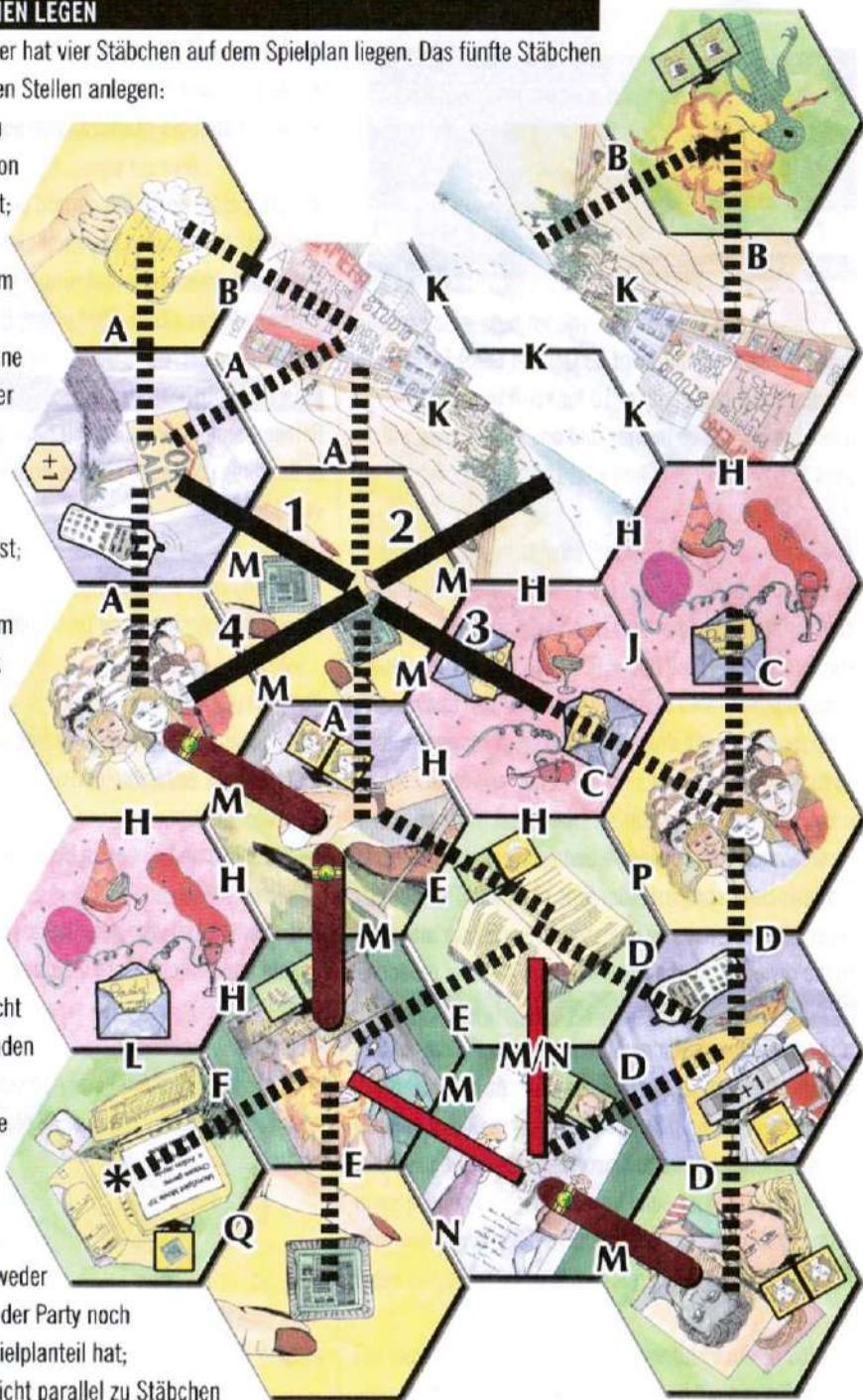


BEISPIEL STÄBCHEN LEGEN

Der schwarze Spieler hat vier Stäbchen auf dem Spielplan liegen. Das fünfte Stäbchen kann er an folgenden Stellen anlegen:

- A: weil er zu diesen Spielplanteilen schon eine Verbindung hat;
 - B: weil er eine Verbindung zu einem Cannes-Teil hat;
 - C: weil er bereits eine Verbindung zu dieser Party hat;
 - D: weil er bereits mit einer Telefonleitung verbunden ist;
 - E&F: weil diese Verbindung zu einem Old-Boys-Netzwerk haben, mit dem der Spieler bereits verbunden ist.
- An den folgenden Stellen kann er es *nicht* anlegen:
- H: weil hier keine Einladung vorliegt;
 - J: weil Partyteile nicht miteinander verbunden werden können;
 - K: weil Cannes-Teile nicht miteinander verbunden werden können;
 - L: weil der Spieler weder eine Verbindung zu der Party noch zu dem anderen Spielplanteil hat;
 - M: weil Stäbchen nicht parallel zu Stäbchen



anderer Spieler, zu eigenen Stäbchen oder zu Old-Boys-Markern gelegt werden dürfen;

N: weil der Spieler nicht mit diesem Old-Boys-Netzwerk verbunden ist;

P&Q: weil der Spieler überhaupt keine Verbindung zu diesen Teilen hat.

Angenommen, der Spieler entscheidet sich für F. Dann darf er noch ein Stäbchen bewegen. Er darf das Stäbchen 1, 2 oder 3 nehmen, aber nicht 4, da dies seine einzige Verbindung zu F darstellt.

Angenommen, er entscheidet sich das Stäbchen 2 zu nehmen. Er kann es dann an jedem oben aufgeführten Platz (von A bis F) ablegen, aber nicht bei B, da er jetzt keine Verbindung mehr zu Cannes hat. Des Weiteren darf er es jetzt bei L oder Q ablegen, da er jetzt mit dem Spielplanteil * durch das Stäbchen bei F verbunden ist.

VOORBEELD STAAFJES LEGGEN

De zwarte speler heeft vier staafjes op het bord. Hij kan zijn vijfde staafje plaatsen bij:

- A: omdat hij al aansluit op een van de tegels;
- B: omdat hij aansluit op een Cannes-tegel;
- C: omdat hij aansluit op dit feest;
- D: omdat hij al aansluit op een tegel met een telefoon;
- E & F: omdat deze aansluiten op een netwerk van oude-jongens-

krentenbrood waarop de speler aansluit;

maar *niet* bij:

H: omdat er geen uitnodiging is;

J: omdat feesttegels niet met elkaar verbonden kunnen worden;

K: omdat Cannes-tegels niet met elkaar verbonden kunnen worden;

L: omdat de speler niet verbonden is met dit feest of met de andere tegel;

M: omdat staafjes niet parallel mogen worden geplaatst aan andere staafjes of sigaren;

N: omdat de speler niet is aangesloten op het juiste netwerk van oude-jongens-krentenbrood;

P&Q: omdat de speler op geen enkele manier op deze plaatsen aansluit.

Stel de speler legt zijn staafje bij F. Hij mag vervolgens een staafje verplaatsen. Dat mag staafje 1, 2 of 3 zijn, maar niet staafje 4, aangezien dat de enige verbinding met F vormt. Stel dat de speler staafje 2 oppakt om te verplaatsen. Hij mag dit staafje neerleggen op ieder van de hierboven genoemde plaatsen (A t/m F), behalve bij B, aangezien hij nu niet langer aansluit op de Cannes-tegel. Bovendien mag hij het staafje nu ook bij L of Q leggen, aangezien hij via F aansluit op tegel *.

EXAMPLE PLACING RODS

The black player has four rods on the board. He can place his fifth rod at:

connection to one of the tiles;

B: because he is connected to a Cannes tile;

C: because he is connected to this party;

D: because he is connected to a phone line already;

E & F: because these connect to an Old Boys' Network to which the player is connected; but he *cannot* place his rod at:

H: because there is no invitation present;

J: because party zone tiles cannot be connected to each other;

K: because Cannes tiles cannot be connected to each other;

L: because he is not connected to this party or to the other tile;

M: because rods may not be placed parallel to other players' rods, your own rods, or old boys' markers;

N: because the player is not connected to the right old boys' network;

P & Q: because the player does not connect to these places in any way.

Suppose the player chooses F. He may then move a rod. He may pick up rod 1, 2 or 3, but not rod 4, which is the only connection to F.

Suppose he takes rod 2. He can place this on one of the places A to F listed above, except those marked B, as he no longer connects to Cannes.

In addition, he may place it at L or Q, as he now connects to tile * through the rod at F.

BEISPIEL VON PRODUKTION UND WERTUNG

Der schwarze Spieler nimmt sich Güter von Händlern:

- einen Chip von dem entsprechenden Hotspot;
- einen Personen-Marker vom anderen Hotspot;
- ein Bier von Spielplanteil A mit Hilfe des Old-Boys-Netzwerks.

In seinem Wochenplan hat er schon 3 Personen-Marker, einen Star-Marker und eine Teenie-Komödie.

Er wandelt seinen Chip-Marker bei der Computerfabrik in einen Computer-Marker um.

Er tauscht danach den Computer- und einen Bier-Marker beim Drehbuchautor in ein Drehbuch um (den Drehbuchautor kann er über das Old-Boys-Netzwerk erreichen). Mit diesem Drehbuch und dem Star produziert er eine weitere Teenie-Komödie. Um sie jedoch zu veröffentlichen, muss er zuerst sein Netzwerk mit Cannes verbinden. Mit zwei Personen-Markern erwirbt er einen Old-Boys-Marker und verbindet bei B sein Netzwerk über die Party und die Zigarre mit Cannes.

Wenn er seine Filme jetzt veröffentlicht, würde er für jeden 13 Punkte erhalten. Das kann verbessert werden. Er benutzt zwei weitere Personen-Marker um einen Old-

Boys-Marker bei A zu platzieren. Er erhält sofort drei Bier-, und einen Chip-Marker. Er besticht den Kritiker mit zwei Bier-Markern, um die Popularität von Teenie-Komödien auf 15 zu erhöhen. Dann veröffentlicht er beide Teenie-Komödien und erhält $2 \times 15 = 30$ Punkte. Die Popularität von Teenie-Komödien sinkt anschließend um zwei Stufen auf 13. Er legt die verbleibenden Marker (1 Bier und 1 Chip) in seinem Wochenplan ab und erklärt seinen Zug für beendet. Der nächste Spieler ist dann an der Reihe und beginnt seinen Zug, indem er 3 Spielplanteile zieht.

VOORBEELD PRODUCEREN EN SCOREN

De zwarte speler verzamelt spul van leveranciers:

- een chip van het betreffende feestnummer;
- een mens van het andere feestnummer;
- een Bier van tegel A, door middel van de oude-jongens-krentenbrood.

Bovendien heeft hij al 3 mensen, een ster en een meidenfilm in zijn agenda.

De speler verandert zijn chip in een computer bij de computerfabriek. Hij wisselt de computer en een Bier

in voor een script bij de scriptschrijver (die hij bereikt via de oude-jongens-krentenbrood).

Met behulp van dit script en zijn ster produceert hij een meidenfilm. Maar om deze uit te brengen, moet hij aansluiten op Cannes, en dat is nog niet het geval.

Door twee mensen in te leveren bouwt hij een sigaar bij B, waardoor zijn netwerk aansluit op Cannes (door het feest en de oude-jongens-krentenbrood).

Het uitbrengen van de film zou nu 13 punten per film opleveren. Dat kan beter. De speler gebruikt nog 2 mensen om een sigaar te plaatsen bij A. Dit levert 3 Bier en 1 chip op. Hij trakteert de recensent op 2 Bier en verhoogt de populariteit van meidenfilms tot 15.

Dan brengt hij zijn films uit, hetgeen $2 \times 15 = 30$ punten oplevert. De populariteit van meidenfilms zakt twee plaatsen, naar 13.

Hij slaat de overige fiches (1 Bier en 1 chip) op in zijn agenda, en kondigt het einde van zijn beurt aan. De volgende speler begint zijn beurt met het pakken van 3 tegels.

EXAMPLE PRODUCTION AND SCORING

The black player collects stuff from suppliers:

- 1 chip from the appropriate party hotspot;
 - 1 people marker from the other party hotspot;
 - 1 beer from tile A, through the old boys' network.
- In addition, he already has 3 people markers, a star marker and a girlie movie in his week schedule.

The player converts his chip into a computer at the computer factory. He exchanges the computer and one beer for a script at the scriptwriter's (whom he can reach through the old boys network). Using a script and a star, he produces another girlie movie. But to release this, he needs to connect to Cannes first. Using two people markers, he places an old boy at B, connecting his network through the party zone and the old boy to Cannes.

Releasing the movies now would yield 13 points per movie. This can be improved upon. He uses a further two people markers to place an old boy at A. This immediately yields three beer and one chip.

He treats the reviewer to two beer to boost the popularity of girlie movies to 15.

Then, he releases his movies, gaining $2 \times 15 = 30$ points; the popularity of girlie movies drops by 2 places to 13. He stores the remaining markers (one beer and one chip) on his week schedule, and declares the end of his turn. The next player starts his turn by drawing three tiles.

