θέσεις των κτιρίων!



### Προετοιμασία

- Τοποθετήστε το ταμπλό στο τραπέζι.
- Τοποθετήστε και τα 22 κτίρια ανοιχτά δίπλα στο ταμπλό.
- Τοποθετήστε τα ειδικά κτίρια στις κατάλληλες θέσεις του ταμπλό.
- Ξεχωρίστε τους δείκτες με βάση την εικόνα τους και τοποθετήστε τους στα κατάλληλα κτίρια.
- Ξεχωρίστε τις κάρτες ανά είδος (κάρτες κτιρίων, κάρτες περιοχών και κάρτες κατάστασης) και ανακατέψτε κάθε είδος χωριστά, τοποθετώντας τις στοίβες κλειστές δίπλα στο ταμπλό σαν κοινές στοίβες τραβήγματος.
- Τοποθετήστε την ατμομηχανή στη θέση «3» του σιδηρόδρομου.

- Ο μεγαλύτερος σε ηλικία παίκτης παίζει πρώτος.
- Κάθε παίκτης τραβάει 3 κάρτες κτιρίων, 1 κάρτα περιοχής και 1 κάρτα κατάστασης από τις στοίβες.

Ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη, κάθε παίκτης στη σειρά παίρνει ένα κτίριο και τους δείκτες του και έπειτα ένα δεύτερο και τα τοποθετεί ανοιχτά μπροστά του, και ούτω καθεξής.

Αυτό μέχρι να συμβεί το εξής:

- Για 2 παίκτες: Κάθε παίκτης παίρνει 7 κτίρια.
- Για 3 παίκτες: Κάθε παίκτης παίρνει 5 κτίρια.
- Για 4 παίκτες: Κάθε παίκτης παίρνει 4 κτίρια.

Τα υπόλοιπα κτίρια και δείκτες παραμένουν στο ταμπλό.

**ΟΔΗΓΙΑ:** Στο πρώτο τους παιχνίδι οι παίκτες καλό θα είναι να επιλέξουν τα κτίρια για τα οποία έχουν τις αντίστοιχες κάρτες κτιρίων.

### Το παιχνίδι

Ο ενεργός παίκτης εκτελεί μια από τις παρακάτω ενέργειες:

1. Ο παίκτης παίζει μια ή δύο κάρτες από το χέρι του.  
Ο ενεργός παίκτης τοποθετεί έναν δείκτη σε κάθε δυνατή τοποθεσία που δείχνει η κάρτα, αφαιρεί δείκτες από το ταμπλό σύμφωνα με τις πληροφορίες και όταν γίνεται τοποθετεί κτίρια (λεπτομέρειες στους κανόνες για την τοποθέτηση και αφαίρεση δεικτών). Ο παίκτης παίρνει **όλους τους δείκτες** που δεν χρειάζονται πλέον. Τοποθετεί τους δείκτες κλειστούς μπροστά του.  
Αν τοποθετηθούν **16 κτίρια** ή περισσότερα στο ταμπλό, ο παίκτης επιτρέπεται να παίξει μια μόνο κάρτα.
2. Ο παίκτης ξεσκαρτάρει δύο κάρτες. Ο παίκτης επιτρέπεται να αφαιρέσει έναν οποιονδήποτε δείκτη από το ταμπλό. Αν με την ενέργεια αυτή καθορίζεται η θέση ενός ή περισσότερων κτιρίων, ο παίκτης παίρνει όλους τους δείκτες που πλέον δεν χρειάζονται (δείτε τους κανόνες αφαίρεσης δεικτών).
3. Αν ο παίκτης δεν μπορεί ή δεν θέλει να παίξει μια κάρτα.

Επιλογή: Ο παίκτης μπορεί να «αγοράσει» ένα νέο κτίριο (από τα διαθέσιμα δίπλα στο ταμπλό) ξεσκαρτάροντας δύο από τους ήδη συλλεγμένους δείκτες του. Κάθε παίκτης μπορεί να αγοράσει πολλαπλά κτίρια στη διάρκεια του παιχνιδιού.

Στο τέλος του γύρου του τραβάει **μια** νέα κάρτα από τη στοίβα τραβήγματος.

Όλες οι παιγμένες ή ξεσκαρταρισμένες κάρτες τοποθετούνται στη στοίβα ξεσκαρταρίσματος.

Για κάθε τοποθετημένο κτίριο, η ατμομηχανή μετακινείται μια θέση μπροστά.

Η σειρά του ενεργού παίκτη ολοκληρώνεται και συνεχίζει ο αμέσως επόμενος παίκτης στα αριστερά του.

### Τέλος του παιχνιδιού

Μόλις η ατμομηχανή φτάσει στη θέση 22, το παιχνίδι τελειώνει.

Ο ενεργός παίκτης ολοκληρώνει τον γύρο του.

Ο παίκτης που έχει μαζέψει τους περισσότερους πόντους κερδίζει το παιχνίδι.



### Οι κάρτες

Οι κάρτες διαφέρουν με βάση τον αριθμό πιθανών θέσεων για τα κτίρια και το είδος της πληροφορίας.

Οι πληροφορίες στις κάρτες δείχνουν τις πιθανές θέσεις των κτιρίων.

### Κάρτες κτιρίων

Υπάρχουν τέσσερις πιθανές θέσεις για το που μπορεί να βρισκόταν το κτίριο. Τα στοιχεία στις κάρτες αυτές πάντοτε αντιστοιχούν σε συγκεκριμένο κτίριο: «Η εκκλησία βρισκόταν...» κλπ. Το αναγραφόμενο κτίριο δεν χρειάζεται να βρίσκεται μπροστά από τον ενεργό παίκτη για να παίξετε μια τέτοια κάρτα.

Μπορεί να είναι ένα κτίριο που βρίσκεται μπροστά σε κάποιον άλλο παίκτη ή δίπλα στο ταμπλό.

**Σημείωση:** Οι κάρτες κτιρίων μπορούν να παιχτούν από την αρχή μιας και οι τέσσερις πιθανές τοποθεσίες του κτιρίου μπορούν να σημειωθούν στο ταμπλό με τέσσερις δείκτες. Προς το τέλος του παιχνιδιού οι κάρτες αυτές είναι πλέον πολύ δύσκολο να παιχτούν.



### **Κάρτες Περιοχών:**

Οι κάρτες αυτές περιγράφουν την θέση του «κτιρίου μου» [π.χ. «Το κτίριό μου βρισκόταν στην Οδό Piedmont».]

Ο ενεργός παίκτης επιλέγει ένα κτίριο που βρίσκεται μπροστά του.

[π.χ. Αν ο ενεργός παίκτης έχει το σαλόνι και την τράπεζα μπροστά του, μπορεί να παίξει την κάρτα αυτή σαν «Το σαλόνι βρισκόταν στην Οδό Piedmont» ή σαν «Η τράπεζα βρισκόταν στην Οδό Piedmont»].

### **Σημείωση:**

Για να μπορείτε να παίξετε τις κάρτες περιοχών, οι πιθανές τοποθεσίες (οι οποίες είναι 8 στην αρχή του παιχνιδιού) πρέπει να έχουν ήδη μειωθεί σε 5 ή λιγότερες με την τοποθέτηση δεικτών ή κτιρίων.



### **Κάρτες Κατάστασης:**

Οι κάρτες αυτές περιγράφουν τη σχέση μεταξύ ενός συγκεκριμένου κτιρίου («Ο στάβλος βρισκόταν...», «Ο δικαστής έμενε...») και «του κτιρίου μου».

[π.χ. «Το Καζίνο βρισκόταν στο ανατολικό μέρος της πόλης, δίπλα στο κτίριό μου»].

Και πάλι, ο παίκτης επιλέγει ένα από τα κτίριά του.

Αν έχει το ξενοδοχείο και τον γιατρό μπροστά του, μπορεί να επιλέξει μεταξύ «Το Καζίνο βρισκόταν στο ανατολικό μέρος της πόλης δίπλα στο Ξενοδοχείο» ή «Το Καζίνο βρισκόταν στο ανατολικό μέρος της πόλης δίπλα στον Γιατρό» σαν πληροφορία.



**Σημείωση:** Οι κάρτες κατάστασης μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διάρκεια του παιχνιδιού για τον καθορισμό της θέσης αρκετών κτιρίων ταυτόχρονα, προσφέροντας πολλούς πόντους. Είναι οι πιο δυνατές κάρτες στο παιχνίδι. Ωστόσο, προς το τέλος του παιχνιδιού συχνά έρχονται σε σύγκρουση με την κατάσταση που υπάρχει στο ταμπλό.

**Σημείωση:** Το μικρό σχεδιάγραμμα της πόλης στην κάρτα είναι **πάντα** σημαντικό για τον καθορισμό των θέσεων των κτιρίων.

### **1. Κανόνας τοποθέτησης δεικτών**

#### **α) Δεν έχουν τοποθετηθεί δείκτες για ένα κτίριο έως τώρα**

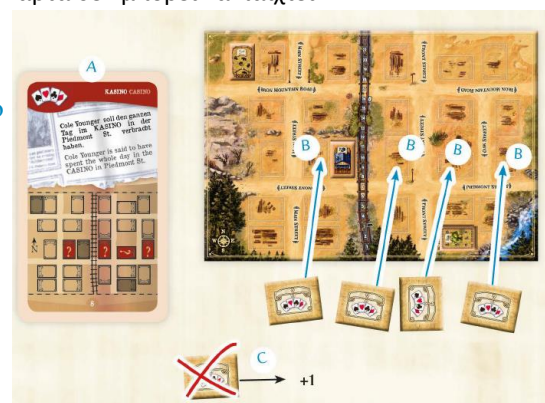
Ο ενεργός παίκτης παίζει μια κάρτα με πληροφορίες για ένα (ή περισσότερα) κτίρια και δεν υπάρχουν δείκτες για το κτίριο αυτό στο ταμπλό. Ο παίκτης τοποθετεί τους δείκτες του κτιρίου αυτού σε όλες τις κατονομασμένες θέσεις.

Αν λιγότεροι από πέντε δείκτες απαιτούνται, ο ενεργός παίκτης θα πάρει όλους τους αχρείαστους δείκτες. Οι δείκτες αυτοί είναι **πόντοι**. Τοποθετεί τους δείκτες κλειστούς μπροστά του.

Αν υπάρχουν περισσότερες από 5 πιθανές θέσεις στο ταμπλό, η κάρτα δεν μπορεί να παιχτεί.

**Παράδειγμα:** Το καζίνο ή ο δείκτης του δεν έχουν **τοποθετηθεί** ακόμα. Ο ενεργός παίκτης παίζει την κάρτα «Ο Cole Younger λέγεται ότι ξόδεψε όλη του τη μέρα στο Καζίνο της Οδού Piedmont» (A).

Υπάρχουν τέσσερις θέσεις στις οποίες θα μπορούσε να βρίσκεται το καζίνο (B). Ο πέμπτος δείκτης δεν χρειάζεται και τον παίρνει ο παίκτης (C).



**Παράδειγμα:** Παίζει ο ενεργός παίκτης την κάρτα κατάστασης «Το Καζίνο βρισκ'ται στο ανατολικό κομμάτι της πόλης, δίπλα στο κτίριό μου» (A).

Αν ο παίκτης είχε τον σερίφη και το ξενοδοχείο μπροστά του και αποφασίζει για το ξενοδοχείο («Το Καζίνο βρισκόταν στο ανατολικό κομμάτι της πόλης δίπλα στο Ξενοδοχείο») (B), μειώνει τις πιθανές τοποθεσίες.

Από τις αρχικές τέσσερις θέσεις του καζίνο, μόνο δύο είναι πιθανές, αυτές που βρίσκονται δίπλα στο ξενοδοχείο (C). Επίσης, οι τέσσερις θέσεις του ξενοδοχείου βόρεια της Οδού Iron Mountain και νότια της Οδού Piedmont αποκλείονται (D).

Ο ενεργός παίκτης επιτρέπεται να πάρει τους πέντε αυτούς δείκτες και έτσι κερδίζει πέντε πόντους νίκης (E).



### β) Δείκτες ήδη τοποθετημένοι σε μια θέση

Αν στη θέση υπάρχουν ήδη ένας ή περισσότεροι δείκτες, ο νέος δείκτης τοποθετείται δίπλα σε αυτούς.

Στο τέλος του κάθε γύρου δεν επιτρέπεται να υπάρχουν περισσότεροι από τρεις δείκτες σε κάθε θέση κτιρίου. Αν υπάρχουν ήδη τρεις δείκτες σε μια θέση, η κάρτα που απαιτεί να τοποθετηθεί επιπλέον δείκτης εκεί, δεν μπορεί να παιχτεί (για τώρα).

### γ) Θέσεις με κτίρια

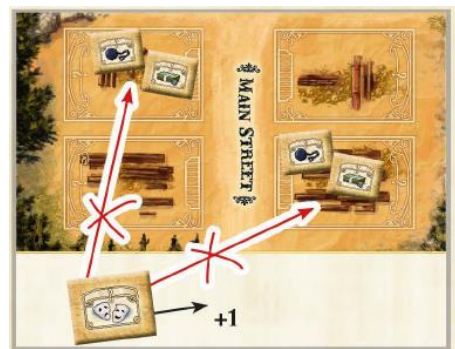
Αν στη θέση έχει τοποθετηθεί ένα κτίριο, δεν επιτρέπεται να τοποθετήσετε έναν δείκτη εκεί (στο τέλος του παιχνιδιού σε κάθε θέση πρέπει να υπάρχει ένα κτίριο).

Κάθε δείκτης που δεν μπορεί να παιχτεί πηγαίνει στον ενεργό παίκτη.



### 3) Δύο θέσεις και δύο κτίρια

Στο σχέδιο, αν ο σερίφης βρίσκεται στα αριστερά, τότε το ξενοδοχείο πρέπει να βρίσκεται στα δεξιά ή το αντίστροφο. Ένας τρίτος δείκτης κτιρίου, δεν μπορεί, συνεπώς, να τοποθετηθεί εδώ.



## 2. Κανόνες αφαίρεσης δεικτών

Όλοι οι δείκτες στο ταμπλό, οι οποίοι είναι αντίθετοι με την παιγμένη κάρτα, πρέπει να αφαιρεθούν από τον ενεργό παίκτη. Οι δείκτες είναι πόντοι κερδισμένοι.

Δεν επιτρέπεται να αφαιρεθούν όλοι οι δείκτες ενός κτιρίου. Η κάρτα αυτή δεν μπορεί να παιχτεί. Οι δείκτες που αφαιρούνται από το ταμπλό είναι κερδισμένοι πόντοι. Δεν επιτρέπεται να τοποθετηθούν ξανά πίσω στο ταμπλό.

### 3) Τελευταίος δείκτης

Αν ένας μόνο δείκτης ενός κτιρίου παραμένει στο ταμπλό, η τοποθεσία του κτιρίου είναι επιβεβαιωμένη. Ο ενεργός παίκτης αντικαθιστά τον δείκτη (και όλους τους υπόλοιπους της θέσης) με το αντίστοιχο κτίριο. Αυτό μπορεί να είναι ένα κτίριο που βρισκόταν μπροστά σε κάποιον παίκτη ή δίπλα στο ταμπλό.

Αν η θέση ενός ή περισσότερων κτιρίων καθορίζεται με την αφαίρεση ενός δείκτη, ο παίκτης μπορεί να πάρει όλους τους δείκτες που αφαιρέθηκαν κατά συνέπεια του πρώτου, από το ταμπλό.

Ο ενεργός παίκτης παίζει την κάρτα περιοχής «Το κτίριό μου βρισκόταν στην Οδό Piedmont» (A). Αν το καζίνο και το μεταλλουργείο είναι μπροστά στον παίκτη και αποφασίσει να χρησιμοποιήσει το καζίνο, το στοιχείο γίνεται «Το καζίνο βρισκόταν στην Οδό Piedmont». Η θέση του καζίνο περιορίζεται στη θέση μπροστά από την Οδό Front και την Οδό Oak (B). Ο ενεργός παίκτης παίρνει τον δείκτη της ανατολικής περιοχής. Τώρα που υπάρχει μόνο ένας δείκτης καζίνο στο ταμπλό, η θέση του είναι επιβεβαιωμένη (C). Ο ενεργός παίκτης μπορεί να αντικαταστήσει τον δείκτη με το κτίριο καζίνο. Πριν το κάνει, αφαιρεί τον δείκτη μεταλλουργείου μιας και η επιβεβαιωμένη θέση του καζίνο δεν επιτρέπει πλέον το μεταλλουργείο να βρίσκεται εκεί. Στον γύρο του ο ενεργός παίκτης κέρδισε τρεις πόντους (E).



#### 4. Επιπλέον Κανόνες

**1) Πληροφορίες των ήδη παιγμένων καρτών** δεν μπορούν να γίνουν και πάλι γνωστές. Δεν ισχύουν πλέον για την ανοικοδόμηση της πόλης.

#### 2) Δυο δείκτες σε μια θέση

Όταν οι δείκτες δύο κτιρίων βρίσκονται **στην ίδια** θέση κτιρίων και **δεν υπάρχουν άλλοι** δείκτες των δύο αυτών κτιρίων στο ταμπλό, οι δείκτες παραμένουν εκεί μέχρι ένας παίκτης να επιβεβαιώσει την τοποθεσία ενός από τα δύο κτίρια παίζοντας την κατάλληλη κάρτα στοιχείου (ο δείκτης του **δεύτερου** κτιρίου **αφαιρείται**). Προφανώς δεν είναι δυνατό δύο κτίρια να βρίσκονται στην ίδια θέση.



#### 3) Πόντοι νίκης που παραλήφθηκαν

Πριν τον γύρο του επόμενου παίκτη, μπορεί ένας παίκτης να πει «ΣΤΟΠ», όταν λόγω λογικών συμπερασμάτων, ένας ή περισσότεροι δείκτες μπορούν να αφαιρεθούν από το ταμπλό. Εξηγεί την κατάσταση στους άλλους παίκτες και παίρνει τους δείκτες αυτούς μπροστά του.

**4) Εξαντλημένη στοιβα τραβήγματος.** Αν η στοιβα τραβήγματος εξαντληθεί πριν ο τέλος του παιχνιδιού, οι ήδη παιγμένες κάρτες θα ανακατευτούν δημιουργώντας μια νέα στοιβα τραβήγματος.

#### 5) Το κτίριό μου

Οι κάρτες περιοχών και κατάστασης πάντοτε αναφέρονται σε ένα από τα κτίρια που έχει ο παίκτης μπροστά του. Μόλις ένας παίκτης τοποθετήσει το «δικό του» κτίριο στην πόλη, δεν μπορεί πλέον να χρησιμοποιηθεί σαν «δικό του» κτίριο.

Στον γύρο του ο ενεργός παίκτης μπορεί να πάρει ένα νέο κτίριο ξεσκεπάζοντας δύο από τους δείκτες που έχει ήδη κερδίσει.

Οι δύο αυτοί δείκτες αφαιρούνται από το παιχνίδι. Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει οποιοδήποτε ακόμη διαθέσιμο κτίριο δίπλα από το ταμπλό (ακόμη και ένα που έχει δείκτες στο ταμπλό).

#### 6) Μια κάρτα δεν μπορεί να παιχτεί

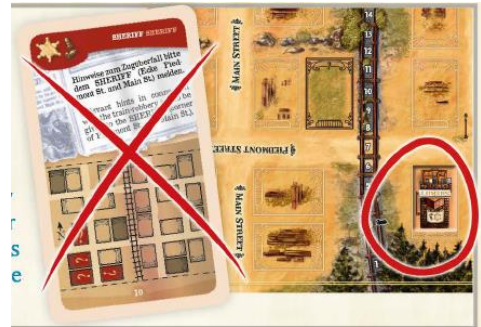
##### i) Χρειάζονται περισσότεροι από 5 δείκτες

Υπάρχουν μόνο 5 δείκτες για κάθε κτίριο στο παιχνίδι. Συνεπώς δεν επιτρέπεται να παίξετε μια κάρτα που απαιτεί περισσότερες από πέντε πιθανές τοποθεσίες για ένα κτίριο (δείτε σελ. 12 και 13).

##### ii) Αντίθετη σε δείκτες ή κτίρια

Οι κάρτες μπορούν να παιχτούν μόνο όταν οι πληροφορίες τους δεν αντικρούουν τα κτίρια ή τους δείκτες που ήδη βρίσκονται στο ταμπλό.

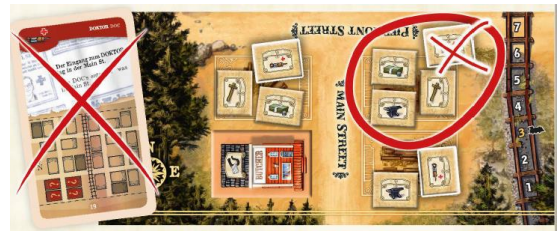
**Παράδειγμα:** Η κάρτα Νο.18 «Σχετικές πληροφορίες σχετικά με τη ληστεία του τρένου θα δοθούν στον ΣΕΡΙΦΗ (γωνία Piedmont και Main)» είναι κάρτα που αντιτίθεται. Το κτίριο του σερίφη έχει ήδη τοποθετηθεί Νότια στη γωνία Front και Piedmon, συνεπώς η πληροφορία αυτή είναι αντίθετη με την κατάσταση του ταμπλό.



**iii) Το πολύ τρεις δείκτες ανά θέση**

Στο τέλος κάθε γύρου δεν επιτρέπεται να υπάρχουν περισσότεροι από τρεις δείκτες σε κάθε θέση κτιρίων. Αν ήδη υπάρχουν τρεις δείκτες σε μια θέση, δεν επιτρέπεται να παιχτεί μια κάρτα η οποία θα τοποθετούσε έναν επιπλέον δείκτη εκεί.

**Παράδειγμα:** Η κάρτα Νο. 19 «Η είσοδος του Γιατρού βρίσκεται στην Οδό Main», δεν μπορεί να παιχτεί, μιας και έτσι θα τοποθετούνταν τέσσερις δείκτες στην θέση (τράπεζα, μεταλλουργείο, εκκλησία, καζίνο).



Clicker Spiele  
Schwemmstr. 3a  
64572 Büttelborn  
Germany

