

CLOUD CITY



Phil Walker-Hardling
Fabrice Ros



Spelregels

INLEIDING

De stad start met een van zijn meest spannende projecten met gebouwen die zo hoog zijn dat ze boven de wolken uitsteken.

Als architect ga je gelijktijdig aan het werk als je concurrenten en probeer je het meest ambitieuze project op de been te zetten.

Ga nu naar jullie modellen! Je doel: Ontvang de meeste stemmen van de gemeenteraad om te winnen!

VOORBEREIDING

Plaats de speldoos in de buurt van alle spelers met al het toebehoor opgeborgen in de respectievelijke vakken. Dit heb je nodig om je stad te bouwen.

Verwijder de 4 starttegels van de wolkentegels en zet deze opzij (tegels met 1, 2, 3 en 4 vogels in het midden). Mix de andere wolkentegels.

- 1 Stapel de wolkentegels op elkaar met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel.
- 2 Leg 3 wolkentegels met de afbeelding naar boven in een rij naast de trekstapel. De eerste speler is diegene waarvan het hoofd het verst in de wolken is.
- 3 Plaats de starttegel 1 met de afbeelding naar boven voor de eerste speler. Geef elke speler een starttegel, ga hierbij met de klok mee en in numerieke volgorde (2, 3 en 4 vogels). De resterende starttegels worden in de speldoos gelegd.
- 4 Neem de 2 gebouwen die in overeenstemming zijn met de kleur van de gebouwlocaties op je starttegel uit de speldoos. Breng deze op hun respectievelijke plaats aan.
- 5 Geef elke speler 3 wolkentegels met de afbeelding naar beneden om hun starttegels te vormen. De stapels van de spelers worden tijdens het spel geheim gehouden.

Laat de speciale vereisten-kaarten in de speldoos. Ze worden alleen gebruikt voor de variant "Persoonlijk model".

INHOUD

- 96 gebouwen (verdeeld in 3 hoogtes, elk 32 stuks)
- 93 wandelpaden (31 wandelpaden langs rivieren, 31 wandelpaden in het bos, 31 wandelpaden op het zand)
- 48 wolkentegels (inclusief 4 starttegels, met 1 tot 4 vogels)
- 10 speciale vereisten-kaarten (alleen voor de variant)

DOEL VAN HET SPEL

Creëer het beste stadsproject en hou je concurrenten in het oog. Ontwikkel je stadsmodel, plaats gebouwen op een strategische manier om de meeste en langste wandelpaden ertussen aan te leggen. Elk wandelpad helpt je bij het verdienen van stemmen van de gemeenteraad. De speler met de meeste stemmen heeft gewonnen!



SPELREGELS

Het spel bestaat uit 8 rondes en de speler met de starttegel 1 mag beginnen. Het spel wordt met de klok mee gespeeld.

Als je aan de beurt bent, moet je de volgende handelingen na elkaar uitvoeren:

1 / Maak de basis van je stad groter (VERPLICHT)

2 / Kies en plaats gebouwen (VERPLICHT)

3 / Bouw wandelpaden (OPTIONEEL)

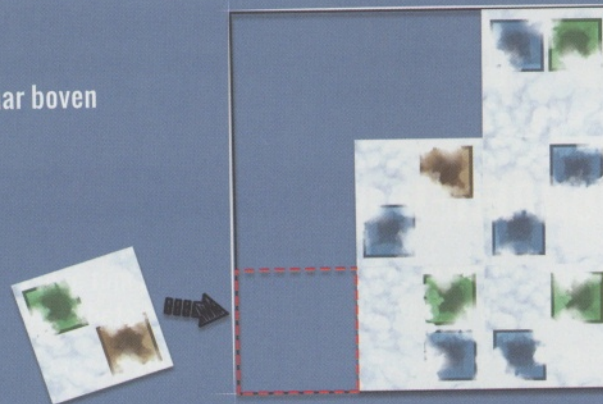
4 / Trek een wolkentegel (VERPLICHT)

1 / Maak de basis van je stad groter (VERPLICHT)

Kies een wolkentegel uit je stapel en voeg hem toe aan je stad, met de afbeelding naar boven voor je.

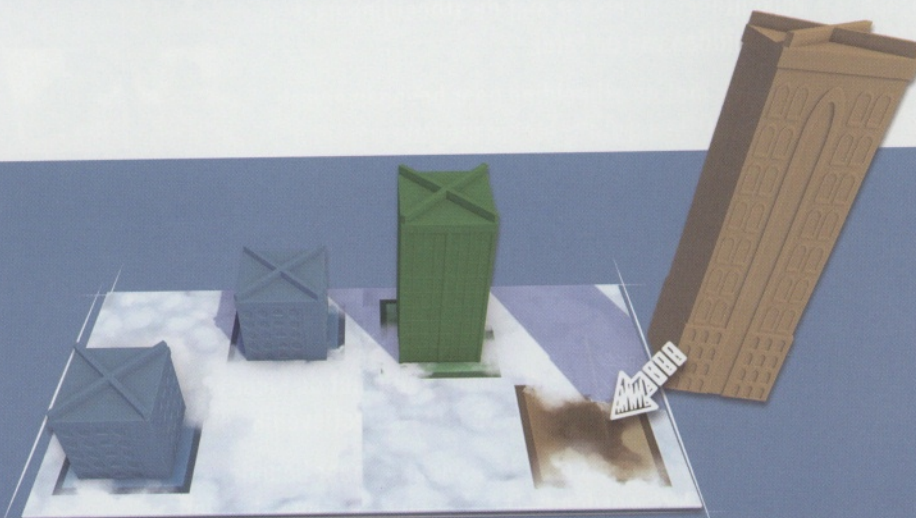
Regels voor het plaatsen

- ★ Je tegel moet altijd met minstens één kant aan een andere tegel grenzen.
- ★ Je kunt je tegel willekeurig draaien voordat je hem permanent plaatst.
- ★ Je stad mag niet meer dan 3 aaneengesloten tegels (in hoogte en breedte) hebben. Aan het einde van het spel heb je een vierkant van 3x3 tegels.



2 / Neem en plaats gebouwen (VERPLICHT)

Elke wolkentegel is voorzien van 2 gebouwenlocaties. Elke locatie wordt weergegeven door een ruimte met de kleur van het gebouw dat erop moet worden geplaatst. Neem de 2 gebouwen die je nodig hebt uit de doos en plaats deze op de betreffende locaties.



3 / Bouw wandelpaden (OPTIONEEL)

Met wandelpaden ben je in staat je gebouwen te verbinden en win je stemmen van de gemeenteraad. Net als bij de gebouwen, zijn er 3 verschillende soorten wandelpaden en elk type kan alleen aan het betreffende gebouw worden aangesloten:

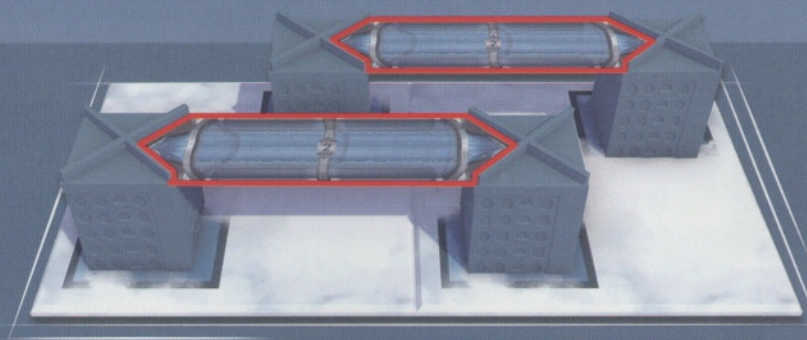
- ★ Wandelpaden langs rivieren verbinden de laagste gebouwen van je stad,
- ★ Wandelpaden in het bos verbinden middelhoge gebouwen,
- ★ Wandelpaden op het zand verbinden de hoogste gebouwen.

Alle wandelpaden hebben één van de 5 verschillende lengtes. Hoe langer je wandelpad, hoe meer stemmen je van de gemeenteraad krijgt (1, 2, 3, 5 of 8 stemmen van de gemeenteraad).

Tijdens het spel kan het gebeuren dat je geen wandelpaden met een bepaalde lengte meer hebt voor het verbinden van de gebouwen. In dit geval kun je geen wandelpad op deze plaats bouwen.

Wandelpaden bouwen

Neem het wandelpad behorend bij de gebouwhoogte en met de juiste lengte en leg een verbinding tussen de twee gebouwen zoals weergegeven in de afbeelding rechts.



Wanneer moet je wandelpaden bouwen

Als een verbinding tussen 2 gebouwen met dezelfde hoogte mogelijk is, wanneer je gebouwen op je volkentegel zijn geplaatst, kun je het betreffende wandelpad nemen en het tussen de twee gebouwen plaatsen. Het is mogelijk meerdere gebouwen tijdens je beurt op deze manier met elkaar te verbinden.

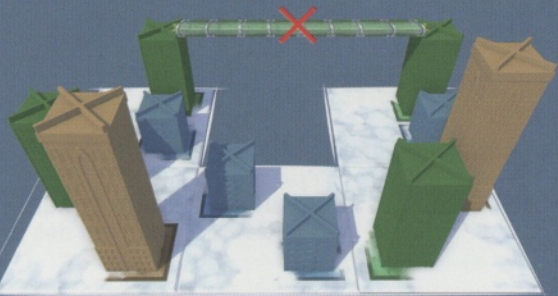
Je kunt zoveel wandelpaden als je wilt plaatsen tijdens deze fase, overal in je stad, zolang je je aan de regels houdt voor het plaatsen.

Je kunt er ook voor kiezen geen wandelpaden te bouwen tijdens je beurt.



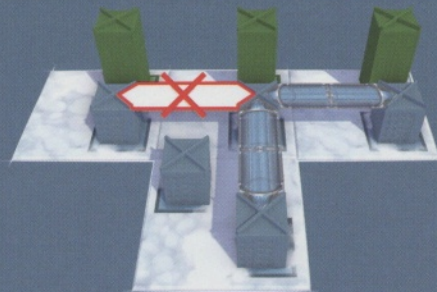
Wat is niet toegestaan

★ Je kunt geen wandelpad bouwen als het over een gedeelte van je stad loopt waar zich nog geen wolkentegel bevindt.



★ Je kunt geen wandelpad bouwen als het kruist met een ander wandelpad van hetzelfde niveau in je stad.

- ★ Je kunt geen diagonale wandelpaden bouwen.
- ★ Je kunt geen wandelpaden bouwen tussen 2 gebouwen met een verschillende hoogte.
- ★ Je kunt geen wandelpaden bouwen over 3 (of meer) gebouwen van dezelfde hoogte. Een wandelpad mag uitsluitend tussen 2 gebouwen lopen.
- ★ Je kunt niet meer dan 2 wandelpaden per gebouw bouwen



4 /Trek een wolkentegel (VERPLICHT)

Trek een nieuwe wolkentegel zodat je er altijd 3 in je stapel hebt. Hiervoor kun je kiezen om de eerste tegel van de stapel of een van de 3 tegels die zichtbaar op de tafel liggen te nemen. Als je voor het laatste kiest, draai een nieuwe tegel om van de trekstapel om de genomen tegel te vervangen.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

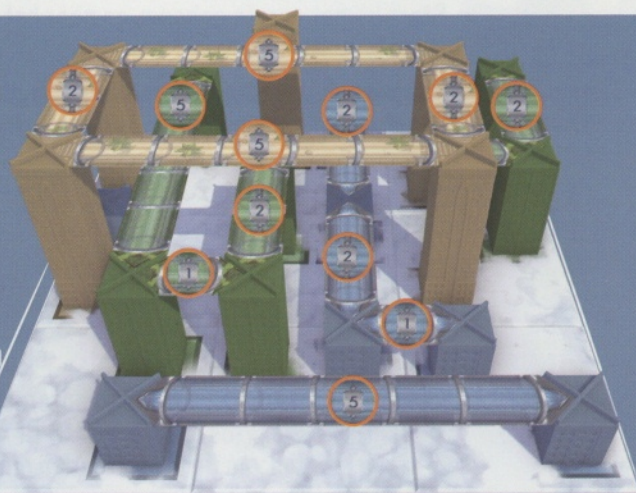
Wanneer alle spelers hun stad van 3 x 3 tegels hebben gebouwd, kunnen de stemmen worden geteld.

Tel de stemmen van de gemeenteraad bij elkaar op voor elk wandelpad in je stad. De waarde van elk wandelpad staat erop vermeld en is afhankelijk van zijn lengte.

De speler met de meeste stemmen van de gemeenteraad heeft gewonnen.

Mocht er een gelijkspel zijn, heeft de speler met de meeste stemmen van de gemeenteraad voor de wandelpaden langs het water gewonnen. Als er nog steeds een gelijkstand is, heeft de speler met de meeste stemmen voor de wandelpaden in het bos gewonnen. En als er dan nog altijd een gelijkstand is, heeft de speler met de meeste stemmen voor wandelpaden op het zand gewonnen.

Als de gelijkstand blijft bestaan, hebben beide spelers gewonnen.



VARIANT MET 2 EN 3 SPELERS: RECHTHOEKIGE STAD

Het spel wordt gespeeld in 11 rondes in plaats van 8. De spelers moeten een rechthoekig model van 3x4 wolken tegels maken in plaats van een vierkant van 3x3. Alle andere regels blijven hetzelfde.

VARIANT: PERSOONLIJK MODEL

Bouw je project zoals eerder vermeld. Nu vraagt de stad je te voldoen aan de specifieke eisen van zijn inwoners.

Als je aan deze eisen voldoet, krijg je meer stemmen van de gemeenteraad aan het einde van het spel. Maar let op, je kunt ook worden bestraft met minder stemmen.

VOORBEREIDING

Schud de speciale vereisten-kaarten en plaats één met de afbeelding naar boven naast de stapel met wolken tegels. Doe de resterende kaarten in de speldoos omdat ze bij dit spel niet nodig zijn.

Voor een nog spannender spel kun je met 2 speciale vereisten-kaarten spelen.

Speciale vereisten-kaarten

Van de 10 speciale vereisten-kaarten kunnen 7 je helpen meer stemmen van de gemeenteraad te krijgen, maar met de andere 3 verlies je waarschijnlijk stemmen.



De langste route: 6 stemmen van de gemeenteraad

Vind de langste route in je stad op één van de 2 niveaus (rivier en bos).

Een route komt overeen met een verbinding van verschillende gebouwen met elkaar, met behulp van wandelpaden. Start bij het eerste gebouw, ga naar het laatste en voeg de waarde van alle wandelpaden toe die deel uitmaken van je langste route.

Vergelijk je langste route met die van de andere spelers. Degene met de langste route wint 6 stemmen van de gemeenteraad. In het geval van een gelijkstand krijgen de betreffende spelers elk 3 stemmen van de gemeenteraad.



Meeste afzonderlijke routes: 6 stemmen van de gemeenteraad

Tel het aantal afzonderlijke routes die je hebt gebouwd in je stad. De speler die de meeste heeft gebouwd wint 6 stemmen van de gemeenteraad. In het geval van een gelijkstand krijgen de betreffende spelers elk 3 stemmen van de gemeenteraad.



Verschillende routes: 6 of 8 stemmen van de gemeenteraad

Verdien 6 stemmen van de gemeenteraad als het is gelukt om een route te creëren met tenminste 4 wandelpaden met verschillende lengtes (1, 2, 3, 5 of 8) OF verdien 8 stemmen van de gemeenteraad als het is gelukt een route te creëren die de 5 lengtes van de wandelpaden omvat. Elke speler kan deze bonus slechts één keer per spel winnen.



Circuits: 3 stemmen van de gemeenteraad per circuit

Verdien 3 stemmen van de gemeenteraad voor elk circuit dat je hebt gemaakt. Een circuit is een gesloten route. Het moet vertrekken bij gebouw A en door meerdere gebouwen gaan voordat het teruggaat naar gebouw A.



Blauwe gebouwen op de heuvel: 6 stemmen van de gemeenteraad

Verdien 6 stemmen van de gemeenteraad als je de speler bent met de meeste blauwe gebouwen. In het geval van een gelijkstand krijgen de betreffende spelers elk 3 stemmen van de gemeenteraad.

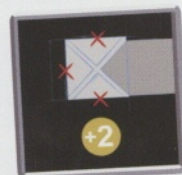
Groene gebouwen op de heuvel: 6 stemmen van de gemeenteraad

Verdien 6 stemmen van de gemeenteraad als je de speler bent met de meeste groene gebouwen. In het geval van een gelijkstand krijgen de betreffende spelers elk 3 stemmen van de gemeenteraad.



Minimalistische gebouwen: 2 stemmen van de gemeenteraad

Verdien 2 stemmen van de gemeenteraad per gebouw met slechts één wandelpad dat hiervan start.



Gekruiste wandelpaden: -2 stemmen van de gemeenteraad

Je verliest 2 stemmen van de gemeenteraad als je wandelpaden elkaar kruisen.

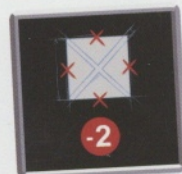
Een wandelpad kruist een ander als het over of onder een wandelpad van een lager of hoger niveau loopt.

Belangrijk: Als wandelpaden direct over de top van kleinere gebouwen lopen, is dit geen kruisen, zelfs als wandelpaden zijn verbonden met deze kleinere gebouwen.



Solo gebouwen: -2 stemmen van de gemeenteraad

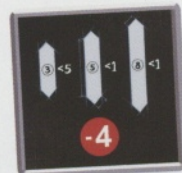
Je verliest 2 stemmen van de gemeenteraad per gebouw zonder wandelpad.



Gebalanceerde wandelpaden: -4 stemmen van de gemeenteraad

Je verliest 4 stemmen van de gemeenteraad als je niet tenminste het volgende hebt:

- ★ 5 wandelpaden ter waarde van 3 stemmen
- ★ 1 wandelpad ter waarde van 5 stemmen
- ★ 1 wandelpad ter waarde van 8 stemmen



EINDE VAN HET SPEL

Aan het einde van het spel, tel de stemmen van de gemeenteraad op of trek ze af in overeenstemming met de speciale vereisten-kaart(en) die in deze variant zijn gebruikt. Vergelijk jouw totaal aantal stemmen met die van je tegenstanders om vast te stellen wie de winnaar is, op dezelfde manier als bij een normaal spel.



© 2020 Blue Orange Edition. Cloud City en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. www.blueorangegames.eu