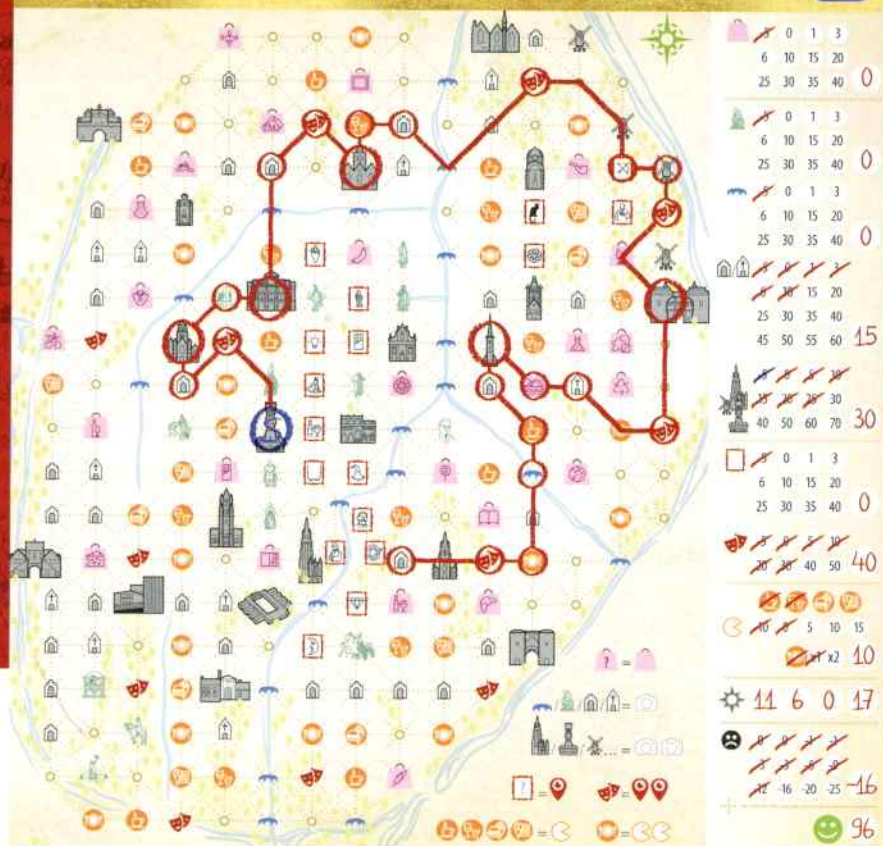


Citytrip Brugge



S P E L R E G E L S



Woord van de ontwerper

Ik woon al jaren naast mijn geboortestad, Brugge, zonder te beseffen welke historische pareltjes en bezienswaardigheden er zijn. Dit zette mij ertoe aan om een spel te creëren over de vele toeristische schatten die hier te ontdekken vallen.

Bij de start van een nieuwe speelsessie kom je in een notedop meer te weten over een bepaald gebouw of museum. Ik hoop zo jullie interesse op te wekken om ooit dit stukje werelderfgoed te bezoeken.

Hierbij wil ik alle medewerkers van de dienst toerisme Brugge bedanken voor de extra informatie die ik ter beschikking kreeg. Maar ook alle speltesters voor hun geduld, inbreng en humor.

Doel

In Citytrip Brugge kruip je in de rol van een reisgids. Je tracht een onvergetelijke daguitstap samen te stellen, waarbij je rekening houdt met de wensen van de toeristen. De speler met de hoogste waarderingscore wint dit spel.

Gedurende het spel tekent iedere speler een weg op zijn bord. Dit traject bestaat uit een onafgebroken lijn vertrekkende van een gemeenschappelijk startpunt. Deze lijn mag geen onderbrekingen hebben en zichzelf niet aanraken of doorkruisen en water enkel via een brug oversteken. Iedere speler probeert met zijn weg zoveel mogelijk wensen van de toeristen te vervullen: souvenirs

verzamelen, standbeelden, bruggen, godshuisjes en bekende gebouwen fotograferen, musea en attracties bezoeken, theaterstukken, films, concerten en events bijwonen en uiteraard ook specialiteiten van de Brugse bars, bistro's en restaurants proeven. Optionele opdrachten, die de groepsvoorkeuren van de toeristen weerspiegelen, geven wat richting aan je trip en extra punten in de eindscore.

Spelonderdelen



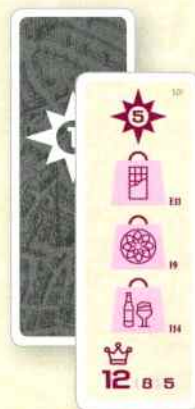
Startkaarten

23 kaarten met beroemde gebouwen, musea of pleinen. Deze bevatten de startpositie van de citytrip alsook wat achtergrondinformatie van die locatie en een QR-code waarmee je extra info vindt.



Actiekaarten

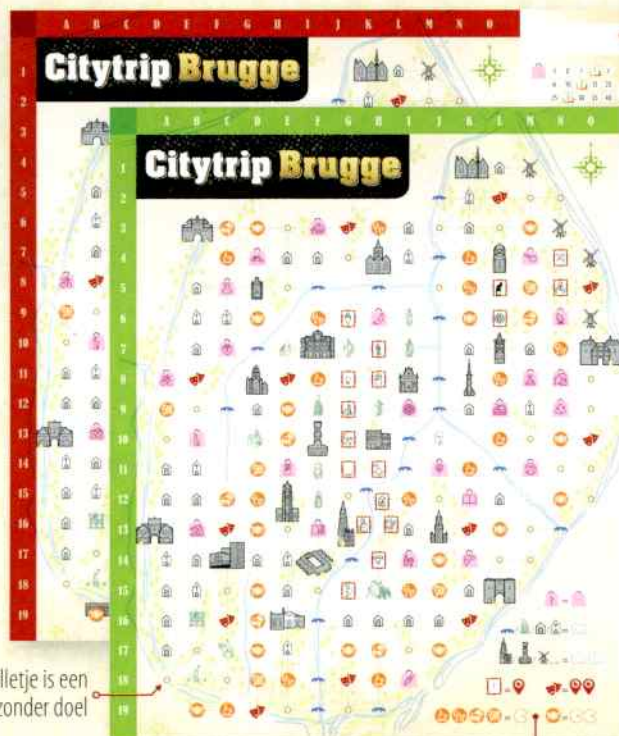
20 dubbelzijdige kaarten waarop de wensen van je toeristen staan. Bij een kort spel (20 minuten) gebruik je er slechts 16. Het halve icoontje links vertelt welke soort actie je op de achterzijde mag verwachten.



Opdrachtkaarten

44 kaarten onderverdeeld in 6 soorten. Het zijn gemeenschappelijke wensen van de toeristen die het hoogst op hun verlanglijst staan. In het voorbeeld links bestaat de opdracht uit het kopen van chocolade, kant en bier.

2



een wit bolletje is een locatie zonder doel

de legende die de nodige acties toont om een doel te scoren



scoretrook

50 invulblaadjes 🎲 spel voor gevorderden

naam speler

50 invulblaadjes 😊 basisspel

doel: souvenirs kopen

doel: standbeelden/pleinen fotograferen

doel: fotograferen op bruggen

doel: godshuisjes/religieuze gebouwen fotograferen

doel: bekende historische gebouwen fotograferen

doel: musea/attracties bezoeken

doel: theater/concerten/events bijwonen

doel: eten/drinken

bonuspunten via opdrachten

optioneel een 'opjaag'-actie per beurt (met minpunten als gevolg)

de waarderingsscore, wie de hoogste heeft wint dit spel

Vorbereiding voor het basisspel

- Iedere speler ontvangt een invulblaadje en een potlood.
- Trek 1 startkaart. Iedereen omcirkelt deze locatie op hun invulblad en schrijft daarin de letter S van start. De coördinaten op de startkaart helpen je deze plaats gemakkelijker terug te vinden. Vervolgens schrapt men het eerste getal van het overeenkomstige doel.
- Neem 16 van de 20 actiekaarten en leg ze in het midden van de tafel. Indien je een langere speltijd wenst, neem dan 20 kaarten.
- Trek of kies 3 opdrachten: 1 met nummer 1, 2 en 3*. Leg deze naast elkaar in het midden van de tafel. Hou je het liever eenvoudig, laat dan gerust de opdrachten achterwege.



- In dit voorbeeld heeft de startkaart het Belfort als startpunt met F10 als coördinaten. Elke speler omcirkelt het Belfort, schrijft er de S in van start en schrapt het laagste getal van het doel 'fotograferen van een bekend gebouw'.



16 of 20 actiekaarten



3 opdrachtkaarten (1 met nummer 1, 2 en 3*)

Speloverzicht

1. Eén actiekaart omdraaien

Een willekeurige speler draait de bovenste actiekaart van de stapel om en legt deze ernaast.

2. Acties kiezen/doelen behalen

Elke speler kiest simultaan 2 acties en tekent ze uit. Alle spelers omcirkelen op hun kaart behaalde doelen en schrappen hiervan het laagste getal in de scorestrook. Herhaal stap 1 en 2 tot de laatste 2 actiekaarten gespeeld zijn.

Speleinde

Zodra de laatste 2 actiekaarten gespeeld zijn eindigt het spel. De speler met de hoogste waarderingscore wint.

*Zodra je het spel goed kent, mag je opdracht 1 en/of 2 vervangen door 4 en/of 5.

Spelverloop

1. Één actiekaart omdraaien

Een willekeurige speler draait de bovenste actiekaart van de stapel om en legt deze ernaast.

2. Acties kiezen/doelen behalen

Alle spelers kiezen simultaan, elk voor zich, **2 acties** van de open kaarten, op voorwaarde dat deze vakken **horizontaal of verticaal verbonden zijn**. Hiermee tracht je de uitstap te plannen en doelen te halen. Je bent niet verplicht je gekozen acties (helemaal) te gebruiken.



Je hebt slechts 7 mogelijkheden bij het kiezen van je 2 acties.

SOORTEN ACTIES



A. De trip uitstippelen

Hiermee kan je je weg, afhankelijk van de waarde van de actie, 1, 2 of 3 stappen verbinden met een symbool of wit bolletje in horizontale, verticale en/of diagonale richting. Je mag minder verlengen dan het getal. Je weg mag zichzelf niet aanraken of doorkruisen, en water enkel via een brug oversteken. **TIP: het is het meest overzichtelijk om je verlengingen te markeren met 1 à 2 stippen en zodra je zeker bent van al je acties de punten te verbinden met een lijn.**



B. Souvenirs kopen

Op de daguitstap geef je de toeristen de mogelijkheid om plaatselijke specialiteiten, aandenkens of voorwerpen te kopen. Hoe hoger het getal bij de actie, hoe meer winkels je kan inplannen in je beurt.



C. Foto's nemen

Je geeft ze de tijd om foto's te nemen van bekende standbeelden, pleinen, bruggen en gebouwen. Mits 2 of 3 stappen en 3 foto acties kan je tot wel 3 foto doelen behalen.



D. Bezoeken

Je reserveert tickets en geeft je klanten de nodige tijd om hun favoriete musea, attracties, theaters, cinema's of concerten bij te wonen.



E. Eten/drinken

De mogelijkheid om de plaatselijke keuken te proeven, een kleine honger te stillen of dorst te lessen mag zeker niet ontbreken op reis.

optionele
'opjaag'-actie



Je mag in beperkte mate het tempo van wandelen, shoppen, fotograferen, bezoeken en eten wat opdrijven. Je kan éénmaal per beurt een **derde horizontaal of verticaal aangrenzende actie** uitvoeren (met minpunten als gevolg). Schrap een 'opjaagactie.'

TIP

Met actie **B, C, D** of **E** kan je op je beginpunt één doel behalen. Als je echter actie **A** combineert met acties **B, C, D** en/of **E** kan je doelen behalen op je beginpunt, tussenpunt(en) en/of eindpunt.

SOORTEN DOELEN

A. Willekeurige doelen

Losse activiteiten die je op de trip inplant.

- souvenirs kopen
- fotograferen op bruggen
- bekende historische gebouwen fotograferen
- specialiteiten proeven van bars, bistro's en restaurants
- standbeelden/pleinen fotograferen
- godshuysjes/religieuze gebouwen fotograferen
- musea/attracties bezoeken
- theater/concerten/events bijwonen

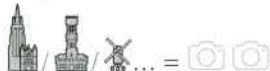
Het **aantal acties** die nodig is **om een doel te omcirkelen** en te mogen schrappen in de scorestrook wordt bepaald door de **legende** op het invulblad.



Een souvenir kopen kost 1 actie.



Een brug, standbeeld, godshuisje of religieus gebouw fotograferen kost 1 actie.



Een historisch gebouw binnen & buiten fotograferen kost 2 acties.



Een museum/attractie bezoeken kost 1 actie.



Theater/concerten/events bijwonen kost 2 acties.



De 4 types korte drink- en eetgelegenheden kosten 1 actie.
Een restaurant kost 2 acties en verdubbelt de finale eetscore.
Elk icoontje kan je, in willekeurige volgorde, 1x behalen.

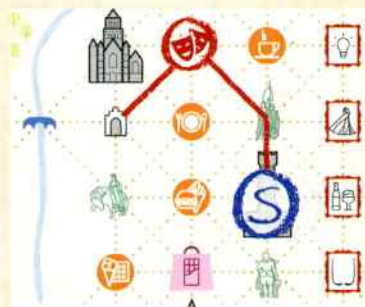
Geert behaalde reeds het icoontje 'aperitief', 'fastfood' en 'ijsje'. Hierdoor is het getal '-10', '0' en '5' geschrapt. Wanneer hij later ook het icoontje van 'restaurant' behaalt levert hem dat 20 punten op (10 x 2).

Hieronder enkele voorbeelden van een beurt aan de hand van de 2 openliggende actiekaarten rechts in combinatie met de legende van het basisspel.



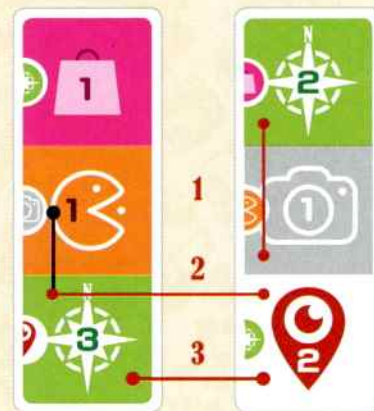
1		5	0	1	3
		6	10	15	20

In voorbeeld 1 kiest Wim om zijn weg 2 vakjes te verlengen en onderweg 1 standbeeld te laten fotograferen. Hij ziet dat in de volgende beurt zeker één bezoektactie beschikbaar zal zijn. Hierdoor verkiest hij ervoor om zijn lijn te beëindigen op een museum.



3		5	0	5	10
		20	30	40	50

In voorbeeld 3 kiest Dave om zijn weg 3 vakjes te verlengen en onderweg een theaterstuk te laten bijwonen. Hij ziet dat in de volgende beurt zeker 1 fotografieactie beschikbaar zal zijn, waardoor hij zijn lijn laat eindigen op een godshuisje.



2		-5	0	1	3	
		6	10	15	20	
		25	30	35	40	
		10	0	5	10	15
						
						
						
				x1	x2	
		0	0	-1	-1	
	-3	-3	-6	-9		
	-12	-16	-20	-25		

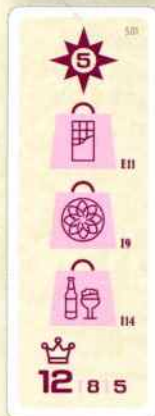
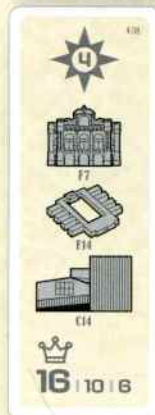
In voorbeeld 2 beslist Sien om haar weg 3 vakjes te verlengen en onderweg 2 musea te laten bezoeken. Ze kiest om via een eetactie de toeristen nog snel een koffie te laten drinken en moet hierdoor een opjaagactie aanstrepen.



bonuspunten
tijdens het spel



bonuspunten
op het einde



B. Opdrachten

Gezamenlijk gekozen toeristische activiteiten.

Het vervullen van een opdracht tijdens of op het einde van het spel voegt **bonuspunten** toe aan je waarderingsscore. Bij het **basisspel** mag je tijdens de spelvoorbereiding **3 opdrachten trekken: 1 van soort 1, 2 en 3** (of 1 van 3, 4 en 5). Bij het **spel voor gevorderden** kan je, afhankelijk van hoe uitdagend je het spel wil maken, kiezen tussen **opdracht 1 t.e.m. 6**.

Opdrachten 1, 4 & 5 brengen bonuspunten op tijdens het spel (zie links in kolom 1).

De eerste speler(s) vult het getal onder het kroontje in op z'n scorestrook. Zij die tweede zijn krijgen de middelste punten en de overige spelers de laagste waarde.

Opdrachten 2, 3 & 6 geven bonuspunten op het einde van het spel (zie kolom 2).



Opdracht 1: behaal zo snel mogelijk 5 doelen van het opgegeven type

In het voorbeeld is het doel om als eerste op 5 bruggen een foto te laten nemen en schrijft de eerste speler(s) 10 punten op opdracht 1 in de scorestrook.



Opdracht 2: elke speler ontvangt het aantal punten per behaalde set

In het voorbeeld brengt iedere set van een bezocht museum en event 5 punten op (maximum 3x5 punten). Lies behaalde 5 musea en 2 events. Opdracht 2 brengt voor haar 10 punten op (2 x 5 punten).



Opdracht 3: behaal de meeste doelen van het opgegeven type

In het voorbeeld mag iedereen met het hoogste aantal gefotografeerde beeldhouwwerken 10 punten schrijven bij opdracht 3.



Opdracht 4: behaal zo snel mogelijk de 3 opgegeven doelen

In het voorbeeld zijn 3 historische gebouwen afgebeeld. Wie deze op z'n trip als eerste laat fotograferen mag onmiddellijk 16 punten schrijven bij opdracht 4.



Opdracht 5: behaal zo snel mogelijk de 3 opgegeven doelen

In het voorbeeld zijn 3 souvenirs afgebeeld. Wie deze op z'n trip als eerste laat kopen mag onmiddellijk 12 punten schrijven bij opdracht 5.



Opdracht 6: behaal zo veel mogelijk extra doelen

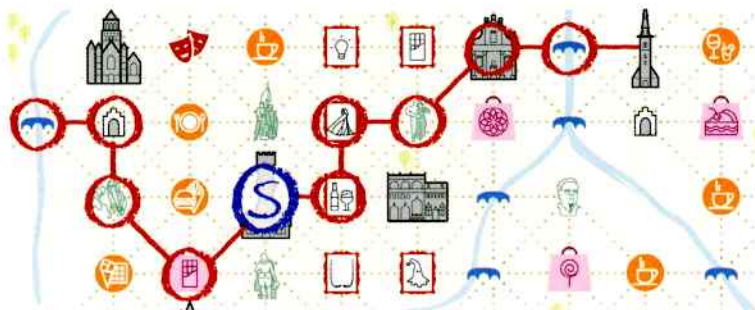
Trek 6 startlocaties en leg ze gedeeltelijk op elkaar met de coördinaten zichtbaar. Hoe meer doelen elke speler hiervan behaalt, hoe hoger hun score is voor opdracht 6.

Speleinde

Citytrip Brugge eindigt zodra de laatste 2 actiekaarten gespeeld zijn: na 15 beurten bij 16 actiekaarten (19 bij 20). Iedereen telt het laagste niet geschrapte getal van elk doel op in zijn scorestrook (voorbeeld zie p. 1). De speler met de hoogste waarderingsscore wint. Bij een gelijkspel gaat de overwinning naar de speler(s) met het laagste aantal opjaagacties.

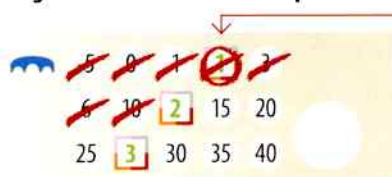
VARIANT 😊☹️

Bij het **basisspel of spel voor gevorderden** kan je tijdens het plannen van de trip een **tweede weg verbinden met de startpositie**. Je kan je route in 2 richtingen uitdenken en je gekozen acties verdelen over de twee richtingen. Deze manier van spelen verkleint de geluksfactor. Ze zal meestal een hogere waarderingsscore opleveren met mogelijks een langere spelduur.



BONUS ACTIES ☹️

Bij het **spel voor gevorderden** kan je in de **scorestrook bonusacties verdienen**. Telkens wanneer je 3 doelen van dezelfde soort behaald hebt, krijg je een bonusactie van waarde 1, 2 of 3 (van 1 type). Deze willekeurige actie kan je onmiddellijk of in één van de volgende beurten gebruiken op een beginpunt, een tussenpunt en/of een eindpunt (al dan niet opgesplitst over meerdere locaties). **Je mag maximaal 2 bonusacties per beurt opgebruiken** (door ze te schrappen).



Bonusacties mag je optellen bij je gekozen acties, op voorwaarde dat ze van dezelfde soort zijn.

ANDERE LEGENDE ☹️

Bij het **spel voor gevorderden** kosten de doelen 'musea bezoeken' en 'theater / films/events bijwonen' 1 actie meer.



Een museum bezoeken kost 2 acties.



Theater/film/events bijwonen kost 3 acties.

SPECIALE LOCATIES ☹️

Bij het **spel voor gevorderden** zijn een aantal **locaties die extra spelmogelijkheden bieden**.



Op deze 2 locaties kan je ofwel het doel 'fotografeer een historisch gebouw' of 'woon een event bij' behalen.



Op deze 3 locaties kan je ofwel het doel 'fotografeer een historisch gebouw' 1x behalen of links en in het midden 'eten/ drinken' en rechts 'woon een event bij.'



Op deze locatie kan je met één 'foto-actie' één brug en één standbeeld schrappen in je scorestrook.



Alle blauwe symbolen zijn een brug waarmee je het water kan oversteken (horizontaal, vertikaal of diagonaal) en waar je een foto kan laten nemen.

Samenvatting

VOORBEREIDING

(p. 3, 6)

BEURT

(p. 4-5)

LEGENDE

(p. 5)

SPELEINDE

(p. 6)

VARIANT

(p. 7)

BASISPEL

- 1 invulblad basisspel per speler
- 1 startkaart + 1 stapel van 16 of 20 actiekaarten
- 3 opdrachten: 1 met nummer 1, 2 en 3 (of 3, 4 en 5)
- 1 actiekaart omdraaien
- elk 2 acties kiezen (horizontaal/verticaal verbonden)
- optioneel 1 opjaagactie (horizontaal/verticaal verbonden)

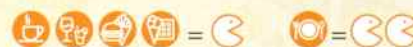


- na 15 beurten bij 16 actiekaarten (19 bij 20 kaarten)

- je weg en acties in twee richtingen plannen

SPEL VOOR GEVORDERDEN

- 1 invulblad voor gevorderden per speler
- 1 startkaart + 1 stapel van 16 of 20 actiekaarten
- opdrachten met nummer 1, 2, 3, 4, 5 en/of 6
- 1 actiekaart omdraaien
- elk 2 acties kiezen (horizontaal/verticaal verbonden)
- optioneel 1 opjaagactie (horizontaal/verticaal verbonden)
- optioneel 1 of 2 bonusacties



- na 15 beurten bij 16 actiekaarten (19 bij 20 kaarten)

- je weg en acties in twee richtingen plannen

Solovariant

Kies een niveau uit de tabel en neem de opgegeven start- en opdrachtkaarten en het correcte kleur van invulblad. Alle voorgaande spelregels zijn van tel. In de solovariant mag je echter tijdens het plannen van de trip een tweede weg verbinden met de startpositie (vb p.7) en je gekozen acties verdelen over de twee richtingen. Per geslaagde opdracht 1, 4 en/of 5 noteer je telkens de hoogste waarde. Opdracht 2 behaal je met minimum 1 set en scoor je pas op het einde.

	01															1.02			2.03		
niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15						
startkaart	01	02	03	04	05	11	07	06	22	12	14	15	17	16	19						
opdracht 1	1.02	1.01	1.03	1.04	1.05	1.02	1.03	1.04	1.01	1.05	1.04	1.03	1.01	1.02	1.05						
opdracht 2	2.03	2.01	2.04	2.02	2.07	2.07	2.07	2.06	2.04	2.05	2.09	2.04	2.08	2.03	2.05						
opdracht 4	/	/	/	/	/	4.02	4.03	4.01	4.04	4.05	4.06	4.07	4.08	4.09	4.10						
opdracht 5	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	5.01	5.07	5.03	5.10	5.09						
waardering		65	70	75	80	85	90	100	110	120	130	130	130	130	150						

Hoe minder actiekaarten, hoe uitdagender de solovariant is: 20 = gemakkelijk, 16 = normaal

Je wint door alle opdrachten van het gekozen niveau te behalen én de overeenkomstige waardering te evenaren.

©2020 Christof Van Conkelberge