

COPENHAGEN

ROLL & WRITE



Spelidee en doel van het spel

De Deense stad Kopenhagen wordt doorkruist door grachten en havens, een deel ervan - "Nyhavn" (Nieuwe Haven) - is beroemd om de kleurrijke gevelhuizen langs het water.

De spelers moeten de gevels van de nieuwe gebouwen voltooien. Met behulp van de kleuren op de geworpen dobbelstenen,

kiezen en tekenen de spelers geveltegels in hun gebouwen en bouwen zo de gevels die punten opleveren. Bovendien kunnen de spelers speciale vaardigheden gebruiken, die ze tijdens het spel ontgrendelen, om de regels te wijzigen en een voordeel te nemen. De winnaar is de speler die zijn gevels het meest efficiënt bouwt en slim gebruik maakt van zijn speciale vaardigheden!

Onderdelen & Spelvoorbereiding

- Spelerblok

- 5 Dobbelsstenen



- Gevelblok

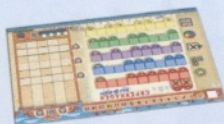
- 1 Spelregeloverzicht



Eén blad van het gevelblok wordt in het midden van de tafel geplaatst met de dobbelstenen ernaast. Elke speler neemt een vel van het spelersblok en legt het voor zich neer.

Iedere speler heeft een pen nodig (*niet inbegrepen*) om markeringen aan te brengen. De jongste speler begint het spel en zet een X in het startspelervak.

- Gevelblok



- Dobbelsstenen



- Spelerblok



- Vakje Startspeler

• 1 Spelerblok

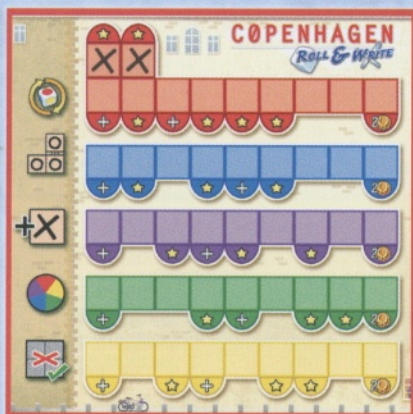
Startspeler – Een X geeft hier aan welke speler de startspeler is.



■ **Scorespoor** – Elke keer dat de speler punten krijgt voor het voltooien van een rij (horizontaal) en/of kolom (verticaal) in zijn gebouw, markeert deze de behaalde punten door per punt een X in de vakjes te tekenen.



■ **Vaardigheidsspoor** – De vakjes van deze sporen worden van links naar rechts gemarkeerd door er een X in te tekenen. Zodra boven een bonus (⚔) of een vaardigheid (☆) een X wordt gemarkeerd, mag de speler deze bonus/vaardigheid in zijn beurt gebruiken om een voordeel te behalen. Bonussen worden gebruikt om grotere geveltegels te tekenen, terwijl vaardigheden de regels van het spel in het voordeel van de speler veranderen.



■ **Gebouw** – De spelers tekenen hierin de geveltegels die ze uit het gevelblok hebben gekozen. Volgens de tekenregels vullen ze de gevel van het gebouw met het doel om volledige rijen en kolommen te tekenen. Voor elke volle rij en/of kolom krijgen ze punten en kunnen ze de wapenschilden ontgrendelen.

■ **Wapenschild** – Dit wordt ontgrendeld zodra een complete rij of kolom in het gebouw met een wapenschild is ingevuld. De speler mag direct een gevelblok van één vierkant in zijn gebouw of twee vakjes van één vaardigheidsspoor markeren.



• 5 Dobbelstenen

De verschillende zijden tonen de overeenkomstige gevelkleuren die beschikbaar zijn voor de spelers. De witte zijde is een jokerzijde en geldt als een van de vijf andere kleuren.



• 1 Gevelblok

Overzicht – Toont de punten die aan de spelers worden toegekend voor het voltooien van kolommen en rijen (verdiepingen) in hun gebouw en de bonusactie voor het ontgrendelen van een wapenschild.

Geveltegels – Dit zijn de vormen die de spelers in hun gebouwen kunnen tekenen om verdiepingen te voltooien. De vormen onder het onbeperktssymbool (∞) mogen zo vaak als men wil worden gekozen, terwijl de vormen onder het X (X) slechts eenmaal mogen worden gekozen waarna ze worden doorgestreept.



Spelverloop

Copenhagen Roll & Write wordt gespeeld over meerder spelrondes. Beginnend met de startspeler volgen de andere spelers met de klok mee.

Een beurt bestaat uit drie fasen:

1. Dobbelstenen rollen en een gevelvorm kiezen
2. Tekenend van de gevelvorm
3. Andere spelers kiezen een vaardigheidsspoor

Tijdens zijn beurt mag een speler zoveel ontgrendelde bonussen en vaardigheden gebruiken als hij wenst.

Wanneer de beurt voltooid is, worden de dobbelstenen aan de volgende speler (met de klok mee) gegeven. Het spel eindigt na de ronde, waarin ten minste één speler 12 of meer punten op zijn scorespoor heeft behaald. De speler met de meeste punten is de winnaar.

Een beurt van de speler in detail

1. Dobbelstenen rollen en een gevelvorm kiezen

De actieve speler gooit alle 5 dobbelstenen en kiest vervolgens, afhankelijk van de dobbelsteenresultaten, een gevelvorm van het gevelblok.

Om een gevelvorm te kiezen, moet de speler zich aan de volgende regels houden:

- Het aantal dobbelstenen met dezelfde kleur moet overeenkomen met het aantal vierkanten van de gekozen gevelvorm.

Opmerking: De speler mag een gevelblok kiezen met minder vierkanten dan dat er dobbelstenen van deze kleur geworpen zijn.

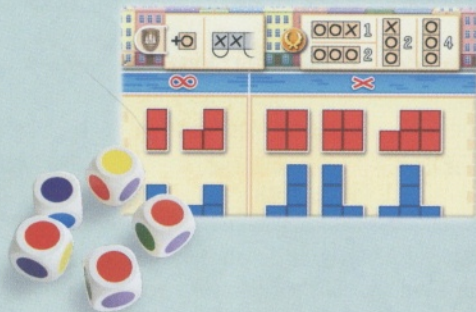
- De geveltegels moet beschikbaar zijn, d.w.z. een tegel uit de "onbeperkte" kolom (∞) of niet doorgestreep in de X-kolom ($\times$).

Wanneer een dobbelsteen de witte jokerzijde laat zien, mag de speler hiervoor elke kleur kiezen die hij wil.

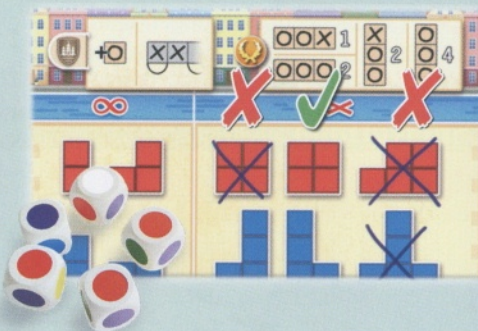
Als de gekozen vorm uit de X-kolom wordt gekozen, kruist de speler deze vorm door. Geen enkele speler mag deze tegel meer kiezen.

2. Teken van de gevelvormen

De actieve speler tekent nu de gevelvorm in zijn gebouw volgens de tekenregels.

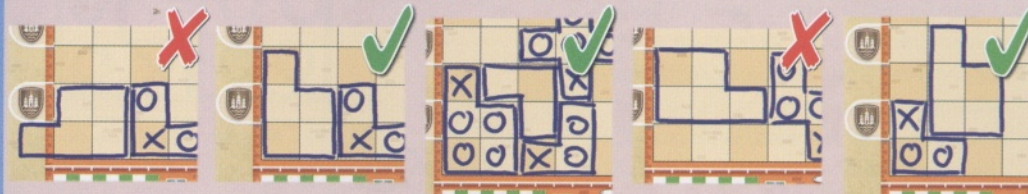


Voorbeeld: Er zijn 3 rode dobbelstenen. De speler mag nu een rood gevelblok van 2 óf 3 vierkanten kiezen.

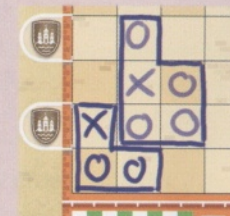


Tekenregels:

- Voordat de vorm wordt getekend, mag deze op elke wijze worden gedraaid. De vorm moet volledig in het gebouw passen.
- Een vorm moet vanaf de onderste rij worden geplaatst, of zodanig dat ten minste één vierkant direct boven een eerder geplaatste vorm staat. Er is slechts één vierkant nodig om boven de eerder getekende vorm te mogen staan. (zie voorbeelden)



- Nadat de vorm op de gewenste locatie is getekend, moet een van de vierkanten van deze vorm worden gemarkeerd met een X. De andere vierkanten van de vorm worden gemarkeerd met een O. Het is de keuze van de speler welk vierkant hij met een X wil markeren.



Punten scoren en wapenschild ontgrendelen

Als de speler een rij of kolom in zijn gebouw voltooit, scoort hij hiervoor als volgt punten:

Rij:

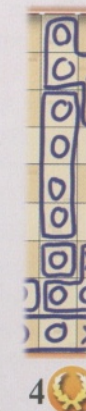
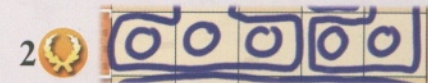
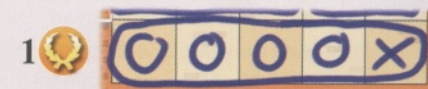
1 punt als de rij minstens 1 X bevat.

2 punten als de rij volledig met O is ingevuld.

Kolom:

2 punten als de kolom minstens 1 X bevat.

4 punten als de kolom volledig met O is ingevuld.

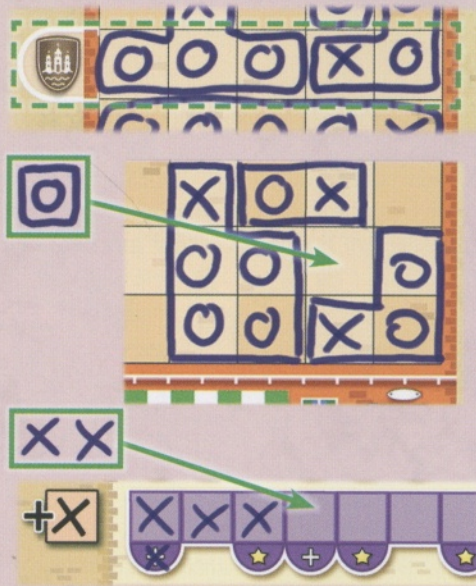


Ontgrendelen van een wapenschild:

Vervolgens controleert de speler of hij een **wapenschild** heeft ontgrendeld. Dit gebeurt wanneer de zojuist voltooide rij of kolom aan een wapenschild grenst.

Als dat het geval is, dan kruist de speler het wapenschild af en kiest direct een speciale actie:

- De speler tekent in zijn gebouw, volgens de tekenregels, een enkel vierkant, en markeert dit met een O. Als door het tekenen van dit vierkant een rij of kolom wordt voltooid, scoort de speler onmiddellijk de punten. Indien er hierdoor weer een wapenschild wordt ontgrendeld, mag de speler direct nog een speciale actie kiezen.
- De speler markeert twee vakjes van één vaardigheidsspoor naar keuze. Hij mag niet twee verschillende sporen markeren.



3. Andere spelers kiezen een vaardigheidsspoor

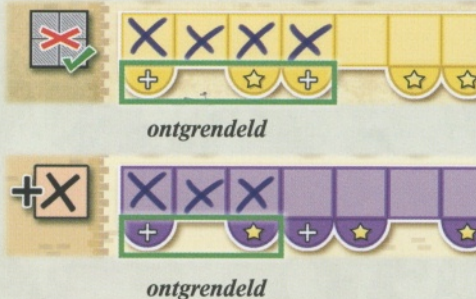
Alle andere spelers kunnen een van de ongebruikte dobbelstenen van de actieve speler kiezen en het volgende vakje van het overeenkomstige vaardigheidsspoor markeren met een X. Alle andere spelers mogen dezelfde dobbelsteen kiezen, het hoeven geen verschillende dobbelstenen te zijn. Als de actieve speler de witte dobbelsteen niet heeft gekozen, mag elke medespeler een vaardigheidsspoor naar keuze kiezen om te markeren.

Als de actieve speler alle dobbelstenen heeft gebruikt, kunnen de andere spelers geen vierkant op een spoor markeren.

Het vaardigheidsspoor wordt van links naar rechts gemarkeerd. Als een X boven een bonus (+) of een vaardigheid (☆) wordt gemarkeerd, ontgrendelt de speler de bonus / vaardigheid. Hij mag deze bonus of vaardigheid gebruiken in een van zijn volgende beurten.



Voorbeeld: de actieve speler gebruikt drie rode dobbelstenen. De andere spelers kunnen nu kiezen tussen de gele of de paarse dobbelsteen.



Als een vaardigheidsspoor volledig is gemarkeerd, krijgt de speler direct twee punten.

Wanneer een bonus of vaardigheid wordt gebruikt, streept de speler die bonus / vaardigheid door en mag hij deze tijdens de rest van het spel niet opnieuw gebruiken.

Bonus (+)

De actieve speler mag een ontgrendelde bonus doorstrepen om zijn dobbelsteenresultaat met één dobbelsteen van de overeenkomstige kleur te vergroten, waardoor hij een gevelvorm mag kiezen die één vierkant groter is.

Elke doorgestreepte bonus verhoogt het resultaat met één dobbelsteen in de kleur van dit vaardigheidsspoor. De speler mag ook twee ontgrendelde bonussen op hetzelfde vaardigheidsspoor doorstrepen om zijn resultaat met twee dobbelstenen van de overeenkomstige kleur te vergroten.

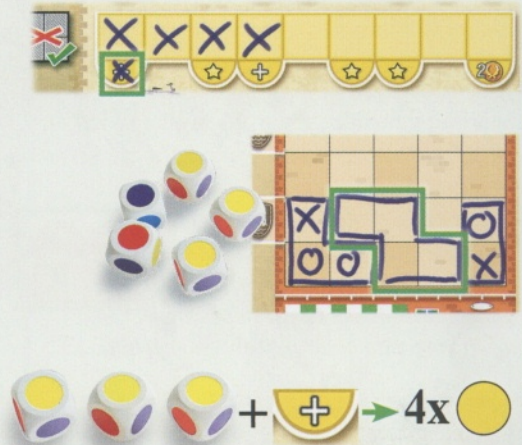
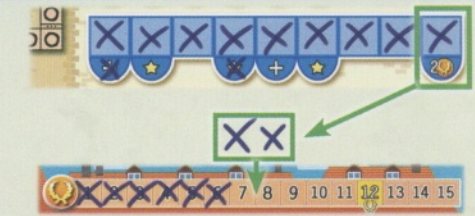
Let op: Een speler mag maximaal twee ontgrendelde bonussen van dezelfde kleur in zijn beurt gebruiken.

Vaardigheid (☆)

Vaardigheden veranderen de spelregels en geven de actieve speler een voordeel. Wat de vaardigheden doen en wanneer de speler deze mag gebruiken, wordt gedetailleerd uitgelegd op de laatste pagina van de regels.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de ronde, waarin ten minste één speler 12 punten of meer heeft behaald. Nadat de ronde is afgelopen, vergelijken spelers hun eindscores. De speler met de meeste punten is de winnaar.



In geval van een gelijkspel, tellen de spelers de lege vierkanten in hun gebouw (welke geen O of X hebben). De speler met de minste lege vierkanten wint het spel. Zijn er dan nog steeds spelers met een gelijk aantal vierkanten, dan zijn er meerdere winnaars.

Vaardigheden (☆)

De vaardigheden mogen worden gebruikt tijdens de eigen beurt van een speler. Als een vaardigheid wordt gebruikt, wordt een ontgrendelde ster op het overeenkomstige spoor doorgestreep (☆). Een speler mag tijdens zijn beurt meerdere vaardigheden gebruiken, op voorwaarde dat hij alle vaardigheden heeft ontgrendeld die hij wil gebruiken. De vaardigheden veranderen de spelregels in het voordeel van de speler:



Opnieuw gooien – Voordat de speler een geveltegelt kiest om te tekenen, mag hij een willekeurig aantal dobbelstenen kiezen en deze één keer opnieuw gooien. Deze vaardigheid mag meerdere keren in één beurt worden gebruikt, maar voor elke worp moet een ontgrendeld stersymbool worden doorgestreep.

Elke speler begint het spel met twee ontgrendelde vaardigheden om opnieuw te gooien. Deze mogen dus direct vanaf het begin of in volgende beurten worden gebruikt.



Opnieuw kiezen – De speler mag een reeds doorgekruiste gevelvorm kiezen op het gevelblok. Deze tekent de vorm in zijn gebouw en hoeft de vorm niet opnieuw door te kruisen.



Kleurwissel – De speler mag een of meer gegooide dobbelstenen met dezelfde kleur naar een gekozen zijde draaien.

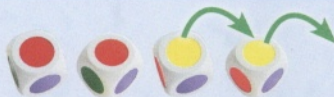


Geen X – Wanneer de speler de gekozen geveltegelt in zijn gebouw tekent, mag hij de volledige vorm met cirkels vullen, hij hoeft dus geen X te markeren in een van de vierkanten.



Eén X – De speler mag een geveltegelt van één vierkant in zijn gebouw tekenen volgens de tekenregels. Hij moet deze tegelt met een X markeren. Hij mag deze vaardigheid gebruiken voor of na het tekenen van zijn gekozen geveltegelt.

Opmerking: de speler mag de vaardigheden: geen X en één X combineren om een geveltegelt van één vierkant met een cirkel in plaats van een X te tekenen.



De twee gele dobbelstenen worden naar de rode kant gedraaid zodat de speler 4 rode dobbelstenen kan gebruiken.

Spelregels voor twee spelers

Aanpassing tijdens de spelvoorbereiding

Streep van elke gevelvorm met vier velden één exemplaar door op het gevelblok. Elke speler markeert de eerste twee vierkanten van een vaardigheidsspoor van zijn keuze.

Aanpassingen tijdens het spelverloop

3. Andere spelers kiezen een vaardigheidsspoor

De niet-actieve speler mag twee ongebruikte dobbelstenen kiezen en de bijbehorende vaardigheidssporen markeren. De gekozen dobbelstenen mogen dezelfde kleur hebben.

est. 1989

