



Autor: **CHENIER LA SALLE**
Ilustracje: **VINCENT DUTRAIT**

dla 2 do 4 graczy w wieku 8+
czas gry: 30-60 minut

WSTĘP

Jest rok 1901, niedawna fascynacja wysokimi budynkami nadal nie wygasła. Ostatnie umowy deweloperskie na dolnym Manhattanie pozwalają sądzić, że wkrótce horyzont Nowego Jorku uświetni więcej z tych „drapaczy chmur”. Nowe technologie pozwalają, by nowoczesna generacja wieźowców osiągnęła niesamowite wysokości. Budowniczo wie tych stalowych gigantów sięgają coraz wyżej w niebo, starając się zaspokoić głód chwały i prestiżu.

Twój wuj – Panie świeć nad jego duszą – zostawił ci mały skrawek ziemi na dolnym Manhattanie. To jest twoja szansa, aby zacząć karierę dewelopera i budować, budować i budować coraz wyżej i więcej. Dołączysz do szeregów słynnych deweloperów, przyczyniając się do ukształtowania największej metropolii świata:

Nowego Jorku!

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

- 1 instrukcja
- 1 plansza
- 5 kart postaci
- 5 kart ulic Nowego Jorku
- 5 kart wyzwań dodatkowych
- 65 kart działek
- 4 znaczniki punktacji (1 na gracza)
- 16 robotników (4 na gracza)
- 4 żetony króla (1 na gracza)
- 12 kart akcji (3 na gracza)
- 76 żetonów drapaczy chmur (19 na gracza)
- 4 żetony legendarnych drapaczy chmur



CEL GRY

W trakcie gry gracze starają się zdobyć jak najwięcej punktów przez:

- Budowanie drapaczy chmur!

Na koniec gry gracze otrzymują punkty za:

- Kontrolę nad ulicami znajdującymi się w grze, które widnieją na kartach ulic Nowego Jorku
- Wykonanie zadań z kart wyzwań dodatkowych
- Niewykorzystane karty akcji

Gracz z największą liczbą punktów na koniec gry wygrywa.

PRZYGOTOWANIE GRY DLA 2 GRACZY

Przed przygotowaniem rozgrywki wyjmij z talii wszystkie 13 różowych kart działek i odłóż je do pudełka. Do pudełka należy również odłożyć kartę postaci Davida Schneidera. Różowa część planszy nie będzie używana w rozgrywce dla 2 graczy. Pozostałe zasady są identyczne jak w grze dla 3 i 4 graczy.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Planszę należy umieścić na środku stołu.

- Każdy z graczy wybiera kolor i otrzymuje następujący zestaw komponentów w swoim kolorze:
 - **A** 1 znacznik punktacji, który umieszcza na polu 0 toru punktacji.
 - **B** 18 żetonów drapaczy chmur (posortowanych według generacji: brąz, srebro i złoto) oraz swoją startową posesję.
 - **C** 1 żeton króla.
 - **D** 4 robotników.
 - **E** 3 karty akcji (po jednej z każdego rodzaju).
- **F** Każdy z graczy otrzymuje 1 losową kartę postaci. Każdy z graczy otrzymuje również dwupolową kartę działki, w kolorze określonym przez ich kartę postaci.

- **G** Następnie gracze umieszczają swoją początkową posiadłość na planszy, na działce zawierającej ikonę wyszczególnioną na ich karcie postaci.

Uwaga: Kolor karty postaci służy wyłącznie określeniu pozycji startowej gracza na planszy. Kolory kart postaci nie determinują koloru gracza w trakcie rozgrywki.

- **H** Potasuj karty posiadłości i umieść je na stosie obok planszy rewersami ku górze, w ten sposób powstaje talia przyszłego rynku. Dobierz pierwsze 4 karty i umieść je odkryte w szeregu obok talii. Te 4 karty to otwarty rynek.
- **I** Potasuj 5 kart ulic Nowego Jorku i dobierz 3 z nich, umieść je obok planszy. Pozostałe 2 karty należy odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
- **J** Potasuj 5 kart wyzwań dodatkowych i dobierz 1. Umieść wylosowaną kartę obok planszy. Pozostałe 4 karty należy odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
- **K** Umieść 4 żetony legendarnych drapaczy chmur obok planszy. Każdy z graczy będzie mógł wybudować jeden (i tylko jeden) z nich.

Najmłodszy z graczy rozpoczyna. Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Uwaga: W trakcie nauki gry zalecamy nie używać karty wyzwania dodatkowego.



Przykład przygotowania gry na 3 osoby.

PRZEBIEG GRY

W swojej turze aktywny gracz musi wybrać jedną z dwóch opcji:

1) Zakup ziemi i/lub budynku

a) Zakup ziemi: Wybierz i dobrać 1 kartę działki z otwartego rynku oraz umieść 1 robotnika na pustej działce w odpowiadającym karcie rozmiarze i kolorze.

b) Budowa (opcjonalne): Umieść 1 żeton drapacza chmur na wcześniej zakupionej działce (działkach). Podlicz punkty.

2) Wyburzanie i Odbudowa

Wyburz 1 (lub więcej sąsiadujących) budynków i wybuduj 1 nowy budynek z bardziej zaawansowanej generacji, w miejscu zwolnionym przez wyburzenie. Podlicz punkty.

W swojej turze gracz może użyć jedną lub więcej swoich kart akcji (patrz: „Karty akcji”). Gracz musi wykonać całą akcję z jednej karty zanim zagra kolejną. Wykorzystane karty akcji są odkładane do pudełka.

Ważne: W mało prawdopodobnym przypadku, kiedy gracz nie ma już niewykorzystanych robotników na początku swojej tury ORAZ nie ma możliwości budowy lub wyburzania, musi wybrać jedną ze swoich działek, na których posiada robotnika, zwrócić jej kartę na spód stosu przyszłego rynku i zabrać swojego robotnika. Po tym tura gracza kończy się i nie może on wykonać do początku swojej kolejnej tury żadnej innej akcji.

Na koniec tury i tylko na jej koniec, gracz musi uzupełnić karty na otwartym rynku kartami z przyszłego rynku, tak aby zawsze dostępne były 4 karty na początku tury każdego z graczy. Jeżeli w talii przyszłego rynku nie ma już wystarczającej liczby kart, gracz właśnie rozpoczął koniec gry (patrz: „Koniec gry”).

Uwaga: Każdy z graczy może w dowolnym momencie przeliczyć liczbę kart, które pozostały w talii przyszłego rynku.

OPCJA 1. ZAKUP ZIEMI I/LUB BUDYNKU

~ a) Zakup ziemi ~

Aktywny gracz wybiera jedną kartę działki, którą dobrać z otwartego rynku, kładzie ją obok swojej karty postaci. Następnie gracz umieszcza jednego ze swoich robotników na pustej działce na planszy, odpowiadającej kolorem i rozmiarem karcie, którą dobrał.



~ b) Budowa (opcjonalne) ~

Aktywny gracz może wybudować drapacz chmur pasujący do jednej z dostępnych działek, które nabył wcześniej. Nowy drapacz chmur jest umieszczany na planszy, a znajdujący się na własnie zajętych działkach robotnicy wracają do rezerw gracza, można ich wykorzystać w kolejnych turach. Aktywny gracz zdobywa liczbę punktów wskazaną na żetonie drapacza chmur, który właśnie wybudował.



Zielony gracz może budować tylko na ziemi, którą kupił. Umieszcza on dwupolowy drapacz chmur i zdobywa 2 punkty oraz odzyskuje robotnika.

Ważne: Jeżeli wszyscy czterej robotnicy gracza są już na planszy na początku tury, może on pominąć akcję 1a i przejść od razu do 1b.

Zasady nabywania i/lub budowy budynków:

- Budowa nowych drapaczy chmur musi być prowadzona zgodnie z zasadami generacji drapaczy chmur (strona 4).
- Przynajmniej jedna strona nowego drapacza chmur musi stykać się z ulicą lub parkiem. ➡
- Drapacz chmur może rozciągać się na wiele działek i dzielnic.
- Dwa lub trzy drapacze chmur należące do tego samego gracza mogą zajmować tę samą działkę (tak długo jak na siebie nie nachodzą).
- Po wybudowaniu drapacz chmur nie może być już przemieszczony (może jedynie zostać wyburzony).
- Drapacz chmur nie musi wypełniać całej działki. Jeżeli przynajmniej część działki jest zajęta przez drapacz chmur, nie musi się tam już znajdować robotnik.
- Wyburzanie nigdy nie następuje w trakcie tej fazy (patrz: „Wyburzanie i odbudowa”).
- Kiedy gracz wybuduje jeden z 4 legendarnych drapaczy chmur musi umieścić na nim swój żeton króla, aby zaznaczyć, że należy on do niego.



OPCJA 2. WYBURZANIE I ODBUDOWA

Wyburzenie: Usuń 1 lub więcej sąsiadujących budynków z gry.

Odbudowa: Umieść 1 nowy drapacz chmur wyższej generacji, niż wszystkie wyburzone, w miejscu zwolnionym przez wyburzenie.

Podlicz punkty.

a) Wyburzanie:

Aktywny gracz wybiera drapacz chmur, który chce umieścić na planszy. Następnie robi na niego miejsce wyburzając (i usuwając) wcześniej wybudowane przez niego drapacze chmur, znajdujące się na działkach przeznaczonych pod nowy drapacz chmur. Wyburzone drapacze chmur są umieszczane w pudełku (nie mogą być już wykorzystane w tej rozgrywce).

b) Odbudowa:

Aktywny gracz umieszcza nowy drapacz chmur na polu zwolnionym przez wyburzenie i jeżeli jest taka możliwość, zabiera swoich robotników z działek, gdzie chce budować. Gracz zdobywa liczbę punktów oznaczoną na własnie umieszczonym żetonie (patrz przykład).

Zasady wyburzania i odbudowy

- ❖ Budowa nowych drapaczy chmur musi być prowadzona zgodnie z zasadami generacji drapaczy chmur. (Zasady: patrz niżej).
- ❖ Gracze mogą wyburzyć swoją początkową posiadłość.
- ❖ Złote drapacze chmur nie mogą być wyburzone.
- ❖ Przynajmniej jedna strona nowego drapacza chmur musi stykać się z ulicą lub parkiem.
- ❖ Nowy drapacz chmur może być mniejszy lub większy od budynków wyburzanych, aby zrobić dla niego miejsce.
- ❖ Jeżeli po wyburzeniu i odbudowie jedna lub więcej wcześniej zajętych działek pozostanie pusta, aktywny gracz musi na każdej z nich umieścić robotnika.
- ❖ Drapacz chmur nie musi całkowicie wypełniać działki. Jeżeli chociaż część działki jest zajęta przez drapacz chmur, nie musi się tam już znajdować robotnik.
- ❖ Gracze nie tracą punktów wyburzając budynki.
- ❖ Kiedy gracz wybuduje jeden z 4 legendarnych drapaczy chmur musi również umieścić swój żeton króla na żetonie budynku, aby zaznaczyć, że należy on do niego.



Uwaga: Jeżeli po wyburzeniu i odbudowie jedna lub więcej wcześniej zajętych działek pozostanie pusta, aktywny gracz musi na każdej z nich umieścić robotnika. Jeżeli gracz nie ma wystarczającej liczby wolnych robotników, aby ustawić ich na wszystkich zwolnionych działkach, nie może przeprowadzić wyburzenia.

ZASADY GENERACJI DRAPACZY CHMUR

Drapacze chmur muszą być budowane zgodnie z ich generacją/ poziomem technologicznym:

Brąz -> Srebro -> Złoto/ Legendarny

Na początku gry wszyscy gracze mają poziom technologiczny brązu, co pozwala im budować drapacze chmur z generacji brązu (oznaczonej przez monetę z brązu na żetonie). Aby odblokować kolejny poziom technologiczny gracze muszą najpierw zdobyć punkty na torze punktacji.

Pamiętaj: Wyburzone drapacze chmur mogą zostać zastąpione tylko przez drapacze chmur z wyższej generacji.

- ❖ **Poziom brązowy:** Gracze mogą budować drapacze chmur z generacji brązu od początku gry. Przy wyburzaniu i odbudowie drapacz chmur z generacji brązu może zastąpić jedynie posiadłość początkową gracza.
- ❖ **Poziom srebrny:** Kiedy gracz osiągnie 6 punktów na torze punktacji ma możliwość budowy drapaczy chmur z poziomu srebrnego. Przy wyburzaniu i odbudowie drapacz chmur z generacji srebra może zastąpić jedynie posiadłość początkową gracza lub drapacze chmur z generacji brązu.
- ❖ **Poziom złoty:** Kiedy gracz osiągnie 18 punktów na torze punktacji może budować drapacze chmur ze wszystkich generacji, w tym jeden legendarny na grę. Przy wyburzaniu i odbudowie drapacz chmur z generacji złota może zastąpić jedynie posiadłość początkową gracza lub drapacze chmur z generacji brązu i srebra.

Ważne: Złote drapacze chmur nie mogą być wyburzone.

- ❖ 4 legendarne drapacze chmur są specjalnym typem złotego drapacza chmur. Są one unikatowe i wspólne dla wszystkich graczy. Gracz może wybudować tylko jeden legendarny drapacz chmur na grę (kto pierwszy, ten lepszy).

Uwaga: Oznaczenia na torze punktacji przypominają graczom, że osiągnęli poziom srebrnej i złotej generacji.



KONIEC GRY

Koniec gry rozpoczyna się, kiedy:

- Gracz ma tylko 4 niewybudowane drapacze chmur.
- Pozostały tylko 3 odkryte karty na otwartym rynku ORAZ przyszły rynek jest pusty.

Po rozpoczęciu końca gry pozostali gracze mogą rozegrać jeszcze swoją ostatnią turę. Aktywny gracz nie rozgrywa już kolejnej tury. Po rozegraniu ostatniej tury gra się kończy, a gracze przechodzą do punktacji końcowej.

Uwaga: W dobrym guście jest poinformowanie pozostałych graczy, kiedy pozostanie nam tylko 5 niewybudowanych drapaczy chmur.



PUNKTACJA KOŃCOWA

Na koniec gry gracze podliczają dodatkowe punkty za następujące rzeczy:

- 5 punktów za każdą kartę ulicy Nowego Jorku w grze, na której gracz ma najwięcej drapaczy chmur. W przypadku remisu punkty nie są przyznawane.

Uwaga: Drapacz chmur może znajdować się na więcej niż jednej ulicy naraz. W takim przypadku liczy się on do punktacji każdej ze stykających się z nim ulic.



Kontrola nad Wall Street: Brązowy gracz ma 4 drapacze chmur (w tym 1 legendarny), zielony 1, żółty 1, a niebieski 3. Brązowy gracz zdobywa 5 punktów za kontrolę nad Wall Street.

- Punkty za wypełnienie kryteriów kart wyzwań dodatkowych (patrz: „Karty wyzwań dodatkowych”).
- 1 punkt za każdą niewykorzystaną kartę akcji na ręce gracza.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

Uwaga: Początkowa posiadłość liczy się jako drapacz chmur bez generacji.

W przypadku remisu gracz z najwyższym legendarnym drapaczem chmur (w stopach) wygrywa. Jeżeli remisujący gracze nie wybudowali legendarnych drapaczy chmur, wygrywa ten, który ma więcej złotych drapaczy chmur na planszy. Jeżeli nadal jest remis gracze wygrywają razem.

KARTY AKCJI

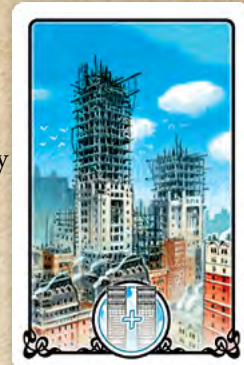
Każdy z graczy otrzymuje na początku gry po jednej karcie akcji każdego typu. Karty akcji mogą być wykorzystane w dowolnym momencie tury gracza, aby otrzymać dodatkową akcję w danej turze. Każda z kart może być użyta tylko raz na grę. Po wykorzystaniu karta jest odkładana do pudełka.

► **Boom konstrukcyjny**

Karta pozwala graczowi wybudować drugi drapacz chmur w tej samej turze (na wcześniej zakupionej działce). Karta może zostać użyta po tym jak wybudowany został pierwszy drapacz chmur przez **Opcję 1 (Zakup ziemi i/lub budynku)** lub **Opcję 2 (Wyburzanie i/odbudowę)**

Uwaga:

- Karta nie pozwala graczowi dokonać dwóch wyburzeń w jednej turze.
- Karta nie może zostać wykorzystana do budowy drugiego drapacza chmur, jeżeli budowa pierwszego rozpoczęła koniec gry.



► **Zmiana na rynku**

Karta pozwala graczowi na początku tury zastąpić 4 karty na otwartym rynku 4 kartami z talii przyszłego rynku. Wymienione karty są tasowane i umieszczane na spodzie talii przyszłego rynku.



► **Przejęcie**

Pozwala graczowi kupić dodatkową działkę z otwartego rynku. Gracze nie mogą kupować trójpolowej działki w turze, w której użyta została karta przejęcia.

Uwaga:

- W momencie użycia tej karty gracz musi mieć dostępnego przynajmniej 1 robotnika.
- Ta karta nie pozwala na drugą budowę w turze (tylko karta Boom konstrukcyjny na to pozwala).
- Nie można użyć tej karty, jeżeli przyszły rynek jest pusty.



KARTY ULIC NOWEGO JORKU

Karty przedstawiają 5 głównych ulic w dzielnicy finansowej Dolnego Manhattanu. W każdej rozgrywce wykorzystywane są 3 z nich. Określają one, które ulice dadzą dodatkowe 5 punktów graczowi z największą liczbą drapaczy chmur stykających się z nimi na końcu gry.

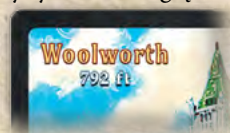


DODATKOWE INFORMACJE

◇ LEGENDARNE DRAPACZE CHMUR

Są to 4 prawdziwe drapacze chmur, z których każdy był w pewnym okresie najwyższym wieżowcem w Nowym Jorku i na świecie! Są traktowane dokładnie tak samo jak złote drapacze chmur, z następującymi wyjątkami:

- Legendarne drapacze chmur są dostępne dla wszystkich graczy, ale każdy z nich może być wybudowany tylko raz na grę.
- Każdy z graczy może wybudować tylko 1 legendarny drapacz chmur na grę.
- Na koniec gry pomagają one w wygranu ewentualnego remisu.



◇ KATEGORIE DRAPACZY CHMUR

Drapacze chmur mogą zostać podzielone według:

- Dwóch sposobów rozplanowania pięter:
 - Prostokątne lub kwadratowe (wartość punktowa pokazana w kole).
 - Nie prostokątne ani kwadratowe (wartość punktowa pokazana w heksie).
- Trzech generacji technologicznych: brązu, srebra oraz złota.



◇ DZIELNICE I DZIAŁKI

Dzielnice to obszary na planszy w jednym kolorze. Na planszy znajduje się 5 dzielnic: czerwona, niebieska, żółta, zielona i różowa.

Każda działka w grze przynależy do konkretnej dzielnicy. W grze są dwa typy działek: dwupolowe i trójpole. Każdej działce na planszy odpowiada 1 karta.




Zasady zaawansowane (warianty):

Gracze zaczynają od zera. W związku z tym rozpoczną bez posiadłości początkowej (należy je odłożyć do pudełka). Dodatkowo trudniej jest osiągnąć srebrny i złoty poziom technologiczny.

Poziom srebrny: 10 punktów.

Poziom złoty: 25 punktów.

Uwaga: Ten wariant został oznaczony za pomocą małych symboli  na torze punktacji.



Twórcy i podziękowania:

Wczesne konsultacje graficzne: Sylvain Dubuc. Testerzy z Steak-and-Shake: Kevin G. Nunn, Nicholas Vitek, John Eyster, David Infortunio, Luther Bell Hendricks V, Danielle Harding, Bill Scherer. Testerzy na Facebooku: Jarek Smith, Luke Laurie, Jeff Cornelius, Shoji McGhee, Dominique DeMille, Craig Vollmar, Hank Panethiere, Mark Dreyer, Patrick Somers, Anders Nordstrom, Chad Ryg, Dane Trimble, Peter Vaughan, George Henion, Eric Sumner, Erin Haleen, Louis Sédillot. Nasi przyjaciele z Polyconu: Meredith Armstrong, Dawn Goebel. Rysownik Vincent Dutrait, który przeniósł naszą wizję w rzeczywistość w piękny sposób. Stéphane Maurel z Blue Orange, który od początku wierzył w grę i pozwolił autorowi zrealizować swój pomysł, oraz dbał o projekt w najgorętszych jego chwilach. Oraz dla głównej grupy testerskiej, mojej żony Noriko i dzieci Sakury, Jeana i Momoko, którzy zagrali tyle razy, że nie sposób tego zliczyć. Dziękuję!

BARD
CENTRUM GIER®

Wydawca na terenie Polski
ul. Zabłocie 23, 30-701 Kraków
www.wydawnictwo.bard.pl
Tłumaczenie: Piotr Maliszewski
Skład: Przemysław Kasztelaniec
Korekta: Jacek Lenzioszek



©2015 Blue Orange. New York 1901 and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 21 rue thibaut II, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu



KARTY WYZWAŃ DODATKOWYCH

W każdej rozgrywce dobierana jest jedna karta wyzwań dodatkowych, która pozwoli graczom zdobyć dodatkowe punkty na koniec gry.

Uwaga: Jeżeli drapacz chmur obejmuje 2 dzielnice, liczy się on przy bonusach za obie dzielnice. Ta zasada jest stosowana do wszystkich bonusów.

► **Złoty potentat**

Na koniec gry gracze otrzymują po 3 punkty za każdą dzielnicę, w których posiadają przynajmniej 2 złote drapacze chmur.



► **Naczelny architekt**

Na koniec gry gracze otrzymują po 3, 6 lub 10 punktów za posiadanie 3, 4 lub 5(+) drapaczy chmur na planszy, które nie są kwadratowe lub prostokątne (wartość punktowa w heksie, a nie w kole).



► **Złoty prestiż**

Inaczej niż przy innych wyzwaniach ten bonus można otrzymać w trakcie gry. Kiedy gracz buduje złoty drapacz chmur, otrzymuje 1 dodatkowy punkt za każdy sąsiadujący drapacz chmur z poprzedniej generacji technologicznej (srebrnej, brązu lub posiadłość początkową) należący do jego przeciwników. Te punkty są otrzymywane od razu.

Uwaga: Nowy drapacz chmur musi stykać się z już znajdującymi się na planszy przynajmniej jednym bokiem, aby gracz otrzymał ten bonus (rogi się nie liczą).



► **Baron brązu**

Na koniec gry gracze otrzymują 5, 10 lub 15 punktów za posiadanie 4, 5 lub 6 drapaczy chmur z generacji brązu na planszy.



► **Król generacji**

Na koniec gry gracze otrzymują 5 punktów za każdą generację, w której posiadają największą liczbę drapaczy chmur na planszy (gracz z największą liczbą drapaczy chmur z generacji brązu otrzymuje 5 punktów, gracz z największą liczbą drapaczy chmur z generacji srebra 5 punktów, etc.). Jeżeli w którejś generacji jest remis, ta generacja nie punktuje.



SKRÓT ZASAD



W swojej turze aktywny gracz musi wybrać jedną z dwóch opcji:

- Zakup ziemi i/lub budynku
- Wyburzenie i Odbudowa

1) ZAKUP ZIEMI I/LUB BUDYNKU (STRONA 3)

a. Zakup ziemi: jeżeli gracz ma przynajmniej 1 dostępnego robotnika MUSI wybrać jedną z 4 kart działek dostępnych na otwartym rynku i umieścić ją na swojej karcie postaci. Następnie gracz umieszcza robotnika na działce, którą właśnie nabył.

Następnie (opcjonalnie)

b. Budowa: gracz może wybudować 1 drapacz chmur z dowolnej generacji technologicznej (brązu, srebra lub złota), którą odblokował. Drapacz chmur może zostać wybudowany na jednej lub więcej działkach, które gracz zakupił. Gracz otrzymuje liczbę punktów oznaczoną na żetonie drapacza chmur i odzyskuje robotników, którzy znajdowali się na zabudowanym terenie. Odzyskani robotnicy są od razu dostępni.

Uwaga: Akcja (1b) może być wykonana bez nabywania działki, jeżeli gracz na początku tury nie ma dostępnych robotników.

2) WYBURZANIE I ODBUDOWA (STRONA 4)

Gracz usuwa wszystkie drapacze chmur, które zajmują miejsce przeznaczone pod nowy budynek. Odzyskuje również robotników z działek, gdzie został wybudowany nowy drapacz chmur.

Nowy drapacz chmur musi pochodzić z wyższej generacji, niż wszystkie wyburzone budynki. Po wyburzeniu i odbudowie wszystkie działki, które należą do gracza, muszą być przynajmniej częściowo zajęte przez nowy budynek lub należy umieścić tam robotnika (chyba, że jakiś już tam jest). Aktywny gracz zdobywa liczbę punktów wskazaną na żetonie drapacza chmur, który właśnie wybudował. Gracze nie tracą punktów wyburzając budynki. Wyburzone budynki są odkładane do pudełka.

Uwaga: Kiedy działka oznaczona robotnikiem zostanie przynajmniej częściowo zabudowana, robotnik wraca do rezerwy gracza i staje się ponownie dostępny.

KONIEC GRY (STRONA 5)

Koniec gry rozpoczyna się, gdy:

- Gracz ma tylko 4 niewybudowane drapacze chmur. Musi o tym poinformować innych graczy!
- Pozostały tylko 3 odkryte karty na otwartym rynku ORAZ przyszły rynek jest pusty.

Kiedy rozpocznie się koniec gry wszyscy gracze, oprócz aktywnego w tym momencie, mogą rozegrać jeszcze ostatnią turę. Następnie należy przejść do punktacji końcowej (strona 5).