

1-4
Players

Jij en je collega-stadsontwikkelaars zijn gevraagd om de ultieme groei-metropool te ontwikkelen.

15
Minutes

Jullie moeten samenwerken en een stad bouwen die de opdrachtgevers tevreden stelt ... en ze hebben nogal specifieke wensen. Jullie moeten

Ages
8+

zorgvuldig plannen om aan hun buitensporige eisen te voldoen!

SPELMATERIAAL

18 kaarten met blokken en opdrachten

VOORBEREIDING

1. Schud de kaarten en leg er 3 opzij met de opdrachten boven. Deze 3 kaarten tonen de opdrachten voor het huidige spel. **Negeer de opdrachten op alle andere kaarten.**

Elk van de opdrachtkaarten heeft een uniek getal. Tel deze drie getallen op; ze vormen **de doelscore** (het totale aantal punten dat jullie als team minimaal moeten halen om te winnen).

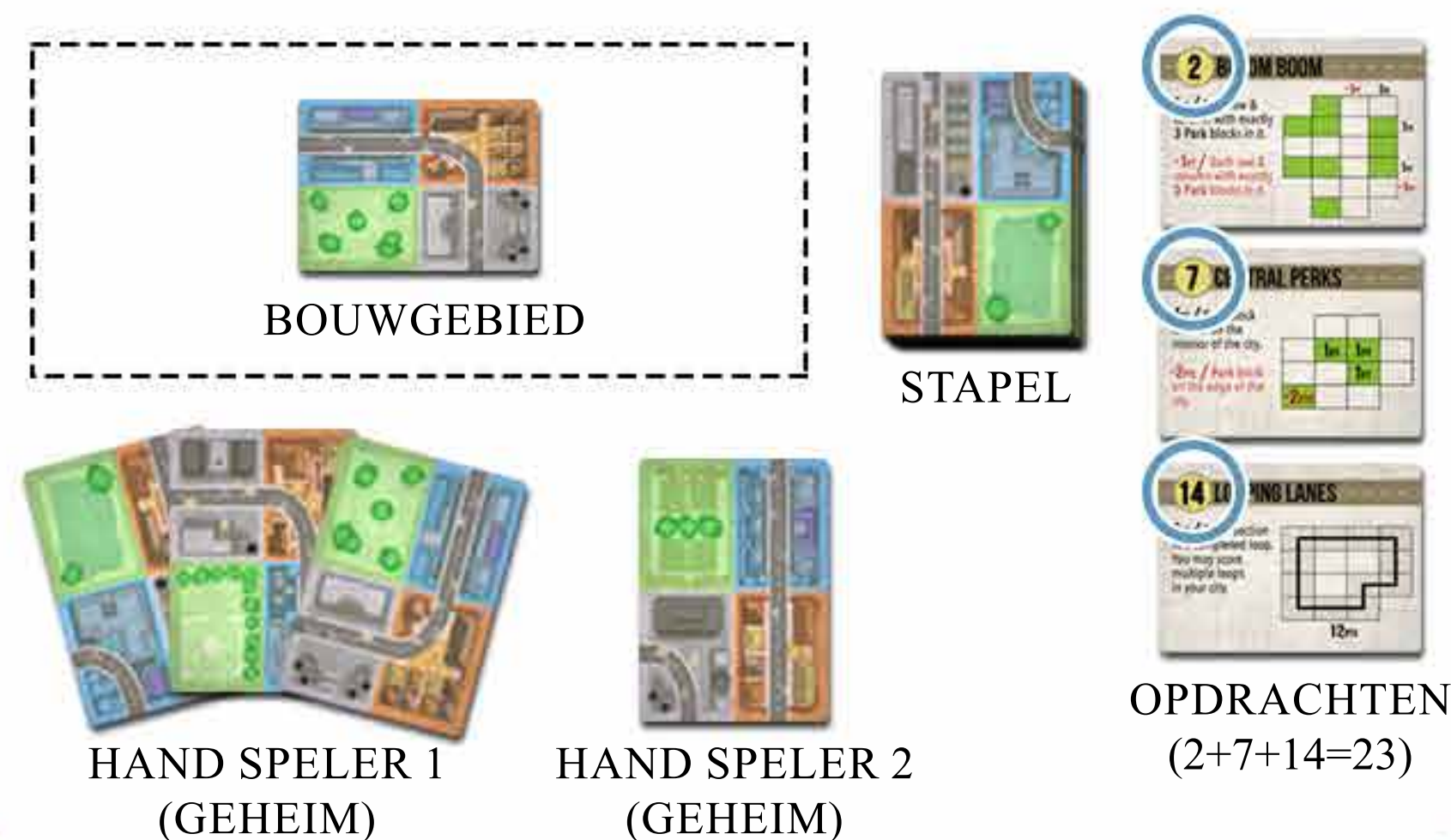
2. Kies een startspeler en geef hem 3 kaarten, met de blokzijde naar beneden. Geef alle andere spelers 1 kaart. Neem je kaart(en) in je hand zonder de blokzijde te onthullen aan je medespelers.

3. Leg de resterende kaarten als trekstapel opzij, met de blokzijde boven. Dit geeft alle spelers informatie over de bovenste kaart van de stapel.

4. Plaats de bovenste kaart van de stapel in het bouwgebied om jullie stad te beginnen.

5. De startspeler begint het spel, waarna de andere spelers met de klok mee volgen.

VOORBEELD 2-SPELERSPEL



BLOKKEN

Een “blok” is een rechthoekig kwadrant in een van vier soorten wijken: zaken (blauw), park (groen), industrie (grijs) en wonen (oranje). Elke kaart heeft vier blokken, één in elk van de vier soorten wijken.

WEGEN

Elke kaart toont één of twee wegen. Een “weg” is een doorlopende route, die in lengte kan variëren van één blok (als hij doodloopt op een blok of de rand van de stad) tot meerdere blokken. Wegen spelen een belangrijke rol bij je eindscore, net als bij verschillende opdrachten.

DE STAD BOUWEN

Als je startspeler bent, kies je 1 van de 3 kaarten in je hand, onthult deze en voegt hem toe aan de stad, met de blokzijde boven. Nadat je je kaart hebt geplaatst, geeft je de 2 resterende kaarten door aan de speler links van je. Deze heeft nu 3 kaarten in de hand en wordt startspeler in de volgende ronde.

Ten slotte trek je de bovenste kaart van de stapel, zodat je 1 kaart in je hand hebt. Als de sta-

pel leeg is, speel je verder met een lege hand. Als je minder dan 2 kaarten hebt om door te geven, geef je de kaarten door die je hebt.

Speel door totdat alle 15 kaarten zijn toegevoegd aan de stad.

PLAATSINGSREGELS

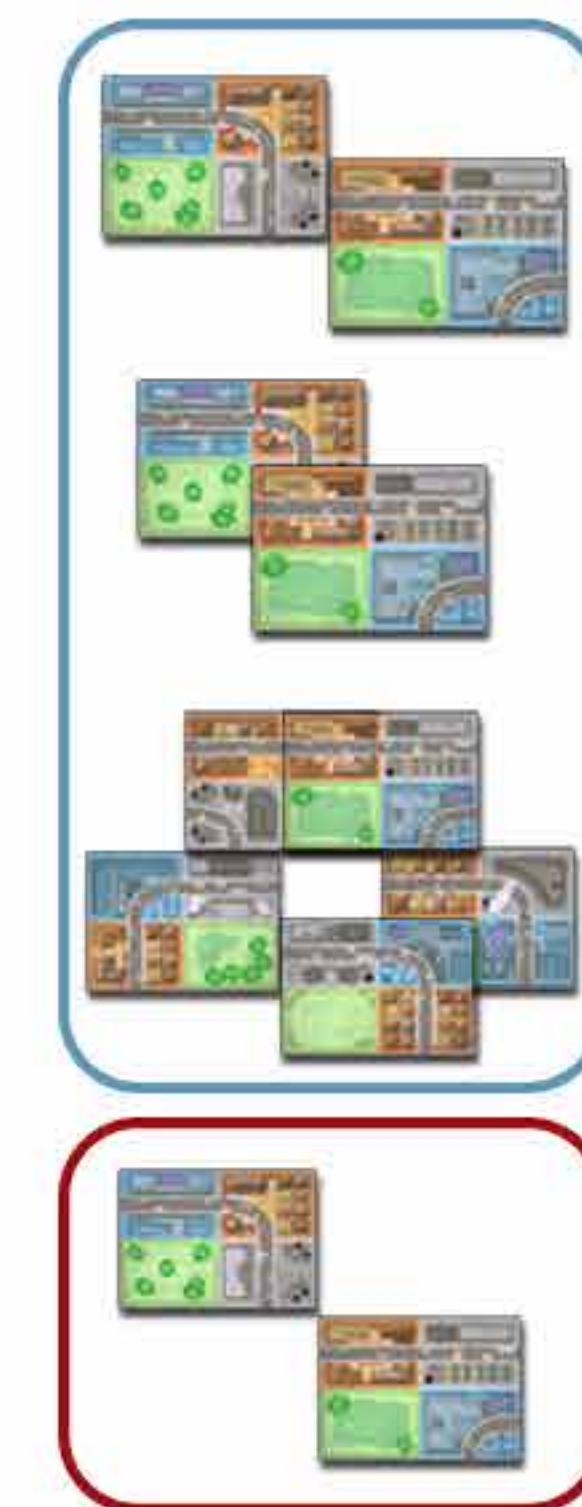
In je beurt moet je een kaart zo plaatsen dat minstens één blokrand grenst aan een al bestaande blokrand OF dat je nieuwe kaart een al bestaand blok (of meerdere) afdekt.

Je mag een kaart NIET onder een kaart in de stad “schuiven”.

Je mag een kaart NIET zo plaatsen dat deze de stad alleen met een hoek raakt.

Je mag een kaart 180 graden gedraaid plaatsen, maar hij moet horizontaal liggen.

Er mogen gaten in jullie stad ontstaan, zolang je je aan bovenstaande plaatsingsregels houdt.



OVERLEG

Kaarten bespreken is niet alleen toegestaan, maar zelfs aan te raden! Spelers mogen alles bespreken wat ze willen, maar ze mogen niet hun hand tonen. Als je eenmaal een kaart gekozen en onthuld hebt, moet je deze ook spelen, maar je mag nog wel overleggen over de plaatsing!

EINDSCORE

Als alle 15 kaarten zijn gespeeld, is jullie stad voltooid! Bereken de eindscore van jullie team:

BLOKKEN: Jullie scoren **1 punt per blok in jullie grootste groep van elk wijksoort**. Een “groep” bestaat uit een verbonden groep van gelijke blokken die elkaar met minimaal één rand raken. Alleen de grootste groep van elke soort wordt geteld. Als 2 of meer groepen van dezelfde soort even groot zijn, kies je welke groep je telt.

WIJKEN: Jullie trekken 1 punt af van jullie totaalscore voor elke weg in de stad. Vergeet niet dat een route van verbonden wegen geldt als één weg.

OPDRACHTEN

Naast je basisscore, kun je ook punten scoren voor elk van de 3 kaarten die je opzij hebt gelegd. Elk heeft een unieke scorevoorwaarde. Met sommige voorwaarden is het mogelijk dat jullie punten verliezen in plaats van verdienen.

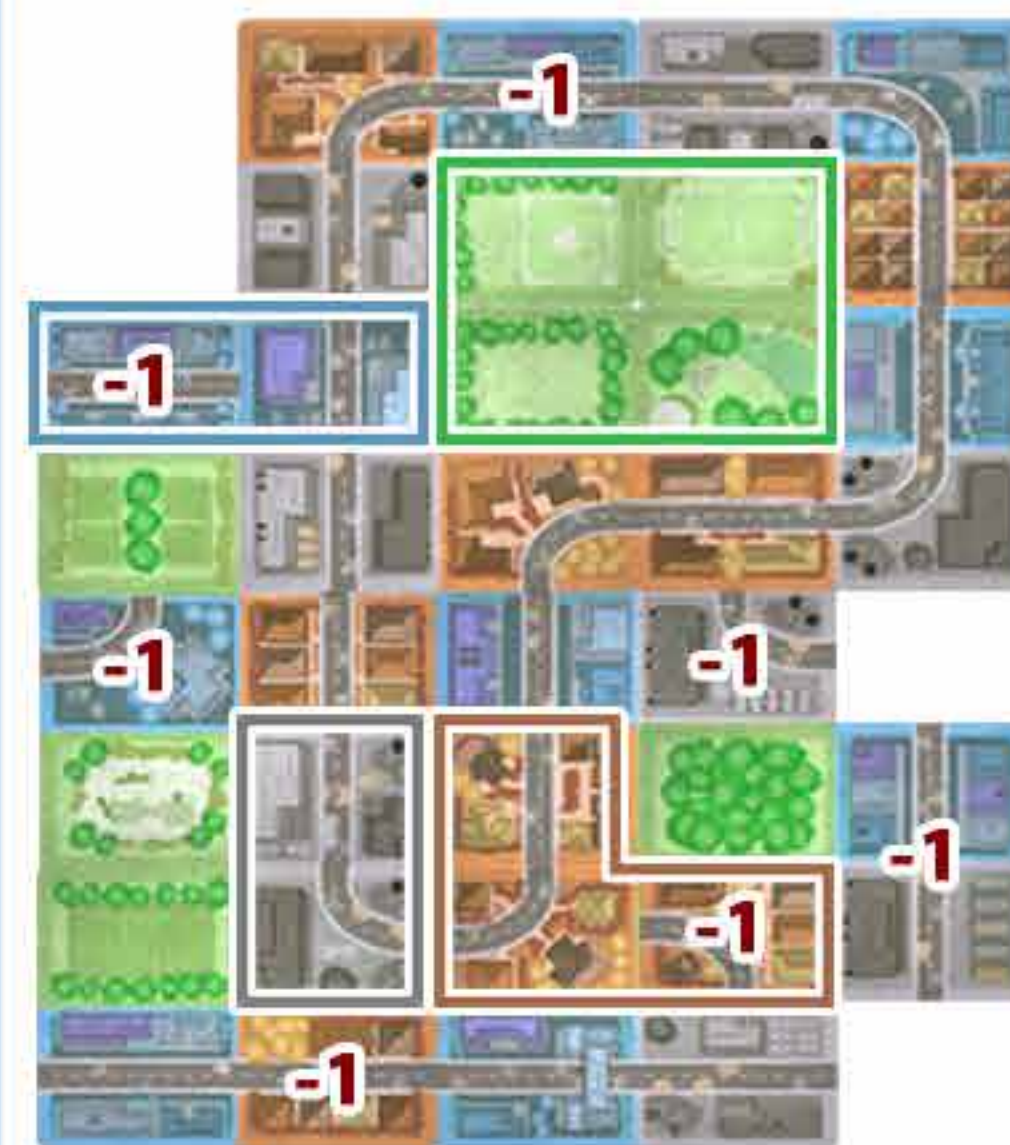
Tel de punten voor de blokgroepen, trek daar het aantal wegen vanaf, en tel daarbij op/trek daarvan af de verdiende punten van de opdrachtkaarten om jullie eindscore te bepalen. Als jullie eindscore gelijk is aan of hoger is dan de gecombineerde waarde van de 3 opdrachtkaarten, dan hebben jullie gewonnen!

SOLOSPEL

Het spel is gelijk aan het coöperatieve spel, behalve dat je elke beurt 3 kaarten hebt om mee te werken. Nadat je een kaart hebt geplaatst trek je een nieuwe kaart, zodat je weer 3 kaarten hebt en de volgende beurt kunt spelen. Als de stapel leeg is, speel je door tot je kaarten op zijn.

MOEILIKHEIDSNIVEAUS

Makkelijker – Geen puntenaftrek voor wegen.
Moeilijker – Je telt alleen de grootste blokgroep van één wijksoort.



De blokgroepen tellen als volgt: zaken 2, industrie 2, park 4 en wonen 3, voor een totaal van 11 punten voor de BLOKscore.

Je hebt 7 wegen, voor een totaal van -7 punten voor de WEGscore. Dit maakt dat je 4 punten hebt als basisscore ($11 - 7 = 4$).

Vervolgens bepaal je alle punten voor de drie opdrachten, en telt deze op bij je basisscore om je EINDscore te bepalen. Als deze gelijk is aan of hoger is dan de doelscore, win je!

Spelontwerp: Steven Aramini, Danny Devine & Paul Kluka

Vormgeving doos: Loïc Billiau

Vormgeving kaarten: Danny Devine

Bewerking spelregels: Travis D. Hill

Vertaling: Olav Fakkeldij

2019 Quined Games



QUINED
GAMES

STEVEN ARAMINI, DANNY DEVINE, PAUL KLUKA

SPRAWLOPOLIS