Ginkgopolis

Xavier Georges — Artwork: Gaël Lannurien

1-5 spelers
vanaf 13 jaar
45 minuten

2212. Ginkgo Biloba, de oudste en sterkste boom ter wereld, is het symbool geworden van een nieuwe manier om gebouwen te bouwen in harmonie met de natuur. De mensen hebben de grondstoffen, die de aarde hen heeft geschonken, verbruikt en de mensheid moet nu steden ontwikkelen die een delicate balans tussen grondstofproductie en consumptie handhaven. Bewoonbaar gebied is echter schaars en de mensheid staat nu voor de uitdaging om steeds in de hoogte te bouwen. Om dit nieuwe type stad te ontwikkelen, verzamel je een team van experts om je heen en probeer je de beste stedenbouwkundige te worden voor Ginkgopolis.

Overzicht en doel van het spel

In Ginkgopolis zijn de spelers stedenbouwkundigen, die gebouwen in de stad bouwen en gebruiken om zoveel mogelijk succespunten te behalen. Elke ronde kiezen de spelers gelijktijdig een actie door een kaart uit hun hand te spelen. Met een losse kaart mag je de functie van een gebouw gebruiken, terwijl je met een kaart met een gebouwentegel een nieuw gebouw mag bouwen en de functie van één of meer aangrenzende gebouwen mag gebruiken.
Acties worden vervolgens in spelersvolgorde uitgevoerd.
Aan het einde van het spel is de speler die de meeste succespunten heeft behaald de winnaar van het spel.

Belangrijke elementen in het spel

Grondstoffen



De grondstoffen zijn nodig om gebouwen te bouwen en er gebruik van te maken. Ze zijn er in de spelerskleuren en worden ook gebruikt om de eigenaar van een gebouw aan te geven.

Gebouwenkaarten



Elke *gebouwen*kaart hoort bij een *gebouwen*tegel. Als de *gebouwen*kaart wordt gespeeld, geeft de kaart het *gebouw* in de stad aan waarvan de bovenste tegel dezelfde kleur en het hetzelfde cijfer heeft.

Gebouwentegels



De *gebouwen*tegels stellen de gebouwen die een speler kan bouwen voor. Een tegel wordt gekenmerkt door zijn kleur en cijfer. Elke tegel is uniek. Verschillende tegels kunnen worden gestapeld waardoor er een enkel gebouw met meerdere verdiepingen ontstaat. In zo'n geval geeft de bovenste tegel de kleur van het gebouw en het cijfer aan. Het aantal verdiepingen van een gebouw is altijd gelijk aan de hoeveelheid grondstoffen aanwezig op het gebouw.

Rode gebouwen zijn productiegebouwen, waar je gebruik van kunt maken om grondstoffen te ontvangen. Blauwe gebouwen zijn kantoorgebouwen (academies, analyses, onderzoek, enzovoorts), toonaangevend in de ontwikkeling van vastgoedprojecten; je kunt ze gebruiken om nieuwe gebouwentegels te ontvangen. Gele gebouwen zijn gebouwen voor het dagelijks leven (behuizing, handel, ontspanning enzovoorts); je kunt ze gebruiken om succespunten te ontvangen.

Spelmateriaal

- 60 gebouwentegels – 20 gebouwen van elke kleur (blauw, rood en geel), met cijfers van 1 t/m 20
- 99 kaarten:
  - 12 urbanisatiekaarten van A t/m L
  - 60 gebouwenkaarten, 20 in elk van de 3 kleuren, met cijfers van 1 t/m 20
  - 27 karakterkaarten
- 125 grondstoffen in de spelerskleuren (25 per kleur)
- 10 "nieuwe kaarten"-fiches
- 12 urbanisatietegels van A t/m L
- 5 zichtschermen in de spelerskleuren
- fiches t.w.v. 1, 3, 5 en 10 succespunten
- 15 bouwplaatspionnen
- 1 startspelerkaart
- 1 spelregels

Urbanisatietegels en kaarten



De urbanisatietegels liggen aan de rand van de stad. Ze geven de grond weer waar nieuwe gebouwen gebouwd kunnen worden. Elke urbanisatiekaart hoort bij een urbanisatietegel.



Karakterkaarten



Iedere speler begint het spel met 3 karakters. In het introductiespel, ontvangen de spelers een voorgeselecteerde set van kaarten

De stedenbouwkundigen (geel) helpen je om succespunten te ontvangen, ingenieurs (blauw) helpen je in projectdesign (gebouwentegels) en technici (rood) helpen je om goederen te produceren of te recyclen.

Voorbereiding

1. Leg de ***9 gebouwentegels met de cijfers 1, 2 en 3*** van elke kleur willekeurig in het midden van de tafel, zodat ze een vierkant van 3 bij 3 vormen. Leg de ***12 urbanisatietegels*** in alfabetische volgorde rondom de tegels, zoals afgebeeld in het voorbeeld hiernaast.
2. Schud de overige ***gebouwen***tegels en leg ze in gedekte stapels op tafel. In een spel met 2 of 3 spelers, verwijder dan 6 willekeurige tegels uit het spel en leg ze zonder te kijken terug in de doos. Tijdens het spel worden alle *gebouwen*tegels gepakt van deze stapels, die de algemene voorraad wordt genoemd.
3. Leg de **succespuntenfiches** en de ***bouwplaats*pionnen** naast de stapels *gebouwen*tegels.
4. Maak een trekstapel door de **12 *urbanisatie*kaarten** (A t/m L) en de **9 *gebouwen*kaarten** die horen bij de startgebouwen (de kaarten met cijfers 1 t/m 3) te schudden. In een spel met 2 of 3 spelers, leg je 7 kaarten open af op een aflegstapel naast de trekstapel.
5. Sorteer de overige ***gebouwen*kaarten** met cijfers 4 t/m 20 naar kleur in een oplopende volgorde. Maak 3 open stapels met deze kaarten, een voor elke kleur.
6. Iedere speler kiest een kleur en plaatst de grondstoffen van die kleur in de algemene voorraad. In een spel met 2 spelers gebruik je **25 grondstoffen** per speler, in een spel met 3 spelers **20 grondstoffen**, in een spel met 4 spelers **18 grondstoffen** en in een spel met 5 spelers **16 grondstoffen**. Leg niet gebruikte grondstoffen terug in de doos. Tijdens het spel nemen de spelers grondstoffen die men ontvangt uit deze algemene voorraad.
7. Iedere speler ontvangt een **zichtscherm** in zijn kleur en **2 *nieuwe kaarten* fiches**.
8. Iedere speler start het spel met **3 *karakterkaarten*.**

In het **introductiespel** ontvangt iedere speler een willekeurige set van 3 karakterkaarten die worden gekenmerkt door hetzelfde cijfer.

In het **normale spel**, kies je jouw *karakter*kaarten: Iedere speler ontvangt 4 *karakter*kaarten waar ze er één van houden, en houdt deze geheim. De overige 3 kaarten worden doorgegeven aan de linkerspeler, en houdt weer één van de 3 kaarten die de speler heeft ontvangen van zijn rechterspeler enzovoorts, tot dat iedere speler 3 kaarten heeft. Niet gekozen *karakter*kaarten worden terug in de doos gelegd. Daarna draaien alle spelers gelijktijdig hun gekozen karakterkaarten open.

Plaats jouw 3 *karakter*kaarten open voor je zichtscherm. Linksboven op elke *karakter*kaart staat met symbolen aangegeven hoeveel materialen (gebouwentegels, grondstoffen en succespuntenfiches) het karakter je geeft. Pak deze materialen en leg ze achter je zichtscherm. Alle materialen die je tijdens het spel ontvangt gaan achter je zichtscherm.

9. De speler die het kortst geleden een boom heeft geplant ontvangt de ***startspeler*kaart**. Iedere speler krijgt van de startspeler 4 kaarten van de trekstapel.

VOORBEELD

De voorbereiding van een spel met 4 spelers is uitgevoerd tot stap 7 (zie het voorbeeld hiernaast). Omdat dit een introductiespel is, ontvangt iedere speler een set van 3 karakterkaarten. Anita ontvangt de set kaarten met cijfer 2. Door de drie kaarten die ze ontvangen heeft start ze het spel met 4 grondstoffen, 2 tegels en 2 succespuntenfiches. Opmerking: Het is handig om je karakterkaarten te sorteren naar symbool links naast de pijl op de kaart en in aparte rijen neer te leggen. Hanteer dezelfde wijze wanneer je kaarten krijgt met de actie een verdieping bouwen.



Spelverloop

Het spel wordt gespeeld in rondes. Elke ronde bestaat uit drie fases:

1. Kies een kaart
2. Acties uitvoeren
3. Voorbereiding voor de volgende ronde

1. Kies een kaart

Iedere speler voert deze fase gelijktijdig uit. Kijk naar je 4 handkaarten, kies er één van en leg deze gedekt voor je zichtscherm op tafel. Deze kaart kan zelfstandig gespeeld worden of met een *gebouwen*tegel, afhankelijk van welke actie je uit wilt voeren. Als je er een tegel bij speelt, kies dan een tegel van achter je zichtscherm en leg deze gedekt op de kaart die je hebt gespeeld.

Leg de 3 niet gebruikte kaarten gedekt voor je zichtscherm. Als je de *startspeler*kaart hebt, leg deze dan boven op de niet gebruikte kaarten, zodat de startspeler makkelijk herkenbaar is.



Nieuwe kaarten

Twee keer in het spel, kun je een *nieuwe kaarten* fiche afleggen om je 4 handkaarten af te leggen en 4 nieuwe te trekken. Maak dit bekend aan je medespelers door te zeggen: "Ik wil 4 nieuwe handkaarten". Als er meerdere spelers nieuwe handkaarten willen hebben, trekken ze deze op volgorde van het aankondigen. Na het wisselen van handkaarten vervolgt de speler zijn beurt zoals gewoonlijk. Elk *nieuwe kaarten* fiche dat niet is gebruikt levert aan het einde van het spel 2 succespunten op.

2. Acties uitvoeren

Te beginnen met de startspeler en vervolgens met de wijzers van de klok mee, draait iedere speler zijn gespeelde kaart open (en tegel, als deze erbij is gespeeld) en voert de bijbehorende actie uit. De actie wordt bepaald door het type kaart (*urbanisatie* of *gebouw*) en of de kaart zelfstandig of met een gebouwentegel wordt gespeeld:

A. Exploiteren: Een kaart zelfstandig spelen

B. Urbaniseren: Een urbanisatiekaart met een tegel spelen

C. Een verdieping bouwen: Een gebouwenkaart met een tegel

A. Exploiteren: Een kaart zelfstandig spelen

1



Als je **enkel een *urbanisatie*kaart** hebt gespeeld, pak dan een grondstof of een gebouwentegel uit de algemene voorraad.

2



Als je **enkel een *gebouwen*kaart** hebt gespeeld, mag je de functie van het bijbehorende gebouw uitvoeren. Dan krijg je de materialen behorende bij de kleur van de kaart:

- rode kaart: je ontvangt grondstoffen
- lauwe kaart: je ontvangt tegels,
- gele kaart: je ontvangt succespunten.

De hoeveelheid materialen die je ontvangt wordt bepaald door de hoogte van het gebouw. Voor elke verdieping ontvang je 1 materiaal: een gebouw met 1 verdieping geeft je 1 materiaal, een gebouw met 2 verdiepingen geeft je 2 materialen, enzovoorts.

3



3. Als je kaarten met een *exploitatie* bonus voor je zichtscherm hebt, ontvang je de materialen die zijn aangegeven op deze kaarten (zie **Bonussen van kaarten**). Deze bonuskaarten zijn karakterkaarten die je aan het begin van het spel hebt gekregen of kaarten die je hebt verdiend door de actie *Een verdieping bouwen*.

4



Nadat de actie is uitgevoerd, leg je de gespeelde kaart op de aflegstapel.



Voorbeeld

Marianne heeft de rode 7 gebouwenkaart zelfstandig gespeeld. Daarmee gebruikt ze de functie van het rode 7 gebouw, dat uit 2 verdiepingen bestaat. Ze ontvangt daarvoor 2 grondstoffen uit de algemene voorraad en legt deze achter haar zichtscherm. Marianne heeft 2 kaarten met een exploitatie bonus voor zich op tafel liggen. De eerste kaart levert haar een gebouwentegel op, terwijl de tweede kaart haar 1 succespunt oplevert. Daarna legt ze de gespeelde kaart op de aflegstapel.

B. Urbaniseren: Een urbanisatiekaart met een tegel spelen

Wanneer je een ***urbanisatie*kaart** met een tegel speelt, breid je de stad uit door een nieuw gebouw aan de rand van de stad te bouwen. Dat gaat zo:

1  Vervang de *urbanisatie*tegel die bij de gespeelde kaart hoort met de tegel.

2  Plaats een grondstof van achter je zichtscherm op deze tegel om aan te geven dat dit gebouw in jouw bezit is. Plaats daarnaast ook een *bouwplaats*pion op de tegel om aan te geven dat de corresponderende kaart nog niet aan de trekstapel is toegevoegd.

3  Verplaats de *urbanisatie*tegel naar een lege positie direct horizontaal of verticaal (niet diagonaal) naast de nieuwe tegel. In het zeldzame geval dat er geen lege positie aanwezig is, mag je de urbanisatietegel ergens anders plaatsen, mits je rekening houdt met de alfabetische volgorde van de urbanisatietegels (voorbeeld: de C tegel moet tussen de B en de D tegel blijven). Op deze wijze kun je één of meerdere *urbanisatie*tegels, indien nodig, verplaatsen om rekening te houden met de alfabetische volgorde.

4  Je gebruikt de functie van de gebouwen die direct grenzen (niet diagonaal) aan de tegel grenzen die je zojuist hebt geplaatst. "De functie van een gebouw gebruiken" geeft je het recht om de materialen te ontvangen die bij die gebouwen horen alsof je de corresponderende gebouwenkaarten zelfstandig gespeeld zou hebben.

5  Als je kaarten met een *urbanisatie* bonus voor je zichtscherm hebt, ontvang je de materialen die zijn aangegeven op deze kaarten. (zie **Bonussen van kaarten**).

6  Nadat de actie is uitgevoerd, leg je de gespeelde kaart op de aflegstapel.



VOORBEELD

Ans heeft de urbanisatiekaart met de letter A en de rode 4 gebouwentegel gespeeld. Ze vervangt urbanisatietegel A met haar tegel, en plaatst er een grondstof van achter haar zichtscherm en een bouwplaatspion op. Ze verplaatst de urbanisatietegel naar een lege positie naast de nieuwe tegel. Vervolgens gebruikt ze de functie van de 2 aangrenzende gebouwen: Ze ontvangt 1 grondstof en 2 tegels die ze achter haar zichtscherm legt. Ans heeft 1 rode kaart met een urbanisatie bonus, dus ontvangt ze nog 1 extra grondstof. Daarna legt ze de gespeelde kaart op de aflegstapel.

C. Een verdieping bouwen: Een gebouwenkaart met een tegel spelen

Als je een *gebouwen*kaart met een tegel speelt, bouw je een nieuwe verdieping door de nieuwe tegel op het gebouw te leggen die is aangegeven op de kaart. Dat gaat zo:

1  Geef de grondstoffen die aanwezig zijn op het gebouw, dat is aangegeven op de kaart, terug aan de speler die ze achter zijn zichtscherm terug legt. Als de eigenaar van het gebouw een andere speler is, ontvangt deze 1 succespunt per grondstof die de speler terug krijgt.

Opmerking: Je ontvangt geen succespunten als je een verdieping op een gebouw van jezelf bouwt.

2 

Leg de tegel op de gebouwentegel die is aangegeven op de kaart.

Extra kosten:

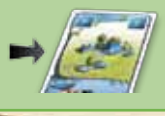
 Als het cijfer van de tegel dat je speelt lager is dan het cijfer van de tegel die je overbouwt, moet je het verschil in succespunten betalen (voorbeeld: als je een 4 op een 5 bouwt, moet je 1 succespunt betalen).

 Als de kleur van de tegel die je speelt anders is dan de kleur van de tegel die je overbouwt, moet je 1 grondstof betalen aan de algemene voorraad.

3  Plaats je grondstoffen op de tegel: 1 grondstof per verdieping van het nieuwe gebouw. Slechts één speler kan grondstoffen op een afzonderlijk gebouw hebben staan en het aantal is altijd gelijk aan de hoeveelheid tegels van dat gebouw.

4  Tevens plaats je een *bouwplaats*pion op de tegel om aan te geven dat de bijbehorende kaart nog niet is toegevoegd aan de trekstapel..

5  Als je kaarten met *een verdieping bouwen* bonus voor je zichtscherm hebt, ontvang je de materialen die zijn aangegeven op deze kaarten (zie **Bonussen van kaarten**).

6  Leg de gespeelde kaart voor je zichtscherm op tafel. Deze kaart geeft je een bonus voor de rest van het spel. Er zijn 2 soorten bonussen:

- permanente bonussen (met een zwarte pijl), die worden geactiveerd tijdens het spelen
- eindwaardering bonussen (met het "=" symbool), die je succespunten geven tijdens de laatste waardering



VOORBEELD

Anita heeft de blauwe 5 gebouwenkaart met de rode 4 gebouwentegel gespeeld. Het blauwe 5 gebouw is van Marianne, dus krijgt ze haar 2 grondstoffen terug en ontvangt 2 succespunten. Anita legt de rode 4 tegel op het blauwe 5 gebouw. Ze moet daarvoor 1 succespunt betalen omdat 4 minder is dan 5. Ze plaatst 3 van haar grondstoffen en 1 bouwplaatspion op het nieuwe gebouw. Omdat ze twee kaarten met een verdieping bouwen bonus heeft, ontvangt ze 1 succespunt en 1 grondstof. Ze legt de blauwe 5 gebouwenkaart vervolgens voor haar zichtscherm bij de andere kaarten.

Opmerking: Als je een kaart met een tegel speelt, maar je hebt niet de juiste materialen om het gebouw in de stad te plaatsen, leg dan de tegel terug achter je zichtscherm. Je voert dan de actie uit alsof je de kaart zelfstandig had gespeeld.

3. Voorbereiding van de volgende ronde

Nadat alle spelers hun acties hebben uitgevoerd, ontvangt iedere speler alle niet gebruikte kaarten (inclusief de startspelerkaart, indien van toepassing) van de speler rechts van hem. Daarna, te beginnen met de nieuwe startspeler en met de wijzers van de klok mee, pakt iedere speler een kaart van de trekstapel, zodat iedereen weer 4 handkaarten heeft.

Zodra de trekstapel op is, maakt de startspeler direct meteen een nieuwe trekstapel op de volgende manier:

1. Van elke kleur noemt hij het cijfer van de tegel op waar een *bouwplaats*pion op staat. Een andere speler zoekt de bijbehorende kaart in de 3 stapels *gebouwen*kaarten en legt deze vervolgens op de aflegstapel.
2. De aflegstapel wordt geschud en daarmee wordt een nieuwe trekstapel gevormd.
3. In een spel met 2 of 3 spelers gaan de eerste 7 kaarten open naar een aflegstapel naast de trekstapel. (In een spel met 4 of 5 spelers gaan er geen kaarten naar de aflegstapel)
4. Verwijder de bouwplaatspionnen van de tegels en leg ze terug in de algemene voorraad.

VOORBEELD

Alle spelers hebben hun acties uitgevoerd en hebben de 3 niet gekozen kaarten van hun rechter medespeler gekregen. Ans is de nieuwe startspeler en trekt de laatste kaart van de trekstapel om haar hand weer aan te vullen tot 4 kaarten. De trekstapel is op en moet opnieuw gemaakt worden. Ze begint met het noemen van de cijfers van de gele gebouwentegels met een bouwplaatspion, in dit geval de tegels 4, 5 en 9. Anita zoekt de gele 4, 5 en 9 gebouwenkaarten en legt ze op de aflegstapel. Ze doen hetzelfde voor de rode en blauwe gebouwentegels en daarna schudt Ans de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen. Daarna legt ze de eerste zeven kaarten af op de aflegstapel (omdat het een spel met 2 spelers is) en verwijdert alle bouwplaatspionnen van de tegels uit de stad. Daarna kan Anita een nieuwe kaart van de trekstapel pakken.

Einde van het spel

Zodra voor de eerste keer de gebouwentegels uit de algemene voorraad op zijn, kan iedere speler een hoeveelheid tegels naar keuze terugleggen. Gelijktijdig stellen de spelers een stapeltje gebouwentegels achter hun zichtscherm samen. Daarna haalt iedereen tegelijkertijd zijn tegels achter het zichtscherm vandaan. Iedere speler ontvangt 1 succespunt per tegel die op deze wijze terug naar de voorraad gaat. De teruggelegde tegels worden gedekt geschud en vormen nieuwe trekstapels. Daarna gaat het spel op de normale manier verder.

Het spel eindigt zodra:

- de tegels in de algemene voorraad voor de tweede keer op zijn, of
- een speler al zijn grondstoffen (respectievelijk 25, 20, 18 of 16 bij 2, 3, 4 of 5 spelers) in de stad heeft geplaatst.

Zodra aan één van deze twee voorwaarden wordt voldaan, wordt de huidige ronde afgemaakt (acties worden uitgevoerd) en daarna eindigt het spel.

Opmerking: Het spel is toch afgelopen als een speler die al zijn grondstoffen in de stad had geplaatst, grondstoffen terugkrijgt vanwege een actie van een andere speler.

De speler die de meeste succespunten heeft verzameld is de winnaar van het spel. Tel de volgende punten bij elkaar op:

- de succespuntenfiches die zijn verzameld tijdens het spel,
- de succespunten van de eindwaardering bonuskaarten (kaarten met een "=" symbool),
- 2 succespunten voor elk niet gebruikt "nieuwe kaarten"-fiche
- de succespunten die een speler ontvangt voor zijn aanwezigheid in wijken van de stad

Een wijk is een deel van de stad dat ten minste bestaat uit 2 aangrenzende tegels van dezelfde kleur.
Een losliggend gebouw wordt nooit als een wijk beschouwd.

UITLEG GAAT VERDER OP DE VOLGENDE BLADZIJDE »»»

In elke wijk vergelijken de spelers de hoeveelheid grondstoffen in hun spelerskleur ten opzichte van elkaar. De speler met de grootste som aan grondstoffen in een wijk ontvangt zoveel succespunten als het totaal aantal grondstoffen in die wijk (alle kleuren). De tweede speler met de grootste som aan grondstoffen ontvangt zoveel succespunten als de hoeveelheid grondstoffen in zijn kleur in die wijk. In het geval van een gelijke stand, wint de speler die op een gebouw staat met de meeste verdiepingen in de wijk. Als het dan nog steeds een gelijke stand is, wint de speler die op zijn hoogste gebouw het hoogste cijfer heeft.

Opmerking: Als in een wijk alle grondstoffen van één speler zijn, ontvangt deze de succespunten voor de eerste en de tweede plaats. Dat betekent dat de speler 2 succespunten per grondstof in die wijk ontvangt.



VOORBEELD

De tegels in de afbeelding vormen twee wijken: een blauwe en een gele. Het rode 20 gebouw is geen wijk, omdat deze los ligt van de rest.

In de gele wijk is Ans alleen met haar 3 grondstoffen, daarvoor ontvangt ze 6 succespunten. In de blauwe wijk heeft , Marianne de meeste grondstoffen van de 7 grondstoffen die daar staan; ze ontvangt 7 succespunten. Ans en Anita hebben een gelijke hoeveelheid grondstoffen en ook het hoogste gebouw. Ans verdient 2 succespunten, omdat zij op een gebouw staat met het hoogste cijfer. Anita verdient geen punten.

Solitair spel

Het solitair spel wordt gespeeld tegen een virtuele speler, die we "Joep" zullen noemen in de uitleg.

Voorbereiding

Bereid het spel voor zoals je voor een spel met 2 spelers zou doen met de volgende uitzonderingen: Je begint het spel met 6 grondstoffen, 6 tegels en 6 succespunten, maar je krijgt geen karakterkaarten of *nieuwe kaarten* fiches. Joep heeft de beschikking over alle grondstoffen (de algemene voorraad is zijn persoonlijke voorraad). Joep begint het spel zonder succespunten en tegels.
In een spel met Joep als tegenstander, ben je altijd de startspeler.

Verloop van een ronde:

- Trek 3 kaarten en geef Joep ook gedekt één kaart.
- Kies je actie (kaart + eventuele tegel) en voer de actie uit volgens de normale regels.
- Draai de kaart van Joep open en trek een willekeurige tegel, omdat Joep elke ronde bouwt. Als Joep gaat urbaniseren (hij heeft een *urbanisatie*kaart gespeeld), ontvangt hij 1 succespunt voor elk materiaal dat de aangrenzende gebouwen opleveren (hij ontvangt geen tegels en grondstoffen). Als Joep een verdieping bouwt, houdt hij de kaart die werd gespeeld, maar ontvangt hij geen bonussen als hij speelt (het effect van de kaarten met de zwarte pijl worden genegeerd).

Nadere toelichtingen:

- Als Joep een verdieping bouwt op één van jouw gebouwen, krijg je jouw grondstoffen terug en ontvang je 1 succespunt per grondstof zoals in de normale regels.
- Als je een verdieping bouwt op een gebouw van Joep, ontvangt hij 1 succespunt per grondstof die hij terug krijgt.
- Je kunt geen handkaarten omruilen.
- Als Joep gaat urbaniseren, verplaats je de *urbanisatie*tegel voor hem, alsof het je eigen beurt was.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen aan het einde van je beurt waarin de tegels in de voorraad op zijn, of als je al je grondstoffen op gebouwen in de stad hebt geplaatst, of als Joep geen grondstoffen meer heeft. Als Joep niet voldoende grondstoffen heeft om te bouwen, wordt zijn laatste actie niet meer uitgevoerd en eindigt het spel.

Joep telt zijn succespunten bij elkaar op die hij heeft verzameld tijdens het spel, succespunten voor zijn bonuskaarten met een "=" symbool en zijn wijken, net als een normale speler.

Expert niveau

Om de moeilijkheidsgraad te verhogen (expert niveau): Als de kaart van Joep een *urbanisatie*kaart is, trek dan een nieuwe kaart van de trekstapel. Is dit een gebouwenkaarten, dan zal Joep deze kaart gebruiken (Joep bouwt dan een verdieping). Is het echter een *urbanisatie*kaart, dan zal Joep de kaart gebruiken die hem de meeste punten oplevert.

Bonussen van Kaarten

Kaarten met een permanente bonus

Dat zijn de *karakter*kaarten en *gebouwen*kaarten met cijfers 1 t/m 9. Ze hebben allemaal een zwarte pijl. Voor iedere kaart van deze soort voor je zichtscherm, ontvang je elke keer een bonus als je een bepaalde actie uitvoert



Exploitatie bonus

Elke keer als je *een kaart zelfstandig* speelt, levert de kaart je 1 grondstof, 1 succespunt of 1 tegel op.



Urbanisatie bonus

Elke keer als je de actie *urbaniseren* uitvoert, levert de kaart je 1 grondstof, 1 succespunt of 1 tegel op..



Een verdieping bouwen bonus

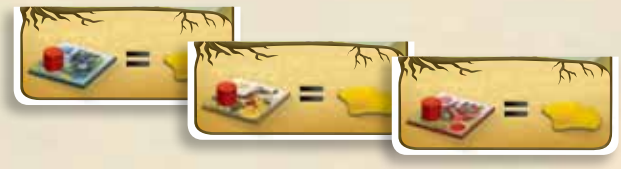
Elke keer als je de actie *een verdieping bouwen* uitvoert, levert de kaart je 1 grondstof, 1 succespunt of 1 tegel op.



Opmerking: De kaarten met cijfers 7 t/m 9 geven je 2 succespunten, of 1 grondstof en 1 succespunt, of 1 tegel en een succespunt, als je de bijbehorende actie uitvoert.

Kaarten met een eindwaardering bonus

Dat zijn de *gebouwen*kaarten met cijfers 10 t/m 20. Ze hebben allemaal het "=" symbool. Voor elke kaart van deze soort voor je zichtscherm, ontvang je aan het einde van het spel succespunten als je aan de aangegeven voorwaarde voldoet.



De kaart levert je 1 succespunt op voor elke grondstof die je op een blauw, geel of rood gebouw hebt staan, afhankelijk van de kaart.



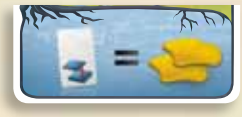
De kaart levert je 1 succespunt op voor elk gebouw met 1 of 2 verdiepingen in jouw bezit.



De kaart levert je 3 succespunten op voor elk gebouw met 3 of meer verdiepingen in jouw bezit.



De kaart levert je 2 succespunten op voor elke kaart met een *exploitatie* bonus voor je zichtscherm, inclusief je *karakter*kaarten.



De kaart levert je 2 succespunten op voor elke kaart met *een verdieping bouwen* bonus voor je zichtscherm, inclusief je *karakter*kaarten.



De kaart levert je 2 succespunten op voor elke kaart met een *urbanisatie* bonus voor je zichtscherm, inclusief je *karakter*kaarten.



De kaart levert je 9 succespunten op als deze voor je zichtscherm ligt.



De kaart levert je 2 succespunten voor elke blauwe, rode of gele kaart voor je zichtscherm, inclusief je *karakter*kaarten.

Spelontwerp : **Xavier Georges** • Illustraties : **Gaël Lannurien**
Computer graphics : **megalopole.com** • Nederlandse vertaling: **Patrick Draad**

Bedankt

De auteur en de uitgever bedanken Etienne, Shadi, Anke, Madeline, Anaëlle, Maïlys, Nell, Fanny, François, Muriel, Nathan, Marcus, Marie, Didier, Emmanuel, In Ludo Veritas (Namen) en alle anderen die ons geholpen hebben dit project te voltooien.



www.pearlgames.be

© 2012 Pearl Games

Samenvatting

Voorbereiding

1. Leg de 9 startgebouwen (1-3 van elke kleur) en de 12 *urbanisatietegels* (A-L) op tafel.
2. Schud de overige *gebouwen*tegels en maak hier stapels van. In een spel met twee of drie spelers gaan 6 tegels terug in de doos. Leg de succespunten en de *bouwplaats*pionnen vlakbij de *gebouwen*tegels.
3. Iedere speler kiest een kleur en ontvangt een zichtscherm en 2 *nieuwe kaarten* fiches. De grondstoffenvoorraad omvat: elk 25 grondstoffen bij 2 spelers, elk 20 grondstoffen bij 3 spelers, elk 18 grondstoffen bij 4 spelers, elk 16 grondstoffen bij 5 spelers.
4. Maak een trekstapel met de 12 urbanisatiekaarten (A-L) en de 9 startgebouwen kaarten en schud deze. In een spel met 2 of 3 spelers draai de eerste 7 kaarten open en leg ze op een aflegstapel naast de trekstapel.
5. Maak 3 stapels *gebouwen*kaarten met cijfers 4-20.
6. Iedere speler ontvangt 3 *karakter*kaarten (introductiespel) of geef 4 kaarten aan elke speler en iedereen trekt 3 karakters.
7. Iedere speler ontvangt de *gebouwen*tegels, de grondstoffen en de succespunten aangegeven in de linkerbovenhoek van zijn *karakter*kaarten.
8. De speler die als laatste een boom heeft geplant wordt de startspeler en geeft 4 kaarten aan elke speler.

Verloop van een ronde

1. Iedereen gelijktijdig: Kies een actie door een kaart gedekt voor je zichtscherm te spelen (+ een *gebouwen*tegel voor de actie *urbaniseren* of *een verdieping bouwen*).

   Optioneel: Leg een *nieuwe kaarten* fiche af om je handkaarten af te leggen en 4 nieuwe te trekken.
2. De acties worden uitgevoerd met de wijzers van de klok mee, te beginnen met de startspeler (zie uitleg van de acties hieronder).
3. Voorbereiding voor de volgende ronde: Neem de 3 niet gebruikte kaarten van je speler rechts van je op hand en trek een nieuwe kaart.

   Als de trekstapel op is: Leg de kaarten die bij de nieuwe gebouwen horen (bouwplaatspion) op de aflegstapel en schud ze om de nieuwe trekstapel te maken. In een spel met 2 of 3 spelers gaan 7 kaarten open naar de aflegstapel.

   Einde van het spel: Als de algemene voorraad van de tegels voor een tweede keer op zijn, of als een speler al zijn grondstoffen in de stad heeft geplaatst.
   Eindwaardering: Zie bladzijde 7.



Door een kaart zelfstandig te spelen levert het je materialen op (succespunten, grondstoffen of tegels)	Een *urbanisatie*kaart levert je een grondstof OF een tegel op. Een gebouwenkaart levert je de hoeveelheid materialen op in de hoogte van het gebouw.	Kaarten met een *exploitatie* bonus leveren je de materialen rechts van de zwarte pijl op.	Leg de gespeelde kaart af



Door een *urbanisatie*kaart met een gebouwentegel te spelen breid je de stad uit.	Het gebouw vervangt de *urbanisatie*tegel aangegeven op de kaart; plaats er een *bouwplaats*pion en een grondstof op. Verplaats de *urbanisatie*tegel.	Direct aangrenzende gebouwen leveren je een hoeveelheid materialen op gelijk aan de hoogte van het gebouw.	Kaarten met een *urbanisatie* bonus leveren je de materialen rechts van de zwarte pijl op.	Leg de gespeelde kaart af



Door een *gebouwen*kaart met een *gebouwen*tegel te spelen bouw je een verdieping.	Leg de *gebouwen*tegel op het gebouw dat is aangegeven op de kaart; plaats er een *bouwplaats*pion en grondstoffen op. Als het een gebouw van een medespeler was, geef de grondstoffen terug en de medespeler ontvangt 1 succespunt per grondstof.	Als de kleur van het nieuwe gebouw anders is, verlies je een grondstof. Als het cijfer van het nieuwe gebouw lager is, verlies je het verschil in succespunten.	Kaarten met *een verdieping bouwen* bonus leveren je de materialen rechts van de zwarte pijl op.	Leg de gespeelde kaart als bonuskaart voor je zichtscherm.