

SPEELMATERIAAL

4 dubbelzijdige speelborden



8 enveloppen met verrassingen



4 scorestenen



24 speelkaarten



96 gebouwen (in 3 kleuren, 24 per spelerssymbool)



De spelers hebben verder een potlood of pen nodig, waarmee ze op hun speelborden kunnen schrijven en tekenen.

De spelers beleven het meeste plezier aan "My City" als ze steeds weer met dezelfde groep spelen om alle hoofdstukken samen te ervaren.

Willen de spelers toch met andere spelers doorgaan, dan moeten deze de stad van een voorganger overnemen en daarmee verder spelen.

De spelers noteren na elk spel waar ze zijn geëindigd, zodat ze de volgende keer zonder problemen verder kunnen spelen.

Elk van de 24 spellen kan afzonderlijk worden gespeeld. We hebben echter steeds 3 spellen thematisch aan een hoofdstuk toegekend. Eén hoofdstuk duurt ongeveer 90 minuten en vormt na elkaar gespeeld een fraai afgesloten geheel.

Belangrijk: ook al zijn de spelers nog zo nieuwsgierig, open de gesloten envelop van een hoofdstuk pas als dat hoofdstuk ook daadwerkelijk wordt gespeeld.

VOORBEREIDING

- Druk alle onderdelen vóór het eerste spel voorzichtig uit de stanstableaus.
- Iedere speler krijgt **1 speelbord** en legt het met de voorkant (met het diersymbool linksboven) naar boven voor zich neer. Dit is zijn persoonlijke speelbord voor alle 24 spellen. Aan het begin zijn alle speelborden gelijk. In de loop van het spel zal iedere speler zijn speelbord echter wijzigen. Hij plakt er stickers op, speelt nieuwe gebieden vrij en schrijft erop. Maak je geen zorgen: dat is ook zo bedoeld. Het is tenslotte jouw speelbord. Iedere speler geeft zijn stad direct een naam, die hij in het veld rechts van zijn diersymbool schrijft.
- **10** Iedere speler krijgt een **scoresteen** en zet deze op veld **10** van het scorespoor op zijn speelbord. Daarmee houdt hij tijdens het spel zijn punten bij.
- Iedere speler krijgt de **24 gebouwen** die op de achterkant het symbool van zijn dier tonen. Net als de speelborden zijn ook de gebouwen van de spelers gelijk. Iedere speler legt zijn gebouwen open (met het diersymbool naar beneden) naast zijn speelbord). Er zijn 3 soorten gebouwen: woningen (geel), openbare gebouwen (rood) en bedrijven (blauw).
- Schud de **24 bouwkaarten** en leg deze als gedekte stapel midden op tafel. Voor elk gebouw is er een bijbehorende bouwkaart. In elk spel bouwen de spelers hun gebouwen in de volgorde waarin de bouwkaarten worden omgedraaid.

ALGEMENE SPELREGELS

Er zijn een paar spelregels die, op weinige uitzonderingen na, voor alle 24 spellen gelden:

Elk spel bestaat uit een aantal ronden. Elke ronde draaien de spelers de **bovenste bouwkaart** van de gedekte stapel om en leggen deze op een open aflegstapel. Iedere speler neemt zijn op de bouwkaart afgebeelde gebouw en legt het op zijn speelbord. De spelers wachten daarbij niet op elkaar, maar leggen het tegelijkertijd neer. Gebouwen leveren **aan het einde van het spel punten op**, die een speler op zijn scorespoor bijhoudt. De spelers die in een spel de meeste en de op één na meeste punten behalen, mogen respectievelijk 2 en 1 ontwikkelingen inkleuren. Deze ontwikkelingen zijn in 2 rijen als cirkels aan de bovenrand van het speelbord afgebeeld.

De speler die na 24 spellen de meeste ontwikkelingen heeft ingekleurd, wint "My City".

DE BOUWREGELS

- Gebouwen mogen uitsluitend op lichtgroene velden worden gebouwd.
- Gebouwen mogen niet op bergen (grijze velden links) of bos (donkergroene velden rechts) worden gebouwd.



- Het is toegestaan om op lichtgroene velden met **stenen** of **bomen** te bouwen. Maar let op: lege velden met bomen leveren aan het einde van het spel punten op, terwijl lege velden met stenen aan het einde van het spel minpunten opleveren.
- Een gebouw mag **niet zo op de rivier** worden gelegd dat het aan beide kanten van de rivier ligt.



Het is echter toegestaan om **aan de rivier** te bouwen, ook als de rivier daardoor deels wordt bedekt.



- Het **eerste** gebouw dat een speler op zijn speelbord legt, **moet met een zijde aan de rivier** grenzen. Het is niet voldoende als het de rivier met alleen een hoek raakt.



- Alle andere gebouwen moeten zo worden gelegd dat ze ten minste met 1 zijde **aan een ander gebouw grenzen**. Ook hier geldt dat het **niet voldoende** is als gebouwen elkaar **met alleen een hoek raken**.



- Gebouwen zijn ook aangrenzend als de rivier ertussendoor stroomt.



- Gebouwen mogen **niet op eerder gebouwde gebouwen** worden gelegd.
- Eenmaal gelegde gebouwen mogen **niet meer verplaatst** worden.
- **Passen: wil of kan** een speler een gebouw **niet bouwen**, dan mag hij daarvan afzien. Hij meldt dat dan hardop en legt het gebouw gedekt voor zich neer. Hij moet zijn scoresteen **1 veld op het scorespoor terugzetten**. De speler verliest dus 1 punt.

Belangrijk: ligt de scoresteen van een speler op veld 0, dan mag hij niet meer passen. Wil of kan hij het gebouw in zo'n geval niet bouwen, dan is het spel voor hem voorbij. Hij mag verder geen gebouwen meer bouwen.

- **Spel voor zichzelf beëindigen:** een speler mag er **na het omdraaien van een bouwkaart** altijd voor kiezen om het spel **voor zichzelf** te beëindigen. Hij meldt dat dan hardop en draait zijn niet gebouwde gebouw om. De speler **verliest dan geen punten**. Een speler verliest uitsluitend punten als hij past en het spel nog niet voor zichzelf beëindigt.

EINDE VAN EEN SPEL

Een spel is voorbij als **alle** spelers het spel **voor zichzelf hebben beëindigd**.

Is dat niet het geval, dan eindigt een spel na de ronde waarin de laatste bouwkaart is omgedraaid.

Puntentelling:

Iedere speler telt nu hoeveel punten hij heeft gescoord en verwerkt deze op zijn scorespoor.

- ▶ Voor elke **boom** die op een lichtgroen veld van zijn speelbord is te zien, krijgt de speler **1 punt**.
- ▶ Voor elke **steen** die op zijn speelbord te zien is, **verliest** de speler **1 punt**.
- ▶ Voor elk leeg **lichtgroen veld** dat op zijn speelbord te zien is, **verliest** de speler **1 punt**.

Opmerking: aan het begin zijn er alleen velden met 2 bomen of 2 stenen. Deze kunnen 2 plus- of minpunten opleveren. Later komen er velden met 1 boom bij, die 1 pluspunt kunnen opleveren.

50 Bereikt een scoresteen tijdens de puntentelling veld 50, dan mag de speler direct 1 ontwikkeling inkleuren. De scoresteen blijft op veld 50 liggen, ook als er nog punten bij zouden komen of worden afgetrokken.

0 Daalt een scoresteen **onder 0**, dan vervallen die minpunten niet. Ze worden met de volgende pluspunten verrekend.

Afhandeling van een spel:

Na de puntentelling mogen de **winnaars ontwikkelingen** op hun speelbord **inkleuren**.

Afhandeling bij 3 en 4 spelers:

De speler met de **meeste punten** mag **2 ontwikkelingen** inkleuren. De speler met de **op één na meeste punten** mag **1 ontwikkeling** inkleuren.

Afhandeling bij 2 spelers:

De speler met de **meeste punten** mag **2 ontwikkelingen** inkleuren. De speler met de **op één na meeste punten** mag **geen ontwikkeling** inkleuren.

Daarnaast krijgen de spelers afhankelijk van hun eindklassering (eerste, tweede, anders) verschillende **stickers**, die ze permanent op hun speelbord plakken. Deze stickers en ander speelmateriaal bevinden zich in de gesloten enveloppen. Daar zit ook een **overzichtstabel** in, waarin de spelers kunnen aflezen wie wat krijgt.

Belangrijk: hebben 2 of meer spelers aan het einde van het spel **hetzelfde aantal punten**, dan wint van hen de speler die in de bovenste rij op zijn speelbord **minder lege lichtgroene velden** over heeft. Is dat ook gelijk, vergelijk dan de tweede rij, enzovoort.

Opmerking: kleur de ontwikkelingen van links naar rechts in, te beginnen bij de bovenste rij. Zo kunnen de spelers goed zien hoeveel ontwikkelingen iedereen heeft.

Voorbeeld: de speler heeft vóór de puntentelling 8 punten, omdat hij tijdens het spel tweemaal heeft gepast en zijn scoresteen heeft moeten terugzetten. Voor zijn 8 bomen krijgt hij 8 punten. Voor zijn 2 stenen trekt hij 2 punten af. Verder trekt hij 8 punten af voor 8 lege lichtgroene velden. De speler eindigt zijn eerste spel zo met 6 punten.



Na het spel haalt iedere speler zijn speelbord leeg en zet hij zijn scoresteen weer op veld 10. In het volgende spel bouwt iedere speler zijn stad zoals beschreven opnieuw op.

DE GESLOTEN ENVELOPPEN

Een bijzonderheid van "My City" wordt door de **8 gesloten enveloppen** gevormd. In elke envelop bevindt zich **1 spelregelblad**, dat de weinige nieuwe spelregels van de betreffende 3 spellen beschrijft. Verder bevat elke envelop **1 overzichtstabel**. Deze geeft aan de **linkerkant** aan waar **punten mee te winnen of te verliezen** zijn. Sommige punten krijgt een speler **direct** tijdens een spel. De meeste punten (en later andere beloningen) krijgt hij aan het **einde** van een spel.

Voorbeeld uit de overzichtstabel van spel 1:

	Punten
Direct: Gebouw niet bouwen	-1
Einde: Boom	+1
Einde: Steen	-1
Einde: Leeg lichtgroen veld	-1

Aan de **rechterkant** van de overzichtstabel staat de **afhandeling** van het betreffende spel. Hier is aangegeven welke spelers aan het einde van het spel ontwikkelingen mogen inkleuren en stickers ontvangen, die ook in de envelop zitten. De spelers ontvangen soms stickers aan het begin van een spel, maar de meeste krijgen ze aan het einde van een spel.

Voorbeeld uit de overzichtstabel van spel 1:

Eerste:	● ● ± ●
Tweede:	●
Anders:	± ●

Om aan het einde van het spel stickers te kunnen plakken, moet een speler eerst alle gebouwen van zijn speelbord verwijderen. Tenzij anders vermeld, moet een speler stickers altijd op lege **lichtgroene velden** met in het midden een **klein vierkant** plakken. In sommige enveloppen zit ook **extra speelmateriaal**, dat dan in het spel komt.

HET EERSTE HOOFDSTUK

Alle belangrijke spelregels van "My City" zijn nu bekend. De spelers kunnen aan hun avontuur beginnen. Open nu envelop **"Hoofdstuk 1: Het beloofde land – Spellen 1 tot en met 3"**.



De envelop bevat 1 spelregelblad, 1 overzichtstabel en 1 klein stickerveld. Leg de overzichtstabel voor alle spelers goed zichtbaar op tafel en het stickerveld klaar voor gebruik. Zijn stickers of andere materialen aan het einde van het spel niet gebruikt, bewaar deze dan in de doos. Lees nu het spelregelblad van hoofdstuk 1 en schuif het na gebruik in deze spelregels. Nu kan het eerste spel beginnen.

MyCity

HET EEUWIGE SPEL

Alle 24 spellen gespeeld? Dan hebben de spelers een zeer bijzondere spelervaring achter de rug. Ze hebben de ontwikkeling van hun stad begeleid en waren in 8 hoofdstukken getuige van zijn rijke geschiedenis. Maar "My City" is daarmee niet voorbij. Op de achterkant van de speelborden bevindt zich een versie die de spelers steeds weer kunnen spelen. Deze versie komt ongeveer overeen met spel 10 van het legacy-spel. Alle speelborden zijn nu gelijk. De spelers kunnen deze versie ook gebruiken als ze het spel bijvoorbeeld eens met vrienden willen spelen die niet aan het legacy-spel meedoen. In dat geval moet ten minste één van de spelers spel 1 tot en met 5 al hebben gespeeld.

VOORBEREIDING

- Iedere speler krijgt 1 speelbord en legt het met de hieronder afgebeelde kant naar boven voor zich neer.



- **10** Iedere speler krijgt een **scoresteen** en zet deze op veld **10** van het scorespoor op zijn speelbord. Daarmee houdt hij tijdens het spel zijn punten bij.
- Iedere speler krijgt **27 gebouwen** die op de achterkant het symbool van zijn dier tonen, en legt deze open (met het diersymbool naar beneden) naast zijn speelbord). Er zijn 3 soorten gebouwen: woningen (geel), openbare gebouwen (rood) en bedrijven (blauw). Verder heeft iedere speler 3 kerken (paarse daken).

Belangrijk: hebben de spelers het legacy-spel al uitgespeeld, dan zijn er nog meer gebouwen met hun diersymbool. Die worden in het eeuwige spel niet gebruikt. Negeer ook de stickers die op sommige gebouwen zijn geplakt.

- Schud de **28 bouwkaarten** en leg deze als gedekte stapel midden op tafel. Voor elk gebouw is er een bijbehorende bouwkaart. In elk spel bouwen de spelers hun gebouwen in de volgorde waarin de bouwkaarten worden omgedraaid. Naast de 24 kaarten met gewone gebouwen en de 3 kerken zit er ook een blokkeerkaart in de stapel.

Belangrijk: hebben de spelers het legacy-spel al uitgespeeld, dan zijn er nog meer bouwkaarten. Die worden in het eeuwige spel niet gebruikt.

SPELVERLOOP

Elk spel bestaat uit een aantal ronden. Elke ronde draaien de spelers de **bovenste bouwkaart** van de gedekte stapel om en leggen deze op een open aflegstapel. Iedere speler neemt zijn op de bouwkaart afgebeelde gebouw en legt het op zijn speelbord. De spelers wachten daarbij niet op elkaar, maar leggen het tegelijkertijd neer. Gebouwen leveren **aan het einde van het spel punten op**, die een speler op zijn scorespoor bijhoudt.

DE BOUWREGELS

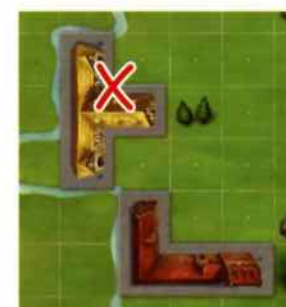
- Gebouwen mogen uitsluitend op lichtgroene velden worden gebouwd.
- Gebouwen mogen niet op bergen of bos worden gebouwd.
-  Het is toegestaan om op lichtgroene velden met **stenen** of **bomen** te bouwen. Maar let op: lege velden met bomen leveren aan het einde van het spel punten op, terwijl lege velden met stenen aan het einde van het spel minpunten opleveren.
-  Een gebouw mag **niet zo op de rivier** worden gelegd dat het aan beide kanten van de rivier ligt.
- Het is echter toegestaan om **aan de rivier** te bouwen, ook als de rivier daardoor deels wordt bedekt.



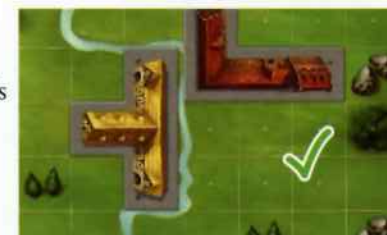
- Het **eerste** gebouw dat een speler op zijn speelbord legt, **moet met een zijde aan de rivier** grenzen. Het is niet voldoende als het de rivier met alleen een hoek raakt.



- Alle andere gebouwen moeten zo worden gelegd dat ze ten minste met 1 zijde **aan een ander gebouw grenzen**. Ook hier geldt dat het **niet voldoende** is als gebouwen elkaar **met alleen een hoek raken**.



- Gebouwen gelden ook als aangrenzend als de rivier ertussendoor stroomt.



- Gebouwen mogen **niet op eerder gebouwde gebouwen** worden gelegd.
- Eenmaal gelegde gebouwen mogen **niet meer verplaatst** worden.
- Probeer zoveel mogelijk om **gebouwen van dezelfde kleur** grenzend aan elkaar te bouwen, want voor elk van de 3 kleuren kan een speler op die manier extra punten verdienen. Voor elke kleur kijkt een speler uit hoeveel gebouwen de **grootste samenhangende** groep van deze kleur bestaat. Dat is het aantal punten dat hij krijgt.
- **Passen: wil of kan** een speler een gebouw **niet bouwen**, dan mag hij daarvan afzien. Hij meldt dat dan hardop en legt het gebouw gedekt voor zich neer. Hij moet zijn scoresteen **1 veld op het scorespoor terugzetten**. De speler verliest dus 1 punt.

Belangrijk: ligt de scoresteen van een speler op veld 0, dan mag hij niet meer passen. Wil of kan hij het gebouw in zo'n geval niet bouwen, dan is het spel voor hem voorbij. Hij mag verder geen gebouwen meer bouwen.

- **Spel voor zichzelf beëindigen:** een speler mag er **na het omdraaien van een bouwkaart** altijd voor kiezen om het spel **voor zichzelf** te beëindigen. Hij meldt dat dan hardop en draait zijn niet gebouwde gebouw om. De speler **verliest dan geen punten**. Een speler verliest uitsluitend punten als hij past en het spel nog niet voor zichzelf beëindigt.

- Een speler krijgt voor elke **kerk** die met ten minste een kant (een hoek is niet voldoende) aan alle 3 verschillende kleuren gebouwen grenst **3 extra punten**.
- Kerken **moeten** gebouwd worden! Kan een speler de op de omgedraaide bouwkaart afgebeelde kerk niet bouwen, dan moet hij het spel voor zichzelf beëindigen. Hij mag verder geen gebouwen meer bouwen.



- Wordt de **blokkeerkaart** omgedraaid, dan draaien de spelers direct nog een kaart van de stapel om. Het gebouw dat erop staat, mag niet worden gebouwd, ook niet als het om een kerk gaat. Leg beide kaarten op de aflegstapel met de blokkeerkaart bovenop. Iedere speler draait het "geblokkeerde" gebouw naar de achterkant. Draai daarna de volgende bouwkaart om en speel zoals gebruikelijk verder.



- De **bron** mag net als stenen en bomen worden overbouwd, maar een speler krijgt aan het einde van het spel **4 extra punten** als er **4 gebouwen** aan zijn bron grenzen, 1 aan elke kant (een hoek is niet voldoende).



- De **eerste** speler die **beide goudmijnen** heeft overbouwd, meldt dat hardop en krijgt direct **3 punten**. Lukt dit meerdere spelers in dezelfde ronde, dan krijgt ieder van hen 3 punten.

EINDE VAN HET SPEL

Een spel is voorbij als **alle** spelers het spel **voor zichzelf hebben beëindigd**. Is dat niet het geval, dan eindigt een spel na de ronde waarin de laatste bouwkaart is omgedraaid.

Puntentelling:

Iedere speler telt nu hoeveel punten hij heeft gescoord en verwerkt deze op zijn scorespoor:

- ▶ Zichtbaar veld met 2 bomen: +2 punten
- ▶ Zichtbaar veld met 2 stenen: -2 punten
- ▶ In elke kleur: punten = aantal gebouwen in de grootste groep
- ▶ 3 kleuren aan kerk: +3 punten
- ▶ 4 gebouwen aan bron: +4 punten
- ▶ Leeg lichtgroen veld: -1 punt

De speler met de meeste punten wint.

Hebben 2 of meer spelers aan het einde van het spel **hetzelfde aantal punten**, dan wint van hen de speler die in de bovenste rij op zijn speelbord **minder lege lichtgroene velden** over heeft. Is dat ook gelijk, vergelijk dan de tweede rij, enzovoort.