Je krijgt 3(A) + 11(B) + 0(C) + 2(D) = 16 punten voor de zones met bezienswaardigheden.



Het terras dat aan de zone van toeristen A en D grenst (met stippellijn omrand) levert voor beide toeristen een punt op.

Een toerist in een park krijgt:
· 1 punt voor elk veld van die zone.
· 1 punt voor elk waterveld dat direct horizontaal of verticaal grenst aan een veld van die zone.

Belangrijk: Een waterveld kan aan aan meerdere parkzones grenzen. In dat geval kan het waterveld voor elk van die zones een punt opleveren.

Je krijgt 3(A) + 9(B) = 12 punten voor de toeristen in de parken.



Het waterveld dat aan de zone van toeristen A en B grenst (met stippellijn omrand) levert voor beide toeristen een punt op.

Een toerist op een terras krijgt:
· 1 punt voor elk waterveld waar hij op uitkijkt vanaf het terras.
· 1 punt voor elk parkveld waar hij op uitkijkt vanaf het terras. Het maakt daarbij niet uit of er wel of geen toerist op dit parkveld staat.

Een toerist kijkt uit op elk park, dat direct horizontaal of verticaal grenst aan het terras waar de toerist op staat. Een toerist kijkt ook uit op parken, die zich direct aan de overkant van het water bevinden. Aangezien een toerist over het water en door het park kan kijken, ziet hij ook water- en parkvelden, die achter andere water- en parkvelden liggen. Deze water- en parkvelden leveren dan ook punten op voor de toerist.

Je krijgt 6(A) + 1(B) + 3(C) + 3(D) = 13 punten voor de toeristen op de terrassen.



Het waterveld waar toeristen B en C allebei op uitkijken (met stippellijn omrand) levert voor beide toeristen een punt op.

Het parkveld waar toeristen A en D beide op uitkijken (met stippellijn omrand) levert voor beide toeristen een punt op.

Varianten
Vind je het leuk om Cities te spelen met andere bouwregels? Kijk dan op www.martynf.com voor enkele varianten.

Aantal spelers
Aangezien alle spelers voor zichzelf spelen, kun je Cities met zoveel mensen spelen als je wilt. Zorg wel voor voldoende spellen. ☺

Als je alleen speelt, probeer je bij elk volgend spel een hogere score te halen.

Cities online
Op www.martynf.com kun je Cities ook online spelen.

©2008 Martyn F/Emma Games - Alle rechten voorbehouden
Emma Games
Van der Duyn van Maasdamstraat 95
6535 VT Nijmegen
info@emmagames.nl
www.emmagames.nl

Auteur: Martyn F
Illustraties: Peter Hermans
Doos en spelonderdelen: Geproduceerd in Duitsland.

Martyn F bedankt de volgende mensen:
Voor haar vertrouwen: Maartje.
Voor hun bijdrage aan en het testen van het spel: Anne, Axel, Bert, Birgit, Christoph, Det, Elles, Elmer, Erwin, Floris, Frau Findenegg, Fred, Geert, Gerrie, Harald, Inge, Jeanne, Jerfaas, Joop, Linda, Maaike, Maartje, Marcel, Martin, Melanie, Nicoline, Niek, Oliver, Oma Bep, Paul, Peter, Petra, Rob, Roderik, Söhnke, Stefan, Steven, Tanya, Tobias.

Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Cities
Spelregels

Auteur: Martyn F
Aantal spelers: 1-4
Speelduur: 15-30 Minuten

Je eigen droomstad
In Cities bouw je je eigen droomstad. Je bouwt je stad zo, dat toeristen er maximaal van kunnen genieten. Bezienswaardigheden zijn een must. Het liefst met de terrasjes er vlak tegenaan, want na het bezoeken van een bezienswaardigheid lust een toerist wel wat. Terrassen aan het water zijn favoriet. En als het mogelijk is na het verpozen door het park en langs het water te flaneren is een stad helemaal af.

Toerist:

Speelmateriaal
28 toeristen in 4 kleuren
96 bordtegels in 4 sets. Elke set is genummerd van 1-24.

Twee bordtegels met ieder vier velden:



Doel
Je probeert de perfecte stad voor toeristen te bouwen. Elke ronde leg je een bordtegel aan. Op de bordtegels plaats je toeristen. Zo ontstaat een stad met bezienswaardigheden, parken, terrassen en waterpartijen. Toeristen die je in de stad plaatst, leveren punten op. De speler met de meeste punten wint het spel.

Iedere speler bouwt zijn eigen stad. Punten verdien je voornamelijk door zo groot mogelijke aaneengesloten zones van bezienswaardigheden of parken te bouwen. En daar toeristen in te plaatsen.

Voorbereiding
Ieder speler krijgt:
7 toeristen van 1 kleur
24 bordtegels genummerd van 1-24

De jongste speler neemt de taak van Meesterbouwer op zich. De Meesterbouwer legt zijn bordtegels met de rugzijde naar boven voor zich neer en schudt de bordtegels goed door elkaar. Vervolgens pakt hij 8 bordtegels en legt ze terug in de doos, zonder dat iemand ziet welke bordtegels dit zijn. Deze bordtegels doen dit spel niet mee.

De overige bordtegels stapelt hij met de rugzijde naar boven op elkaar.

De overige spelers hebben hun eigen stapel met bordtegels van 1 tot 24. Iedere speler sorteert zijn stapel op nummer.

De Meesterbouwer pakt 3 bordtegels van zijn stapel, draait ze om en leest de nummers hardop voor. Dit zijn de starttegels.

Alle spelers pakken van hun eigen stapel de 3 bordtegels met exact dezelfde nummers als de Meesterbouwer.

Om te beginnen legt iedere speler zijn drie starttegels zodanig op tafel, dat elke starttegel 1 of 2 andere starttegels raakt met een punt. De starttegels mogen dus niet met de zijden aan elkaar grenzen.

Bijvoorbeeld op deze manier:



Of zo:



Belangrijk: Iedere speler speelt voor zichzelf en bouwt zijn eigen stad, los van de andere spelers.

Als iedere speler met de starttegels het begin van zijn eigen stad heeft gelegd, kun je verder gaan met de eerste ronde.

Spelverloop
De allereerste keer dat je Cities speelt kun je het beste met niveau 1 beginnen (zie Speelniveaus). Speel je liever eerst een voorbeeldspel, gebruik dan het apart bijgevoegde Quickstart – Voorbeeldspel met vereenvoudigde spelregels.

Cities kun je ook online uitproberen op: www.martynf.com.

Elke ronde worden de volgende acties uitgevoerd:
1. De Meesterbouwer trekt een nieuwe bordtegel.
2. Alle spelers leggen de nieuwe bordtegel aan.
3. Alle spelers (ver)plaatsen (eventueel) een toerist.

Alle spelers zijn tegelijk aan de beurt en voeren acties 2 en 3 in hun eigen tempo uit. Iedere speler bepaalt zelf, waar en hoe hij zijn bordtegels neerlegt c.q. zijn toeristen plaatst.

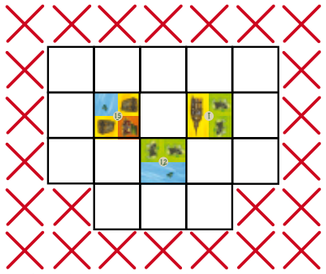
Het is uiteraard niet toegestaan, te kijken waar de andere speler zijn bordtegel aanlegt en/of zijn toeristen inzet, voordat een speler actie 3 voor zijn eigen stad heeft afgerond.

Nieuwe bordtegel pakken (actie 1)
Aan het begin van iedere ronde trekt de Meesterbouwer een nieuwe bordtegel van zijn eigen stapel. Hij draait deze bordtegel om en leest het nummer dat erop staat hardop voor. De overige spelers pakken uit hun eigen stapel de bordtegel met ditzelfde nummer.

Nieuwe bordtegel aanleggen (actie 2)
Iedere speler legt de nieuwe bordtegel in zijn eigen stad bij de reeds gelegde bordtegels aan.

De nieuwe bordtegel moet zo worden neergelegd dat hij met 1 hoekpunt of met minstens 1 hele zijde een andere bordtegel raakt.

Stel dat je startsituatie er zo uitziet, dan mag je de nieuwe bordtegel alleen op één van de volgende plekken aanleggen:



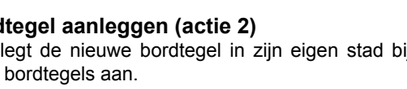
De nieuwe bordtegel mag je nooit zo aanleggen dat hij met een halve zijde aansluit bij een andere bordtegel.

Zo mag het niet:



Je mag de nieuwe bordtegel draaien, voordat je hem aanlegt.

Bijvoorbeeld:



Zone
Een zone bestaat uit horizontaal of verticaal aan elkaar grenzende velden van bezienswaardigheden of parken. Velden die elkaar met een hoekpunt raken, grenzen niet aan elkaar.

Links: 3 Zones met bezienswaardigheden (2x1 veld en 1x2 velden).
Rechts: 2 Zones met parkvelden (1x4 en 1x2 velden groot).



Maximale grootte
De stad die een speler bouwt, mag maximaal 4x4 bordtegels groot worden. De stad mag dus niet “breder” en niet “hoger” dan 4 bordtegels worden.

Stel dat je stad er zo uitziet, dan mag je de nieuwe bordtegel alleen op de volgende plekken aanleggen:



Toerist (ver)plaatsen (actie 3)
Nadat een speler de nieuwe bordtegel heeft aangelegd, mag hij één van de volgende acties uitvoeren:

a) Een toerist vanuit zijn voorraad op 1 van de velden van de nieuwe bordtegel plaatsen.

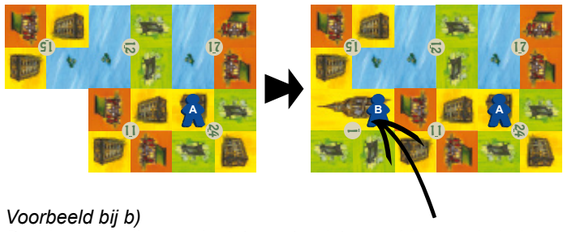
b) Of een toerist die reeds op een bordtegel staat naar 1 van de velden van de nieuwe bordtegel verplaatsen.

c) Of een toerist die reeds op een bordtegel staat 1 veld horizontaal, verticaal of diagonaal verzetten.

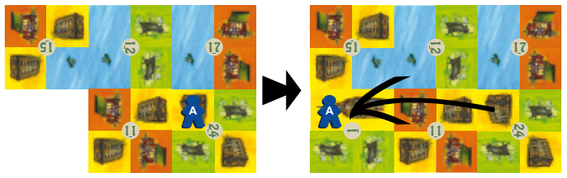
Belangrijk:
· Toeristen kunnen nooit op een waterveld staan.
· Er kunnen nooit 2 toeristen op 1 veld staan.

Tip: Zet als het kan altijd een toerist in. Je kunt hem later altijd nog verplaatsen of verzetten.

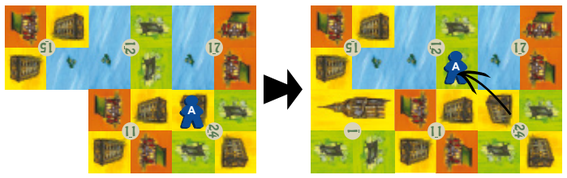
Voorbeeld bij a)
De blauwe speler plaatst een toerist op de nieuwe bordtegel:



Voorbeeld bij b)
De blauwe speler verplaatst een toerist naar één van de beide gele velden van de nieuwe bordtegel:



Voorbeeld bij c)
De blauwe speler verzet een toerist 1 veld diagonaal:



Nieuwe ronde
Zodra iedereen de bordtegel heeft aangelegd en eventueel een toerist heeft geplaatst, verplaatst of verzet is de ronde afgelopen.

De Meesterbouwer begint weer met actie 1 van de nieuwe ronde.

Einde
Nadat de stapel van de Meesterbouwer opgespeeld is, en iedereen actie 3 doorlopen heeft, eindigt het spel. Iedere speler heeft nu een complete stad van 4x4 bordtegels voor zich liggen.

Puntentelling
Een speler krijgt punten voor een zone van bezienswaardigheden of parken, als er een toerist in staat. Een zone bestaat uit horizontaal of verticaal aaneengesloten velden van bezienswaardigheden of parken. Bezienswaardigheden die 2 velden groot zijn, tellen natuurlijk ook voor 2 velden.

Een zone zonder toerist levert geen punten op.

Als er meerdere toeristen in 1 zone staan, levert de zone toch maar één keer punten op.

De speler met de hoogste score wint het spel.

Gelijkspel
Bij een gelijk aantal punten wint de speler, die de hoogste score heeft behaald met 1 toerist. Is ook dit gelijk, dan telt de een-na-hoogste score van 1 toerist, etc.

Speelniveaus
Cities kan op drie niveaus gespeeld worden. Elk niveau hoger brengt meer mogelijkheden om punten te scoren met zich mee. Daardoor wordt het spel interessanter, maar ook iets moeilijker.

Belangrijk: Elk volgend niveau bouwt verder op het vorige niveau. Regels die gelden voor de puntentelling van niveau 1, gelden ook voor niveau 2 en 3. Regels van niveau 2 gelden ook voor niveau 3.

Tip: Speel Cities eerst een keer met de puntentelling van niveau 1. Probeer daarna niveau 2 uit, en pas daarna niveau 3.

Niveau 1: Makkie
Het gemakkelijkste niveau. Ook goed speelbaar met kinderen.

· Een toerist op een bezienswaardigheid krijgt 1 punt voor elk veld van die zone.
· Een toerist in een park krijgt 1 punt voor elk veld van die zone.
· Terrassen leveren geen punten op in Niveau 1.

Je hebt 2 toeristen in twee zones met parken staan. Er staan ook 3 toeristen in twee zones met bezienswaardigheden.

Je krijgt 1(A) + 6(B) + 0(C) = 7 punten voor de bezienswaardigheden en je krijgt 5(D) + 2(E) = 7 punten voor de parken.
De toerist op het terras (F) levert geen punten op.
Je totaalscore: 7 + 7 = 14 punten.



Tip: In het Quickstart - Voorbeeldspel staan illustraties ter verduidelijking van deze puntentelling.

Niveau 2: Dilemma
Een pittiger niveau, waarbij de toerist op het terras ook zijn aandeel eist. Wie wil winnen, zal met vooruitziende blik moeten plannen.

· Een toerist op een bezienswaardigheid krijgt 1 punt voor elk veld van die zone.
· Een toerist in een park krijgt 1 punt voor elk veld van die zone.
· Een toerist op een terras krijgt 1 punt voor elk waterveld waar hij op uitkijkt vanaf het terras.

Een toerist kijkt uit op alle watervelden, die een ononderbroken rechte lijn vormen in horizontale of verticale richting vanaf het terras.

Belangrijk: Als meerdere toeristen op een of meer dezelfde watervelden uitkijken, leveren deze watervelden voor elk van deze toeristen punten op.

Je krijgt 4(A) + 2(B) + 3(C) + 1(D) = 10 punten voor de toeristen op de terrassen.



De watervelden waar toeristen B en C beide op uitkijken (met stippellijn omrand) leveren voor beide toeristen twee punten op.

Niveau 3: Hersenkraker
Dit niveau is niet voor iedereen weggelegd. Je moet veel aspecten in de gaten houden, ver vooruitplannen en echt overal rekening mee houden. Alleen aan te raden voor de doorgewinterde puzzelaar!

Een toerist op een bezienswaardigheid krijgt:
· 1 punt voor elk veld van die zone.
· 1 punt voor elk terras dat direct horizontaal of verticaal grenst aan een veld van die zone. Het maakt daarbij niet uit of er een toerist op dit terras staat.

Belangrijk: Een terras kan aan meerdere zones met bezienswaardigheden grenzen. In dat geval kan het terras voor elk van die zones een punt opleveren.