

5th Avenue

by 5th Beatles

게임 개요

각 플레이어는 최대한 많은 점수를 획득하고자 한다. 이를 위해서는 고층 빌딩을 많이 건설하는 것은 물론 빌딩 주위에 다양한 사업을 유치하는 것 또한 중요하다. 고층 빌딩의 건설과 다양한 사업 유치의 기술적인 조합이 게임의 승패의 중요한 열쇠가 된다.

플레이어는 사업을 유치하거나 구역의 점수 계산 등이 주어지는 4가지 Action 경로 중에서 원하는 Action을 매 턴 선택해야 한다. 또한, 플레이어에게는 게임 진행에 있어서 중요한 건설 카드도 보유하게 된다. 이 건설 카드를 적절하게 보유하고 있는 사람만이 중요한 경매를 획득함으로써 고층 빌딩을 추가로 건설할 수 있는 기회를 가지게 된다.

치밀한 계획과 예측은 물론, 다른 플레이어와의 전략적인 협력이 승리의 중요한 여건이 된다.

가장 많은 승점을 확보한 플레이어가 승자가 된다.

게임 내용물

- 1 게임 보드
- 60 유색 건설 카드
- 50 검정 건설 카드
- 72 고층 빌딩
- 36 사업 타일
- 4 게임 진행 안내 타일
- 2 커미션 마커
- 6 커미션 타일
- 2 '건설 중단 타일'

게임 준비

게임 보드를 테이블 중앙에 펼친다. 보드에는 5가지 각기 다른 색깔의 건축 부지가 포함된 7개의 구역이 커미션 마커의 출발점과 Central Park 사이에 이웃하게 그려져 있다. (주의: 보드의 뒷면에는 6가지 각기 다른 색깔의 건축부지가 포함된 7개의 구역이 그려진 4인용 전용 보드가 있다. 이에 대해선 이 책자 마지막 부분에서 따로 언급한다.)

사업 타일을 뒤집은 상태로 펼쳐서 잘 섞는다: 7개의 구역에 구역별로 임의의 타일 하나씩을 공개한 상태로 배치한다. 이 7개의 사업 타일은 서로 다른 색깔의 건축 부지에

배치되도록 한다. 남은 타일에서 순서대로 20개를 뽑아서 보드 상단의 사업 타일 표시창의 왼쪽부터 차례대로 공개한 채로 배치한다. 마지막 남은 9개의 타일은 게임에 사용되지 않으므로 박스에 다시 돌려 놓는다.

유색 건설 카드는 색깔에 따라 분류하고 각각 잘 섞어서 각기 다른 카드 텍을 형성한다. 각 플레이어는 색깔별로 한 장씩 받아서 자신의 Hand를 형성한다. 그런 다음, 남은 5개의 유색 건설 카드 텍은 보드가 놓여진 곳 위쪽에 각각 맨 윗 장을 뒤집어 공개한 채로 배치한다. 유색 건설 카드 텍의 정렬은 높은 카드 순으로 하여 플레이어들이 쉽게 알아 볼 수 있도록 한다.

검은색 건설 카드 역시 같은 식으로 잘 섞는다. 각 플레이어는 4장의 검은 색 건설 카드를 받는다. 남은 검은색 건설 카드는 5개의 유색 건물 카드 옆에 비공개로 카드 텍을 형성한다.

각 플레이어는 게임 진행 방식과 점수 계산법 등이 기술된 게임 진행 안내 타일을 하나씩 받는다. 뒷면에는 커미션 마커의 의 이동 방식이 설명되어 있다.

각 플레이어는 원하는 색깔을 하나 선택한 뒤 아래에서 지시하는 대로 내용물을 받아간 후, Action을 취한다.

1. 1개의 고층 빌딩. 점수 트랙에서 점수 마커로 사용된다.
2. 2개의 고층 빌딩. 보드 상에 다음과 같은 규칙에 의해 배치된다.
가장 어린 플레이어가 보드 상의 빈 건축 부지 중 한 곳에 한 개의 빌딩을 배치한다. 오른쪽 플레이어가 그 다음에 배치한다. 이런 식으로 모두 하나씩 빌딩을 배치한다(반시계방향). 마지막 빌딩을 배치한 플레이어부터 역순으로 2번째 빌딩을 배치한다.
3. 3개의 고층 빌딩. 각 플레이어의 게임 시작 시에 고층 빌딩의 개인 보급지로 이용된다. 각자의 개인 보급지는 게임 내내 다른 플레이어가 언제든지 확인할 수 있도록 공개한다.

남은 고층 빌딩들은 색깔별로 구분해서 보드 아래쪽에 일반 보급지로서 정렬해 둔다. (4인용 이하인 경우에 안 쓰이는 색깔의 고층 빌딩들은 박스 안에 남겨둔다.)

2개의 커미션 마커와 각 커미션 마커당 3개씩 존재하는 커미션 타일은 시작 위치의 같은 색으로 표시된 곳에 배치한다.

2개의 '건축 중단' 타일은 보드 옆에 놓아 둔다.

게임 진행

시작플레이어부터 시계 방향 순서로 게임을 진행한다. 플레이어는 자신의 턴이 되면 4가지 액션 중 하나를 선택해서 1단계 액션으로 행한 뒤 그에 따르는 2단계, 3단계의 액션을 차례대로 행한 뒤 턴을 마친다.

(원문의 단계별 액션 정리표 생략)

1단계 액션:

A) 고층 빌딩 3개 추가하기

플레이어는 일반 보급지에서 자신의 색깔 고층 빌딩 3개를 자기 앞으로 가져와 개인 보급지에 추가한다. 개인 보급지에 보유하는 고층 빌딩 수에 대한 제한은 없다.

B)사업 타일 1개 배치하기

보드 상단의 표시장에서 원하는 사업 타일을 1개 가져와서 자신이 선택한 건축 부지에 배치한다.

(‘사업’ 부분을 참조)

C)검정 건설 카드 1장 추가 및 커미션 마커 1 개 이동하기

플레이어는 비공개 검정 건물 카드 텍의 가장 위에 놓여진 카드 1장을 다른 플레이어가 보지 못하게 하여 자신의 손으로 가져온다. 그런 다음, 커미션 마커 중 1 개를 이동한다.

(3단계 액션 참조)

D)구역 1개 점수 계산

플레이어는 1개의 구역을 선택, 해당 구역 내에서의 점수 계산을 행한다.

(‘구역 점수 계산’ 참조)

2단계 액션:

A/B/C)2개의 유색 건설 카드를 취하기.

A/B/C를 1단계 액션으로 취한 플레이어는 2단계 액션으로서 유색 건설 카드 2개를 추가한다. 즉, 5가지 색깔의 공개된 유색 건설 카드 텍에서 2개를 임의로 선택하여 자신의 손에 추가한다. 이 때, 선택한 2장의 카드의 색깔은 서로 달라야 한다.

D) 2개의 검정 건설 카드를 취하기.

D를 1단계 액션으로 취한 플레이어는 2단계 액션으로 2장의 검정 건설 카드를 취합니다. 검정 건설 카드 텍의 가장 위에 놓인 2장을 다른 플레이어가 보지 못하게 자신의 손으로 가져와 취합니다.

주의) 점수 계산된 구역에서 고층 빌딩이 없는 플레이어는 추가로 검정 건설 카드 1장을 얻게 됩니다.

(그림 1 설명: 파랑이 이 구역 점수 계산을 선택했다. 따라서, 그는 2장의 검정 건설 카드에 해당 구역에 고층 빌딩을 소유하고 있지 않음으로 추가로 검은 색 건설 카드 1장을

더 받게 된다. 같은 이유로 녹색도 검정 건설 카드 1장을 받게 된다.)

3단계 액션:

A~D)커미션 마커 1개 이동하기

3단계의 액션은 1단계, 2단계에 취한 액션과 관계없이 모든 플레이어가 똑같이 행한다.

플레이어는 둘 중 하나의 커미션 마커를 좌에서 우로의 진행 방향에 맞추어 이웃하는 구역으로 이동시키거나 Central Park에 위치한 커미션 마커를 시작 위치로 복귀시킬 수 있다. 2가지 이동 가능한 경로 중에서 플레이어는 자신이 원하는 어떤 구역으로든 커미션 마커를 이동시킬 수 있다. 지나온 구역은 시작 위치에 놓여져 있는 커미션 타일을 가져와 배치함으로써 이 커미션을 통해 어느 구역이 계산되었는지를 체크할 수 있다.

커미션 마커를 오른쪽으로 이동시키는 대신, Central Park에 도착되어 있는(그리고 오직 이 경우에만) 커미션 마커를 시작 위치로 되돌려 놓을 수 있다. 이렇게 함으로써 정상적인 게임 진행은 잠시 중지되고 건축 부지와 건설된 고층 빌딩에 대한 경매가 시작된다. ('경매' 참조)

커미션 마커는 다른 커미션 마커가 놓인 구역을 포함해서 어느 구역으로든 이동이 가능하다. 다시 말해, 두 커미션 마커의 이동 경로는 전혀 다를 수도 있고 조금 다를 수도 있고 완전히 똑같을 수도 있다. 즉, 플레이어의 선택에 따라서 이동 경로가 전적으로 결정된다.

(그림 3 설명: 턴인 플레이어는 흰색 커미션 마커를 출발 구역으로 돌려 놓거나 베이지색 커미션 마커를 Central Park로 이동시킬 수 있다.)

주의: 건축 중단('건축 중단' 참조) 타일이 놓여진 구역으로는 commission 마커의 이동이 고려되지 않는다. 이렇게 됨으로써 커미션 마커의 이동 가능한 경로는 3가지로 줄어들게 된다.

(그림 4 설명: 턴인 플레이어는 흰색 커미션 마커를 '52번가 서측'이나 'Central Park'로 이동시키거나 베이지색 커미션 마커를 '42번가 서측' 또는 'Times Square'로 이동시킬 수 있다.)

사업

표시창에서 사업 타일을 가져오기 위해서는 다음과 같은 규칙이 적용된다:

표시창에는 8개의 블록이 있으며 각 블록에는 3개 또는 2개의 박스가 교차로 존재한다. 현재의 블록(항상 표시창에서 사업 타일이 놓여진 가장 왼쪽의 블록을 의미)에서 아무 사업 타일이든 선택할 수 있다. 블록의 마지막에서 2번째 타일이 취해지면, 즉시 마지막 타일은 Central Park 아래에 위치한 구역에 공개한 채로 버려지게 되고 바로 다음 블록이 현재 블록이 된다. 다시 말해, 3개짜리 블록에서는 2개의, 2개짜리 블록에서는 1개의 사업 타일만이 건축 부지에 배치될 수 있다. 남은 하나의 타일은 자동적으로 Central Park

아래에 위치한 자리로 이동해서 버려진다.

(그림 5 설명: 위 경우, 부티크 타일이 건설 부지에 배치가 되면 갤러리 타일은 Central Parks 하단의 자리에 공개된 채로 버려지게 된다. 반대의 경우도 가능하다.)

건축 부지에 사업 타일을 놓기 위해선 다음과 같은 규칙이 적용된다:

사업 타일은 빈 건축 부지에 배치하거나 사업 타일이 하나 놓여진 건축 부지에 배치할 수 있다. 사업 타일은 2개의 사업 타일이 놓여진 건축 부지 또는 하나 이상의 고층 빌딩이 놓여진 건축 부지에는 배치할 수 없다. 사업 타일이 한 번 배치되고 나면 이후, 계속 그 자리에 남게 된다. (예외, 건축 중단)

(그림 6 설명: 새로이 배치될 향수 사업 타일은 갈색 또는 회색 건축 부지에 배치가 가능하다.)

특정 경우 사업 타일 배치 후에 행해지는 특별 점수.

3, 6, 9 번째 사업 타일이 보드에 배치되면 각각의 경우 그 즉시 점수 계산이 행해진다(보드 상의 표시창에 표시된대로):

3번째 사업 타일이 배치가 되면(즉, 처음 두 블록이 비워지게 되면) 적어도 3개 구역에 각각 1개 이상의 고층 빌딩을 배치한 각 플레이어는 승점 4점을 얻게 된다.

6번째 사업 타일이 배치가 되면(즉, 3, 4 블록이 비워지게 되면), 적어도 4개 구역에 각각 1개 이상의 고층 빌딩을 배치한 각 플레이어는 승점 6점을 얻게 된다.

9번째 사업 타일이 배치가 되면(즉, 5, 6 블록이 비워지게 되면), 적어도 5개 구역에 각각 1개 이상의 고층 빌딩을 배치한 각 플레이어는 승점 8점을 얻게 된다.

12번째 사업 타일이 배치가 되면(즉, 7, 8 블록이 비워지게 되면), 게임은 끝난다. 여기에선 보너스 점수 계산이 없다.

주의: Central Park는 구역이 아니므로 거기에 있는 고층 빌딩은 이 특별 점수 계산에 고려 대상이 되지 않는다.

구역 점수 계산

D)를 1단계 Action으로 선택한 플레이어는 하나의 구역을 선택하여 해당 구역에 대한 점수 계산을 행해야 한다. 이 구역에는 적어도 둘 중 하나의 커미션 마커가 존재해야 한다(커미션 타일은 대상이 아님!).

(Central Park 안에 빌딩의 건설이 가능함에도)출발 구역과 종착 구역은 구역으로 간주되지 않는다. 따라서, 하나의 커미션 마커가 출발 또는 종착 구역에 놓여져 있다면 다른 한 개의 커미션 마커가 놓인 구역에서 점수 계산을 행한다. 경우에 따라, 2개의 커미션 마커가 시작 그리고/또는 종착 구역에 놓여 있는 경우도 발생하는데 이 때에는 D를 1단계 액션으로 선택할 수 없다.

예시)p.4 하단에 위치한 그림 3에서는 '52번가 동부'만이, p.5 상단의 그림 4에서는 '34번가 서부' 또는 'Times Square'에서 점수 계산이 가능하다.

점수 계산이 이루어지는 구역에 배치되어 있는 고층 빌딩에 대해 점수가 주어지게 된다. 주어지는 점수는 해당 고층 빌딩에 이웃하는 사업 타일의 종류의 수에 의해 결정된다. 같은 사업 타일이 여러 개 존재하는 경우에는 1개로 간주한다. 점수 계산이 이루어지는 구역에 고층 빌딩을 가지고 있는 각 플레이어는 각자 점수 계산을 행한 후, 자신의 점수 마커를 해당되는 만큼 이동시킨다.

고층 빌딩당 주어지는 점수는 아래와 같다:

이웃하는 사업 타일 0개: 1점

이웃하는 사업 타일 1개: 2점

이웃하는 사업 타일 2개: 3점

이웃하는 사업 타일 3개: 5점

이웃하는 사업 타일 4개: 8점

경매

플레이어가 Central Park에 있던 커미션 마커를 시작 구역으로 돌려 놓게 되면 게임은 중단되고 이 커미션 마커에 의해 체크되었던 구역의 건축 부지와 Central Parks에 대해 경매가 진행된다. 경매는 지나온 순서에 따라 구역별로 차례대로 진행된다.

첫번째 경매는 커미션에 의해 시작 구역으로부터 이후 처음으로 체크되었던 구역-커미션 타일에 의해 확인 가능하다-에서 이루어진다. 두번째 경매는 그 다음 지나간 구역이 되며 이후 타일을 따라가면서 경매가 계속 진행된다. 각 경매가 끝날 때마다 커미션 타일은 시작 구역에 다시 가져다 놓은 뒤, 다음 경매를 진행한다. Central Park에 대한 경매가 마지막 경매 라운드가 되며 이 경매가 끝나면 게임은 다시 재개된다. 커미션 마커와 3개의 타일은 시작 구역에서 다시 사용 가능하게 된다.

Note: C를 1단계 액션으로 하여 커미션 마커를 시작 위치에 돌려 놓으면, 게임은 중단되기 때문에 2장의 유색 건설 카드를 그 즉시 가져가지 못한다. 대신 모든 경매가 끝난 후에, 2단계, 3단계 액션을 재개한다(다른 커미션 마커가 똑같이 Central Park에서 시작 위치로 이동하면 또 다시 경매 라운드를 진행한다.)

경매는 3가지 정보를 포함하고 있는 건설 카드에 의해 진행된다.

1) 색: 유색 또는 검정 건설 카드가 있다. 5가지 색깔 카드는 7개 구역의 같은 색의 건설 부지에 대해 효력이 있다. 검정 건설 카드는 조커로 어느 색깔 카드에든 장수와 숫자에 제한 없이 합쳐 사용할 수 있다.

2) 숫자: 카드 좌우측 상단에 적힌 4, 5 또는 6의 숫자는 경매할 때 해당 카드가 제시하는 가치를 나타낸다. 플레이어가 여러 장의 카드를 내면, 카드들에 적힌 숫자들은

합해진다.

3)고층 빌딩: 6이 적힌 카드에는 1개, 5가 적힌 카드에는 2개, 4가 적힌 카드에는 3개의 고층 빌딩이 그려져 있다. 고층 빌딩의 갯수는 경매의 승자가 이후 배치할 수 있는 최대치의 고층 빌딩 갯수를 나타낸다. 모든 플레이된 카드들 중에서 가장 적은 고층 빌딩 갯수를 포함한 카드만을 고려한다. 따라서 고층 빌딩의 갯수는 사용된 카드들의 합으로 계산되지 않는다. 다시 말해, 플레이어가 4 카드만 사용했다면, 그는 최대 3개까지 빌딩을 지을 수 있다. 5 카드를 사용했다면, 건물은 단 2개까지만 세울 수 있다. 만약 6을 사용했다면 기껏해야 1개의 빌딩만을 건설할 수 있다.

예시: 파란색은 2장의 회색, 2장의 검정 색의 4를 가지고 있다. 이 카드 조합으로 회색 건설 부지에 최대 3개까지 건물을 배치할 수 있다. 노란색은 2장의 보라색의 4, 1장의 검정 색의 5, 2장의 검정색의 6을 가지고 있다. 이 조합으로는 최대 하나의 빌딩을 보라색에 배치할 수 있다.

경매에 참여하기 위해서는 어떤 색 건설 카드로 제시할 지를 결정해야 한다. 색깔 선택에 의해 경매가 진행되고 있는 구역의 어떤 건축 부지로 입찰할 지가 결정된다. 다음 3가지 경우에 따라 색깔 선택이 정해진다.:

1)플레이어가 이미 해당 구역에 적어도 1개 이상의 빌딩을 배치한 경우: 이 경우에는 플레이어의 건물이 배치된 건설 부지에 해당되는 색깔 카드로만 사용해야 한다. 검은 색 카드를 추가로 사용할 수 있다. (해당 건설 부지가 비어 있느냐 아니냐는 관계없다)

2)플레이어가 해당 구역에 빌딩이 없고 해당 구역에 여전히 빈 건설 부지가 남았을 경우: 이 경우에는 여전히 비어 있는 건설 부지에 해당되는 색깔 카드만 사용해야 하며 검은 색이 추가로 사용될 수 있다. 경매에서 다른 플레이어가 먼저 사용한 색깔을 조건만 맞다면 사용해도 된다.

3)플레이어가 해당 구역에 빌딩이 없고 해당 구역에 빈 건설 부지가 없는 경우: 플레이어는 경매에서 이기는 경우 자동적으로 '건설 중단'을 플레이하게 된다. 그리고 다른 경우와는 예외적으로 사업 타일이 놓인 건설 부지에 해당되는 한 색깔의 카드를 사용하게 된다. 검은 색 카드도 사용 가능하다. 다른 색 카드-고층 빌딩이 배치된 건설 부지의 색깔 카드-는 사용할 수 없다.

(그림 8 설명: 빨강은 오렌지 색 카드만 사용할 수 있다. 노랑은 녹색 카드만 사용할 수 있다. 파랑과 녹색은 회색 또는 갈색(둘다 같은 색깔로만)만 선택할 수 있다. 보라색은 사용 중단이다. 검은 색 카드는 추가로 사용될 수 있다.)

(그림 9 설명: 빨강은 오렌지만 선택 가능하고, 노랑은 녹색, 파랑은 갈색만 사용 가능하다. 보라색은 보라색 또는 회색 건설 카드만이 사용 가능하다. 추가로 검정 건설 카드도 사용 가능하다.)

경매 종료

경매는 커미션 마커를 시작 위치로 이동시킨 플레이어부터 시작한다. 초기 요구사항에 맞다면 원하는 만큼의 건설 카드를 자신 앞에 공개해서 내려놓음으로써 경매에서 사용된다. 이후 참가한 경매에 건설 카드를 추가하거나 또는 패스함으로써 경매에 관여하게 된다.

플레이어가 가장 먼저 사용하는 건설 카드는 플레이어가 사용 가능한 타당한 색깔의 건설 카드여야 한다. 그 뒤에 사용되는 플레이어에 바로 또는 이후 추가되는 건설 카드는 처음 사용된 건설 카드와 같은 색 카드 또는 검은 색 카드 중 아무렇게나 조합해도 상관없다. 사용된 건설 카드의 숫자의 합이 해당 경매에 참가한 플레이어의 입찰가가 된다. 이후 경매는 시계 방향으로 진행되며, 여러 바퀴 반복 진행되기도 한다. 각 플레이어는 전 플레이어의 비딩보다 높은 비딩을 제시하든지 패스하면 된다. 자신의 차례가 돌아오면 적절한 건설 카드를 추가(내려진 건설 카드는 다시 손으로 가져갈 수 없다.)함으로써 자신의 비딩을 높일 수 있다. 패스한 경우에는 이번 경매에서 다시 참가할 수 없으며 내려놓은 건설 카드를 다시 수거하여 가져간다.

경매는 한명을 제외한 모든 플레이어가 패스할 때까지 진행된다. 경매의 승자는 자신이 제시한 건설 카드 전부를 공개한 상태로 해당되는 건설 카드 텍 아래에 집어 넣는다. 승자는 경매가 진행된 구역에 해당되는 색깔의 건설 부지에 자신의 고층 빌딩을 배치한다. 하지만 배치할 수 있는 최대 빌딩 수는 자신이 사용한 건설 카드 중에 가장 적은 건물 그림 갯수를 가지는 건설 카드에 그려진 건물 갯수와 같다. 자신의 빌딩 supply에서 적당한 갯수의 빌딩을 가져와서 해당되는 건설 부지에 배치하며 이는 게임 종료 시까지 그 자리에 놓여져 있게 된다.(예외: 건축 중단)

주의: 플레이어는 허용된 수보다도 적게(또는 0개) 건물을 건설 할 수 있다. 이 말은 또 개인 보급지에 고층 빌딩이 없는 플레이어도 경매에 참여할 수 있음을 의미한다.

만약 아무도 경매에 참여하지 않으면 다음 경매로 넘어간다.

건설 중단

경매가 진행되는 구역의 모든 건설 부지가 빌딩과 사업 타일들에 의해 덮여진 경우, 이 경매의 승자는 위에서 설명한 대로 원하는 만큼의 빌딩을 짓거나 혹은 이 구역에 '건설 중단' 타일을 배치할 수도 있다. 이 구역에 빌딩이 없는 플레이어라면 무조건 '건설 중단'를 선택하게 된다.

플레이어가 '건설 중단'를 선택하면 다음과 같은 일이 벌어진다:

- 해당 구역에 배치된 빌딩(자신과 남의 것 전부 포함)의 갯수 만큼의 점수를 획득한다.
- 다른 플레이어들은 이 구역이 계산-1단계의 액션 D의 경우와 같이-되었을 경우 자신들이 받아야 할 점수의 반-반내림-만큼의 점수를 획득한다.

각 플레이어는 자신의 점수 마커를 획득한 점수만큼 이동시킨다.

주의: '건설 중단'를 선택한 플레이어는 빌딩 갯수에 의한 점수만 획득할 뿐 점수 계산의

반에 해당하는 자신의 건물에 의한 점수는 얻지 못한다.

그런 다음 이 구역의 모든 빌딩과 사업 타일들은 보드에서 제거되어 박스로 돌려 놓는다. 해당 구역에 건설 중단 타일을 공개해서 배치한다. 이 구역에서는 이후 아예 존재하지 않는 것처럼 간주한다. 커미션 마커는 이 구역은 건너 뛰게 되고 더 이상 이 구역에서의 경매도 없으며 사업 타일이나 빌딩의 배치도 이루어지지 않는다.

주의: 이 구역에 다른 커미션 마커가 놓여져 있었다면 이를 이동시킨 후 커미션 타일을 추가할 필요가 없으며 이 마을에 먼저 놓여져 있던 이 커미션에 대한 타일은 다른 구역의 경매 종료 시와 마찬가지로 시작 위치에 돌려 놓는다.

Central Park에 대한 경매.

매 경매라운드의 마지막은 Central Park에 존재하는 건설 부지에 대한 경매가 된다. 이 구역에서의 경매는 다른 구역에서의 경매와 여러 모로 차이점을 가진다.

커미션 마커를 시작 위치로 옮긴 사람이 이 경매 또한 선 플레이어로서 시작한다. 선택한 색깔의 건설 카드(그 색깔 더 하고 검은 색 카드 섞어서) 플레이를 하면 경매에 참여하고 싶은 다른 플레이어는 다른 색깔의 건설 카드(+ 검은색 카드)를 사용해야만 한다. 참가하기 싫다면 패스하고 넘어가고 다음 플레이어가 자신이 결정한 색깔로 카드 플레이를 하면 된다. 여러 번의 카드 플레이 라운드를 거쳐서 가장 높은 합을 사용한 플레이어가 자신의 카드를 버리고 central park의 가장자리인 남쪽 거리에 자신이 사용한 건설 카드에서 가장 적은 빌딩 갯수를 포함하는 건설 카드에 그려진 빌딩 수 이하의 빌딩을 개인 보급지에서 가져와 건설을 한다.

Central Park에 배치된 건물은 단지 게임 종료 시점에서만 점수를 받을 뿐 게임 중간 과정에서는 점수 계산이 행해지지 않는다. 하지만 그렇기 때문에 이 빌딩들은 '건설 중단'에 의한 영향을 받지 않는다.

게임 종료

다음 두 가지 상황 중 하나의 상황이 발생하면 게임은 종료된다:

1) 남은 마지막 두 타일 중 하나가 표시창에서 선택되어 보드에 배치되고 표시창의 남은 타일이 Central Park 아래의 자리에 놓이게 될 때. 게임은 그 즉시 종료된다. 이 상황을 만든 플레이어의 2단계, 3단계 액션은 행해지지 않는다.

2) 두번째 '건설 중단' 상황이 발생했을 때. 진행되던 '건설 중단'을 처리(점수 계산 및 처리)한다. 그런 후 바로 게임 종료한다. 남아 있는 경매는 진행되지 않는다.

두 상황이 발생하면 이후 마지막 점수 계산이 행한다.

'건설 중단'가 발생하지 않은 각 구역에 대해서 개별적으로 '구역 점수 계산'에서와 서술된

것과 똑같은 방식으로 점수 계산을 행한다.

다음, Central Park South Street에 위치한 건물에 대한 점수 계산을 행한다. Central Park 아래 자리에 놓여진 모든 사업 타일을 비공개 상태로 잘 섞는다. 이 비공개로 잘 섞은 타일 중에서 3개를 공개한다. 구역에서의 각 빌딩 당 받게 되는 점수 산출 방식과 똑같은 방식으로 이 3개 타일의 종류에 따라 Central Park에서 각 빌딩들이 획득하게 되는 점수가 결정된다(최소 2, 최대 5).

총점이 가장 높은 사람이 승자가 된다. 동점인 경우에는 손에 더 많은 카드가 남은 사람이 승자가 된다.

2인용 특수 규칙

이하 설명하게 될 일부 규칙을 제외한 나머지 규칙은 앞서 설명한 것과 동일하다: 한 명의 가상의 플레이어가 3번째 플레이어로 두고 플레이를 진행한다. 우리는 이 플레이어를 Egon(코 없는 플레이어라는 독일 문구의 약어)라고 부르기로 한다.

2인용 게임의 준비 과정은 3인용 또는 4인용 게임과 동일하다. Egon에 대한 별다른 준비 역시 필요하지 않다. 단, Egon이 사용하게 될 남은 색깔의 고층 빌딩을 보드 옆에 정렬해 둔다.

게임 진행과정도 경매 과정을 제외하고는 동일하다. Egon은 경매 과정에서만 다음과 같은 방식으로 게임에 관여하게 된다:

- 1) Central Park에서 커미션 마커를 시작 구역으로 움직인 플레이어부터 첫 비딩을 조건에 맞추어서 제시한다.
- 2) 다음 턴이 된 플레이어가 더 높은 비딩을 제시하거나 패스를 선택한다.
- 3) 3번째 차례는 항상 Egon이 된다. 검정 건설 카드 텍의 카드를 같은 숫자가 나올 때까지 계속 공개한다. 이 카드 셋이 Egon의 이번 경매에 대한 비딩(8에서 21, 오른쪽 그림 참조)이 된다. 더 이상의 추가 비딩은 존재하지 않는다.
- 4) Egon의 비딩이 지금까지 제시된 비딩보다 낮거나 같은 경우에는 Egon은 이번 경매에서 빠지게 된다. 남은 두 플레이어가 3~4인용과 동일한 규칙에 따라 승자가 결정될 때까지 경매를 지속한다.
- 5) Egon의 비딩이 지금까지 제시된 비딩보다 높다면, 플레이어들은 이 비딩에 대해 경매를 속개한다: 즉, 더 높은 비딩을 제시하거나 또는 패스한다. 두 사람 모두 패스를 한다면 Egon이 승자가 된다. 경매가 끝나면 Egon의 카드는 검정 건설 카드 텍 밑으로 다시 돌려 놓는다.

Egon이 Central Park에서 일어난 경매에서 이기면, 아무 것도 건설되지 않는다. Egon이 구역에서의 경매에서 이기면 다음과 같은 규칙에 따라 건설-배치-한다.

- Egon은 자신이 사용한 카드와 무관하게 이 경우 건축 부지에 1개의 고층 빌딩만을 배치한다.
- Egon은 해당 구역에 이전의 경매를 통해 먼저 배치되어 있는 고층 빌딩이 있을지라도 빈 건축 부지에만 고층 빌딩을 배치한다. 즉, 다른 일반 플레이어들과는 달리 한 구역 내에 여러 건축 부지에 빌딩을 배치하는 것이 가능하다.
- Egon은 항상 가장 좋은 건축 부지에 빌딩을 배치한다. 즉, 현재 가장 높은 점수를 획득할 수 있는 건축 부지에 빌딩을 배치하게 된다. 만약, 해당되는 자리가 여러 곳이라면 해당되는 모든 자리에 하나씩 고층 빌딩을 배치한다.
예제) Egon(빨강)은 이들 구역에 다음과 같이 건설한다(그림 13).
- Egon이 구역에서 경매를 이긴 상황에서 해당 구역에 빈 건축 부지가 없다면 ‘건축 중단’을 선택한다. 다른 두 일반 플레이어는 해당 구역에서 일반 규칙과 동일하게 자신의 승점의 반에 해당하는 승점을 획득한다.

일반 플레이어가 경매에서 승리하면, 기존의 방식대로 해당 구역에 고층 빌딩을 배치한다. 만약, 플레이어가 ‘건축 중단’을 선택한 경우라면, Egon의 고층 빌딩도 점수 계산에 포함한다.

게임의 종료는 3~4인용 게임과 같은 규칙이 적용된다.

6개 건축 부지를 포함하는 보드와 관련된 규칙

이 보드 설정은 4인용 게임에 좀 더 적합하도록 만들어졌다. 2인용이나 3인용의 경우에도 4인용과 마찬가지로 규칙의 별다른 변화 없이 이 보드를 사용할 수도 있다. 게임 준비 과정에서 7개의 사업 타일을 각 구역의 6번째 건축 부지-점선 표시-에 배치한다. 다른 건축 부지와 마찬가지로 이 건축 부지에도 추가로 사업 타일을 배치할 수 있다.