

BIG CITY



voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar

Spelopzet

Big City weerspiegelt het ontstaan van een grote Amerikaanse stad.

Met perceelkaarten maken de spelers aanspraak op bouwkvavels, waarop allerlei soorten gebouwen kunnen worden neergezet. Daarmee zijn punten te verdienen, maar er moet wel aan de bouwvoor-schriften worden voldaan! Eerst moet er bijvoorbeeld een raadhuis zijn gebouwd, voordat er andere gebouwen dan woningen en kantoren kunnen verrijzen of de stad kan worden uitgebreid.

De slimste projectontwikkelaar haalt de meeste punten en wint het spel!

Spelbenodigdheden

52 gebouwen

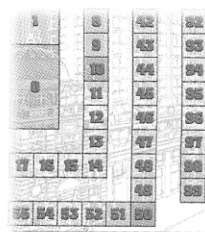
17 tramstellen

8 stadswijken (4 wijken met 8 en 4 wijken met 9 bouwkvavels)

72 perceelkaarten



1 scorebord



5 scorepionnen in dezelfde kleur als de fiches

5 spelerfiches van \$ 100 in dezelfde kleur als de pionnen

5 overzichtsbladen

1 spelreglement

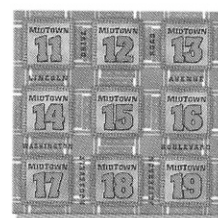
Voordat het spel voor de eerste maal kan worden gespeeld, moeten de benodigdheden voorzichtig worden losgemaakt.

Spelvoorbereiding

- De gebouwen en tramstellen worden zodanig neergelegd, dat alle spelers er goed bij kunnen.
- Het scorebord wordt goed zichtbaar neergelegd.
- De 72 perceelkaarten worden gesorteerd per wijk volgens de nummers op de rug van de kaarten. De 8 stapels worden elk afzonderlijk geschud en met de rugzijde naar boven naast elkaar gelegd.



- Elke speler kiest een kleur. Hij plaatst zijn pion op het scorebord op het veld met de aanduiding 0. Het \$ 100 fiche van dezelfde kleur legt hij voor iedereen goed zichtbaar voor zich neer.
- Ook krijgt elke speler een overzichtsblad.
- Overtollige pionnen, fiches en bladen worden weer opgeborgen in de doos.
- De stadswijk met de bouwkvavels 11 tot 19 wordt voor alle spelers goed bereikbaar in het midden gelegd. De andere wijken worden onder handbereik in voorraad gehouden.



- Alle spelers trekken één perceelkaart van elke van de eerste vijf stapels.
 - Bij vijf spelers trekt elke speler ook nog een kaart van stapel 6.
- De spelers bekijken hun hand.

- De spelers bepalen wie er begint.

Aanwijzing: Voordat er kan worden gespeeld, moeten de spelers eerst vertrouwd raken met de in het spel gebruikte begrippen. Een uitgebreide beschrijving van de gebouwen en

voorzieningen is te vinden aan het eind van dit spelreglement.

De overzichtsbladen bieden een geheugensteuntje bij het leren en tijdens het spelen van het spel. Op de ene zijde staat een overzicht van de beschikbare gebouwen en voorzieningen, op de andere zijde een voorbeeld van een spelsituatie.

Het teken  bij een passage in deze spelregels verwijst naar de overzichtsbladen. Het op het overzichtsblad gegeven spelvoorbeeld wordt in de tekst bij dit teken toegelicht.

Stadswijken

Er zijn 8 stadswijken, die allemaal zijn verdeeld in 8 of 9 bouwkvavels.

Bouwkvavels (percelen)

Alle bouwkvavels hebben een tweecijferig nummer. Percelen van eenzelfde wijk hebben allemaal hetzelfde begincijfer.

Aangrenzende bouwkvavels

De aanwezigheid van bepaalde gebouwen op aangrenzende kvavels kan een noodzakelijke voorwaarde zijn voor het neerzetten van een gebouw. Ook kan de waarde van een gebouw worden beïnvloed door de aanwezigheid van gebouwen of voorzieningen op belendende percelen.

Kvavels grenzen aan elkaar als zij aan weerszijden van hetzelfde weggedeelte liggen. Dit geldt ook voor percelen van verschillende wijken.

Bouwkvavels, die diagonaal liggen ten opzichte van elkaar, worden niet als aangrenzend beschouwd.



Perceelkaarten

Bij elke bouwkvavel hoort een specifieke perceelkaart die hetzelfde cijfer draagt.

Het getal op de rugzijde van de perceelkaart is gelijk aan het eerste cijfer van de bijbehorende kvavel. Aan dit cijfer is direct te zien bij welke wijk een perceelkaart hoort.

De ligging van een bouwkvavel

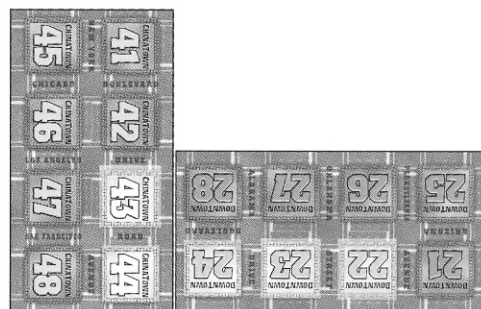
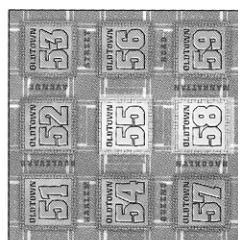
De plaats van een perceel kan van invloed zijn op de plaatsing of waarde van gebouwen. Een kvavel ligt altijd **of** aan de rand van de stad **of** in de binnenstad. Een bouwkvavel ligt aan de stadsrand als het aan tenminste één zijde niet aan

een ander perceel grenst. In het andere geval ligt de bouwkvavel in de binnenstad.

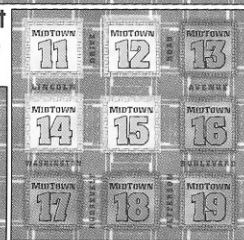
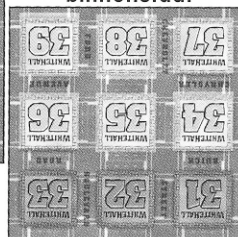
Binnenstad



Stadsrand



Dit vrije gebied geldt als een deel van de binnenstad.



Het kan gebeuren, dat meerdere stadswijken zo worden geplaatst, dat zij **volledig** een gebied omsluiten zonder bouwkvavels. Een dergelijk leeg gebied geldt niet als stadsrand. Bouwkvavels, die aan een leeg gebied grenzen, behoren gewoon tot de binnenstad, tenminste als er geen andere zijde aan de stadsrand ligt.

Spelverloop

Bouw van de stad en de aanleg van wijken

Aan het begin van het spel wordt eerst de stad uitgebreid met een aantal wijken. De eerste speler begint en de andere volgen in de richting van de wijzers van de klok. Een speler, die aan de beurt is, neemt naar keuze uit de voorraad een stadswijk waarvan hij een perceelkaart bezit.

Wijken moeten zo worden neergelegd, dat tenminste twee bouwkvavels grenzen aan de rest van de stad. Deze kvavels mogen aan verschillende wijken grenzen. Verder mag een speler de ligging van een wijk zelf bepalen. Er mogen geen percelen over elkaar heen worden gelegd: wijken mogen elkaar niet overlappen.

Stadswijken kunnen zo worden geplaatst, dat zij een leeg gebied zonder bouwkvavels omsluiten. Dergelijke lege gebieden kunnen in het verdere verloop van het spel natuurlijk niet worden bebouwd.

Bij 3 tot 5 spelers legt elke speler één wijk aan. De stad is aan het begin van het spel dus altijd één wijk groter dan er deelnemers zijn.

Bij 2 spelers legt elke speler 2 wijken aan, om de beurt één.

Daarmee is het stadsplan voorlopig gelegd. De resterende wijken blijven in voorraad en kunnen later in het spel worden aangelegd ter verdere uitbreiding van de stad.

De beurt

De eerste speler begint. Een speler, die aan de beurt is, moet één van de volgende acties uitvoeren. Daarna gaat de beurt over op de speler links van hem.

- A. Een gebouw of voorziening plaatsen
- B. De trambaan uitbreiden
- C. Een nieuwe wijk aanleggen
- D. Kaarten ruilen
- E. Passen

De Acties

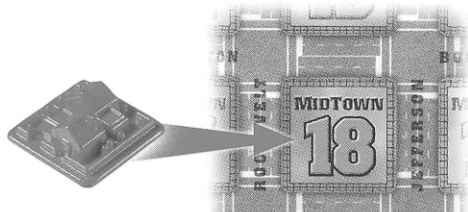
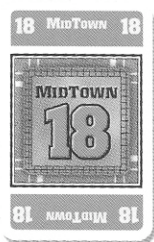
A. Een gebouw of voorziening plaatsen

Als een speler wil bouwen, dan moet hij het volgende doen:

1. Eén of meer perceelkaart(en) spelen en een gebouw of voorziening plaatsen.
2. De score bepalen en aanpassen.
3. Zijn hand aanvullen door één of meer nieuwe perceelkaarten te trekken.

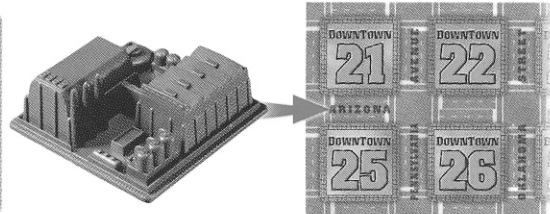
1. Perceelkaart(en) spelen en gebouw of voorziening plaatsen

Een gebouw plaatsen



Een speler kan alleen een gebouw neerzetten op kavels, waarvan hij de perceelkaarten bezit. De speler legt de kaarten van de percelen, die hij wil bebouwen, open op tafel. Gespeelde kaarten verdwijnen uit het spel. De speler kiest het gewenste gebouw en plaatst dat op de betreffende bouwkaavel(s).

Een voorziening aanleggen



Beide parken en fabrieksterreinen zijn voorzieningen. Er gelden afwijkende regels voor. Elk park en fabrieksterrein heeft een eigen perceelkaart met afbeelding. Voor het aanleggen van een voorziening mogen geen gewone perceelkaarten worden gespeeld, maar uitsluitend de perceelkaart met de **afbeelding** van de betreffende voorziening.

Parken en fabrieksterreinen kunnen op willekeurige vrije bouwkaavels worden geplaatst. Zij zijn niet gebonden aan de wijk van hun perceelkaart en mogen overal in de stad worden aangelegd.

De perceelkaarten van de bouwkaavels waarop een voorziening is aangelegd kunnen gedurende de rest van het spel niet meer worden gebruikt. Zij blijven echter in het spel. Een speler kan deze onbruikbare kaarten alleen nog kwijtraken door de actie „kaarten ruilen“.

Bouwvoorschriften en aangrenzende bouwkaavels

Vóór een perceel mag worden bebouwd moet aan alle voorwaarden voor plaatsing van een specifiek gebouw of specifieke voorziening zijn voldaan. Deze voorwaarden staan vermeld in de beschrijving van de gebouwen en voorzieningen aan het eind van dit spelreglement en op de overzichtsbladen.

Woonblokken en kantoren kunnen worden gebouwd, zonder dat er aan voorwaarden hoeft te worden voldaan.

OPGELET:

Alle andere gebouwen en voorzieningen mogen pas worden geplaatst, nadat het raadhuis is gebouwd.

Sommige gebouwen mogen alleen worden geplaatst als op aangrenzende kavels specifieke gebouwen staan.

Een bioscoop mag bijvoorbeeld pas worden gebouwd als op de belendende percelen tenminste twee woonblokken staan. De grootte van deze woonblokken is daarbij niet van belang.

Andere gebouwen of voorzieningen mogen alleen op bepaalde plaatsen worden neergezet.

Aan de bouwvoorschriften hoeft alleen op het moment van bouwen zelf te worden voldaan. Latere veranderingen in de omgeving zijn niet van belang.

Een fabrieksterrein mag bijvoorbeeld alleen worden aangelegd aan de rand van de stad. Doordat er in het verloop van het spel nieuwe wijken worden aangelegd, kan het gebeuren dat een bestaande fabriek in de binnenstad verzeild raakt. Dat blijft echter zonder gevolgen (de fabriek krijgt bij wijze van spreken een ontheffing van de voorschriften omdat hij al bestaat).

Eenmaal geplaatste gebouwen en voorzieningen blijven tot het einde van het spel staan. Het is niet toegestaan om bijvoorbeeld een eerder aangelegd park te verwijderen en op die plaats iets anders te bouwen.

2. Bepaling van de score

Direct na het oprichten van een bouwwerk wordt de scorepion van een speler een aantal vakjes vooruitgezet op het scorebord.

Alle gebouwen hebben een **basiswaarde**. De basiswaarden en de mogelijke wijzigingen die zij kunnen ondergaan, staan vermeld op het overzichtsblad.

Afhankelijk van de omringende bebouwing worden per soort gebouw min- of pluspunten van de basiswaarde afgetrokken of erbij opgeteld. Als een gebouw aan de trambaan ligt of aan het raadhuis grenst, moeten eerst alle andere veranderingen worden berekend, vóór dat de waarde wordt verdubbeld.

Waardeveranderingen worden altijd maar éénmaal toegepast.

Ligt een dubbel woonblok bijvoorbeeld met beide bouwkavels aan de stadsrand en ook met allebei aan de trambaan, dan wordt de basiswaarde van 6 toch maar met 1 punt verhoogd en de uitkomst maar éénmaal verdubbeld, zodat de score 14 punten is. Ook wordt bijvoorbeeld maar éénmaal 2 punten afgetrokken als een gebouw aan beide fabrieksterreinen grenst.

Als een enkelvoudig woonblok of kantoor naast een fabrieksterrein wordt geplaatst, dan kan de waarde tot 0 dalen. In een dergelijk geval krijgt een speler toch 1 punt en mag hij zijn scorepion één veld vooruit zetten.

Een dubbel of driedubbel woonblok of kantoor hoeft maar met één kavel aan de stadsrand te liggen om te tellen als gelegen aan de rand van de stad.

De waarde van een gebouw wordt uitsluitend bepaald op het moment van bouwen. Alle latere veranderingen hebben op de waarde van het gebouw geen invloed.

Wordt er bijvoorbeeld naast een woning een fabrieksterrein gebouwd, dan worden er geen strafpunten uitgedeeld aan de speler, die die woning eerder had gebouwd.

Overschrijdt een scorepion het getal 99, dan gaat de speler verder met tellen vanaf het getal 0, dat dan als 100 telt.

3. Nieuwe kaarten trekken

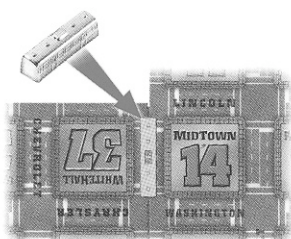
Als laatste handeling trekt een speler evenveel nieuwe perceelkaarten als hij heeft gespeeld, zodat zijn hand weer uit 5 kaarten (bij 5 spelers 6 kaarten) bestaat.

De kaarten mogen worden getrokken van stapels naar keuze, maar niet meer dan 2 kaarten per wijk. Het is toegestaan, kaarten te trekken van stadswijken, die nog niet zijn aangelegd.

Vergeet een speler nieuwe kaarten te trekken, dan mag hij dat pas alsnog doen als hij weer aan de beurt is.

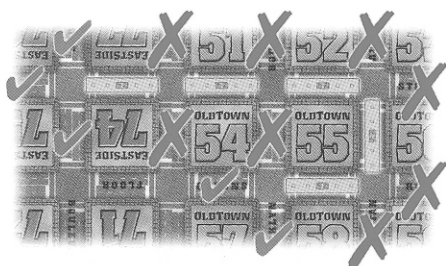
B. De trambaan aanleggen

Deze actie kan pas gekozen worden, nadat het raadhuis is gebouwd. De speler, die met de aanleg van de trambaan begint, mag slechts één tramstel plaatsen. Wel heeft hij vrije keus, waar met de bouw wordt begonnen. Als het eerste tramstel eenmaal is geplaatst, hebben volgende spelers bij deze actie de mogelijkheid om naar keuze één of twee tramstellen te spelen. Een tramstel moet altijd worden geplaatst op het weggedeelte naast een bouwkaavel.



Ieder volgend tramstel moet aan de bestaande lijn worden aangesloten. Daarbij heeft de speler de keuze of hij twee tramstellen bij hetzelfde uiteinde legt of aan beide kanten één.

De trambaan moet altijd twee duidelijk te onderscheiden uiteinden hebben. Er mogen geen aftakkingen worden gemaakt en de baan mag niet aan zichzelf worden aangesloten. Het is dus niet toegestaan lussen te maken. Het kan door deze regels gebeuren, dat niet alle tramstellen gedurende het spel kunnen worden neergelegd.



Een bestaande lijn mag niet meer worden veranderd. De trambaan mag natuurlijk niet worden aangelegd door gebouwen heen die meerdere bouwkaavels beslaan. De trambaan mag wel over weggedeelten voeren, die aan de stadsrand of aan een leeg gebied liggen, en die dus maar aan één bouwkaavel grenzen.

Vanzelfsprekend mogen op deze kavels gewoon nieuwe stadswijken worden aangesloten.

Als alle 17 tramstellen zijn gespeeld, kan deze actie niet meer worden gekozen.

C. Een nieuwe wijk aanleggen

Deze actie kan pas worden gekozen, nadat het Raadhuis is gebouwd. De speler neemt een wijk naar keuze uit de voorraad en sluit die op de stad aan. Voor het plaatsen van een wijk, gelden dezelfde regels als bij de aanleg van de stad aan het begin van het spel.

Als alle 8 stadswijken zijn gespeeld, kan deze actie niet meer worden gekozen.

D. Kaarten ruilen

De speler mag net zoveel perceelkaarten uit zijn hand ruilen als hij maar wil. Hij moet deze onzichtbaar voor de andere deelnemers onder de respectievelijke stapels leggen. Vervolgens vult hij zijn hand weer aan tot 5 kaarten (bij 5 spelers tot 6 kaarten). Hij mag zelf beslissen van welke stapel(s) hij zijn kaarten trekt, maar hij mag niet meer dan 2 kaarten per wijk trekken. Er mogen ook kaarten worden getrokken van stadswijken, die nog niet zijn aangelegd.

E. Passen

Een speler kan besluiten een ronde niets te doen door direct te passen.

Einde van het spel

Het spel eindigt als

- alle stadswijken zijn aangelegd en alle kavels bebouwd
- of
- twee ronden lang alle spelers uitsluitend kaarten hebben geruild, dan wel gepast.

Mogelijk heeft tegen het einde van het spel nog maar één speler geschikte perceelkaarten om te bouwen. De andere spelers moeten dan passen, terwijl deze speler telkens als hij aan de beurt is kavels mag bebouwen.

De speler met de meeste punten is winnaar.

Spelvariant

De volgende spelvariant kan tot een langere speelduur leiden.

Alle regels blijven hetzelfde, behalve de actie „kaarten ruilen“. Deze actie wordt als volgt veranderd:

Kaarten ruilen

De speler mag **hoogstens twee perceelkaarten** gesloten onder de stapels leggen en zijn hand weer aanvullen.

In plaats van perceelkaarten onder de stapels te leggen, mag een speler ook hoogstens twee kaarten ruilen met een andere speler. Hij mag beide kaarten met één speler ruilen, of met twee spelers elk één kaart.

De speler noemt de wijken van de perceelkaarten die hij wil ruilen. Ook mag hij aangeven van welke wijken hij kaarten wil ontvangen. Perceelnummers mogen echter nooit worden genoemd.

Stelt een speler een ruil voor, maar wil geen van de andere spelers er op ingaan, dan mag hij alsnog kaarten wegleggen en nieuwe trekken van de stapels. Zodra hij echter een kaart heeft geruild met een andere speler, is dat niet meer toegestaan.

HET SPEL KAN NU BEGINNEN!

Op het overzichtsblad staat alle informatie, die bij het bouwen benodigd is. Een uitvoerige beschrijving volgt hieronder.

Eigenschappen van gebouwen en bouwvoorschriften

In Big City zijn er 11 verschillende soorten gebouwen en voorzieningen, met elk hun specifieke eigenschappen. De volgende groepen kunnen worden onderscheiden:

- woningen en kantoren
- speciale gebouwen
- voorzieningen
- de trambaan

Woningen en kantoren

De eigenschappen van woonblokken en kantorencomplexen zijn vrijwel gelijk. Er is alleen verschil in het effect van aangrenzende bebouwing op hun waarde.

Woningen en kantoren zijn er in drie verschillende grootten. Voor een eenvoudig woonblok of kantoor is één bouwkvavel nodig, voor dubbele en driedubbele zijn respectievelijk twee en drie aangrenzende bouwkvavels nodig.

Voorwaarden: Woonblokken en kantoren kunnen op elk gewenst moment worden gebouwd met de actie „een nieuw gebouw plaatsen“. Er hoeven geen bijzondere voorwaarden te worden vervuld.

Waarde: Enkelvoudige woonblokken en kantoren hebben een basiswaarde van 2 punten, dubbele een basiswaarde van 6 punten en driedubbele een basiswaarde van 10 punten. Beide soorten gebouwen stijgen 1 punt in waarde als zij naast een park liggen. Grenzend aan een fabrieksterrein daalt hun waarde met 2 punten. Gelegen aan de trambaan verdubbelt hun waarde.

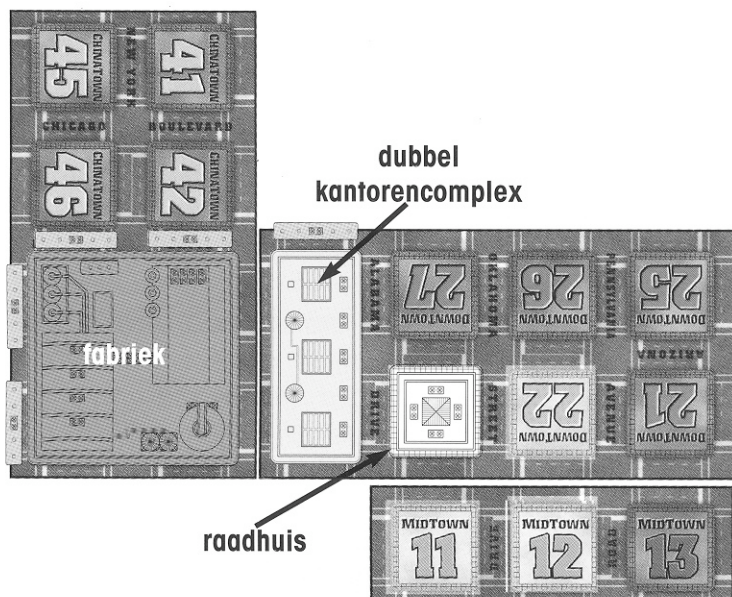


Woonblokken stijgen 1 in waarde als ze aan de rand van de stad liggen.



Kantorencomplexen stijgen 1 in waarde in de binnenstad; ligging naast het Raadhuis verdubbelt hun waarde. De waarde van kantoren, die zowel aan de trambaan als naast het Raadhuis zijn gelegen, verdriedubbelt slechts.

Een dubbel kantorencomplex aan de rand van de stad, gelegen naast een fabrieksterrein, het raadhuis en de trambaan, heeft een waarde van 6 (basiswaarde) + 0 (stadsrand) - 2 (fabriek) = 4 (nieuwe waarde) x 3 (naast raadhuis en trambaan) = 12 punten.



Een dubbel woonblok op dezelfde locatie levert $(6 + 1 - 2) \times 2 = 10$ punten op.

Effect op de omringende bebouwing: woningen en kantoren hebben geen invloed op de waarde van andere gebouwen. Wel moeten er reeds woonblokken en/of kantoren zijn geplaatst voordat op een aangrenzende kavel een bioscoop, postkantoor, bank of warenhuis mag worden gebouwd.

Speciale gebouwen

De speciale gebouwen zijn raadhuis, bioscoop, postkantoor, bank, warenhuis en kerk.

Raadhuis



Voor het raadhuis is één bouwkvavel nodig. Het is het enige gebouw, dat net als woningen en kantoren al vanaf het begin mag worden geplaatst.

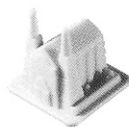
Voorwaarden: Het raadhuis moet in de binnenstad worden gebouwd.

Waarde: Het raadhuis heeft altijd een waarde van 0 .

Effect op de omringende bebouwing: De rest van de speciale gebouwen, de voorzieningen en de trambaan mogen pas worden geplaatst, nadat het raadhuis is gebouwd. Dat geldt eveneens voor nieuwe stadswijken.

Het raadhuis verdubbelt de waarde van aangrenzende kantoren, bioscopen, postkantoren en banken. Liggt één van deze gebouwen zowel naast het raadhuis als aan de trambaan, dan verdriedubbelt de waarde ervan.

Kerken



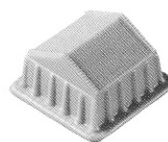
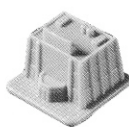
Voor de bouw van een kerk is één bouwkvavel nodig. Kerken mogen pas gebouwd worden als het raadhuis al is geplaatst.

Voorwaarden: Een kerk mag uitsluitend als laatste gebouw in een stadswijk worden gebouwd en moet worden geplaatst op een kavel met een nummer van twee gelijke cijfers.

Waarde: Het plaatsen van een kerk levert altijd 15 punten op, ongeacht de locatie van de bouwkvavel of de aard van de omringende gebouwen of voorzieningen.

Effect op omringende bebouwing: Een kerk is een speciaal gebouw en kan daarom de voorwaarden voor plaatsing van een warenhuis helpen vervullen. Kerken hebben geen invloed op de waarde van andere gebouwen.

Bioscopen , postkantoren en banken



Voor al deze gebouwen is één bouwkvavel nodig. De bioscopen, postkantoren en banken hebben gelijke eigenschappen. Er is alleen verschil in voorwaarden voor wat betreft de aangrenzende bebouwing, voordat ze mogen worden geplaatst.

Ook deze gebouwen mogen pas na het raadhuis worden gebouwd.

Voorwaarden: Om een **bioscoop** te mogen bouwen, moeten op tenminste twee belendende percelen woonblokken zijn gelegen. Een **postkantoor** vereist tenminste één woning en één kantoor als burens.

Een **bank** moet grenzen aan tenminste twee kantoren. 🏢

Waarde: Elk van deze gebouwen levert 5 punten op. Hun waarde verdubbelt als ze aan de trambaan liggen of naast het raadhuis. Is dat allebei het geval dan verdriedubbelt hun waarde.

Effect op omringende bebouwing: Bioscopen, postkantoren en banken zijn speciale gebouwen en kunnen daarom een warenhuis helpen plaatsen. Ze oefenen geen invloed uit op de waarde van andere gebouwen.

Warenhuizen



Een warenhuis moet worden geplaatst op twee bouwkvavels. Het mag pas worden gebouwd nadat het raadhuis is neergezet.

Voorwaarden: Een warenhuis moet aan de trambaan liggen en aan een kavel grenzen met een woning, een kavel met een kantoor en een kavel met een speciaal gebouw. 🏠

Waarde: De bouw van een warenhuis levert altijd 30 punten op. Deze waarde wordt noch door de ligging noch door de omringende bebouwing beïnvloed.

Effect op omringende bebouwing: Een warenhuis geldt als een speciaal gebouw en kan daarom de voorwaarden voor plaatsing van het andere warenhuis helpen vervullen. Warenhuizen oefenen geen invloed uit op de waarde van andere gebouwen.

Voorzieningen

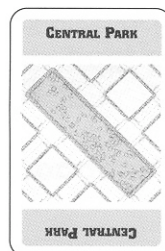
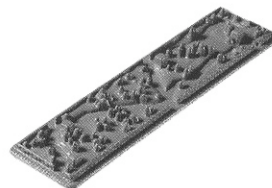
Voor het aanleggen van voorzieningen gelden aparte regels. Onder voorzieningen worden parken en fabrieksterreinen verstaan. Parken en fabrieksterreinen mogen pas worden aangelegd, nadat het raadhuis is gebouwd. Voor de bouw van een park of fabriek moet de perceelkaart met de bijbehorende afbeelding worden gespeeld. Parken en fabrieksterreinen kunnen naar believen op onbebouwde kvavels worden geplaatst. Zij hoeven niet te worden aangelegd in de wijk van hun perceelkaart.

Parken

Het 'Lincoln-Park' bestaat twee bouwkvavels. De bijbehorende perceelkaart bevindt zich in de stapel kvavten met cijfer 2.



Het 'Central Park' bestaat drie naast elkaar liggende kvavels. De bijbehorende perceelkaart bevindt zich in de stapel kvavten met cijfer 4.



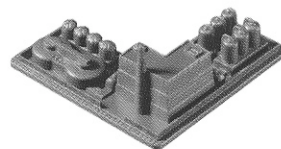
Voorwaarden: Van de voor een park gebruikte kvavels mag er hooguit één aan de rand van de stad liggen.

Waarde: De aanleg van een park levert geen punten op.

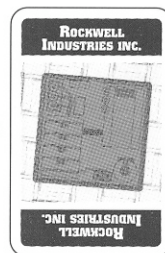
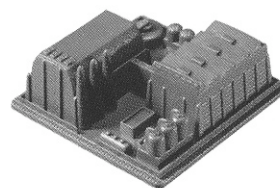
Effect op omringende bebouwing: Een park verhoogt de waarde van woningen en kantoren op belendende percelen met 1 punt. Op speciale gebouwen heeft een park geen invloed. 🏠

Fabrieksterreinen

De fabriek 'Stanford Corporation' bestaat een rechte hoek van drie aangrenzende bouwkvavels. De bijbehorende perceelkaart bevindt zich in de stapel kvavten met cijfer 6.



De fabriek 'Rockwell Industries' bestaat een vierkant van vier aangrenzende bouwkvavels. De bijbehorende perceelkaart bevindt zich in de stapel kvavten met cijfer 8.



Voorwaarden: Van de voor een fabriek gebruikte kavels moeten er tenminste twee aan de rand van de stad liggen.

Waarde: De bouw van een fabriek levert geen punten op.

Effect op omliggende bebouwing: Een fabriek vermindert de waarde van woningen en kantoren op belendende percelen met 2 punten. Op speciale gebouwen heeft een fabriek geen invloed.

Trambaan



Met de aanleg van de trambaan mag pas worden begonnen na de bouw van het raadhuis. De speler die met de bouw begint, mag

slechts één tramstel spelen. Vervolgens mogen er naar keuze telkens één of twee tramstellen worden geplaatst. Nieuwe tramstellen moeten op de bestaande baan worden aangesloten. De trambaan moet altijd twee vrije uiteinden hebben en mag niet op zichzelf worden aangesloten. Het maken van aftakkingen of lussen is dus niet toegestaan.

Waarde: De aanleg van de trambaan levert geen punten op.

Effect op aangrenzende gebouwen: De aanwezigheid van de tram verdubbelt de waarde van de gebouwen aan weerszijden van de baan. Grenst een gebouw tevens aan het raadhuis, dan verdrievoudigt de waarde ervan. Diagonaal treedt er geen effect op.

De waarde van warenhuizen en kerken wordt niet door de trambaan beïnvloed.

Tactische tips

De onderstaande aanwijzingen verduidelijken het veelzijdige karakter van het spelen van Big City.

Voordat de eerste stadswijken worden neergelegd, moeten de spelers hun perceelkaarten bekijken, want al vanaf het begin kan worden geprobeerd wijken zó te plaatsen, dat er aangrenzende kavels ontstaan, waarvan men de perceelkaarten heeft. Hoewel de bouw van het raadhuis zelf geen punten oplevert, zullen veel spelers dit toch gauw proberen te doen. Het is daarbij voordelig om kaarten van belendende percelen in de hand te hebben, zodat van het verdubbelingseffect van het raadhuis kan worden geprofiteerd.

Al aan het begin van het spel kan het zinnig zijn om kaarten te ruilen. Hoe meer perceelkaarten uit één stadswijk in de hand worden gehouden, des te groter is de kans dat er grotere gebouwen kunnen worden geplaatst op aangrenzende kavels. Overigens is het dan wel des te erger als in de betreffende wijk een voorziening wordt aangelegd.

De aanleg van voorzieningen kan de plannen van de tegenstanders doorkruisen. De kaarten van de percelen waarop de voorziening wordt geplaatst zijn immers op slag waardeloos. Om deze kaarten weer kwijt te raken zal de tegenstander eerst de actie „kaarten ruilen“ moeten uitvoeren, wat geen punten oplevert. De perceelkaarten, waarmee de voorzieningen kunnen worden aangelegd, bevinden zich in de stapels met de cijfers 2, 4, 6 en 8.

De verdubbeling van de waarde van gebouwen door de aanleg van de trambaan kan beslissend zijn voor de overwinning. Ook al levert de aanleg van de trambaan zelf geen punten op, dit kan in de beurten daarna worden terugverdiend. Bijzonder interessant is de bouw van het eerste deel. Weliswaar mag dan maar één tramstel worden gespeeld, maar de beginlocatie oefent grote invloed uit op het verdere verloop van de aanleg.

De aanleg van een nieuwe wijk is vaak een goede gelegenheid om de voorwaarden te vervullen voor bouw van waardevolle gebouwen. Het is daarom raadzaam al van tevoren perceelkaarten te trekken van de wijk die men wil aanleggen. Ook moet de trambaan in de gaten worden gehouden om te bezien of het mogelijk is deze door te trekken.

Tegen het einde van het spel is het vaak moeilijk om nog veel punten te scoren. Een uitzondering daarop zijn de kerken. Men kan daarom het beste de gelijkcijferige perceelkaarten tot het

einde van het spel proberen te bewaren.

Men moet altijd blijven opletten hoeveel gebouwen van een soort er nog in voorraad zijn. Het is frustrerend om alle voorbereidingen voor het plaatsen van een warenhuis te treffen, om pas dan te ontdekken, dat ze al gebouwd waren.

Tegen het einde van het spel kan het soms beter zijn om de plaatsing van een minder waardevol gebouw na te laten, om zo een tegenstander niet de gelegenheid te geven om bijvoorbeeld een kerk te bouwen.

Gebouw		basis- waarde	park	binnen- stad	stadsrand	fabriek	tram	raadhuis	tram en raadhuis
Woonblok	-1 (8)	2	+1	-	+1	-2	x2	-	x2
	-2 (6)	6							
	-3 (3)	10							
Kantoor	-1 (8)	2	+1	+1	-	-2	x2	x2	x3
	-2 (6)	6							
	-3 (3)	10							
Speciale gebouwen									
Raadhuis		0	-	-	-	-	-	-	-
Bioscoop		5					x2	x2	x3
Postkantoor		5					x2	x2	x3
Bank		5					x2	x2	x3
Kerk		15					-	-	-
Warenhuis		30							
Voorzieningen									
Park		0	-	-	-	-	-	-	-
Fabriek		0							
Tram									
Tram		0	-	-	-	-	-	-	-

Acties

A. Een nieuw gebouw plaatsen

1. Perceelkaart(en) spelen en een gebouw of voorziening plaatsen.
2. Waarde bepalen en de score aanpassen.
3. Nieuwe perceelkaart(en) trekken. Ten hoogste twee per wijk.

B. Trambaan aanleggen

De eerste keer maar één tramstel spelen, vervolgens naar keuze één of twee.

C. Een nieuw wijk aanleggen

Tenminste twee percelen moeten grenzen aan de bestaande stad.

D. Kaarten ruilen

Zoveel kaarten ruilen als je wilt, maar per wijk hooguit twee nieuwe kaarten trekken.

E. Passen

De auteur: Franz-Benno Delonge woont al 41 jaar in München en is van beroep strafrechter voor economische delicten. Hij bedacht dit spel op de middelbare school als kerstgeschenk voor zijn jongste zuster. In de loop der jaren werd de kring van spelers en uitprobeerders steeds groter. Big City is zijn eerste productie.

Vormgeving: Franz Vohwinkel

Vertaling: Bert Westera, 1999

© 1999 Simba Toys
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1
D-90765 Fürth, Duitsland

In Nederland en België wordt
Big City in licentie uitgege-
ven door
999 Games B.V.,
Flevolaan 70,
1382 JZ Weesp,
Nederland.

Niets van deze uitgave mag wor-
den gekopieerd of anderszins
gebruikt zonder uitdrukkelijke
schriftelijke toestemming van 999
Games B.V.
Alle rechten voorbehouden.
Voor klachten, suggesties en der-
gelijke kunt u op kantoor tijden
bellen met de klantenservice van
999 Games: 0900 - 999000.

Dit spel bevat kleine onderdelen. Niet
in de buurt van kleine kinderen laten
slingeren.

