

FLATI RON



◆ SPELREGELS ◆



HET "FLATIRON"-GEBOUW, OORSPRONKELIJK HET "FULLER"-GEBOUW IS EEN HISTORISCHE WOLKENKRABBER VAN 22 ETAGES IN MANHATTAN, NEW YORK. HET STAAT BEKEND OM ZIJN AFWIJKENDE DRIEHOEKIGE VORM, DAT DOET DENKEN AAN EEN OUDERWETS STRIJKIJZER. SINDE DE BOUW ERVAN IN 1902 IS HET ÉÉN VAN DE MEEST HERKENBARE IKONEN OP DE SKYLINE VAN NEW YORK GEWORDEN. HET GEBOUW STAAT OP HET KRUISPUNT VAN FIFTH AVENUE, BROADWAY, EAST 22ND STREET EN EAST 23RD STREET.

KORT SPELOVERZICHT

In *Flatiron* word je naar de Big Apple vervoerd om aan de constructie van dit iconische gebouw mee te werken. Je moet je onderneming ontwikkelen door nieuwe kaarten aan je persoonlijke tableau toe te voegen, waardoor je meer en betere acties op de straten in de omgeving kunt uitvoeren.

Je verdient vooral overwinningpunten met het uitvoeren van je bouwtaken, maar ook met een smetteloos publiek imago en het respecteren van de wetten van de New York City Hall. Als het dak is geplaatst en alles klaar is voor de grote opening, is het spel voorbij. De speler die dan de meeste overwinningpunten heeft verzameld, is de winnaar.



© 2024 Ludonova
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Sheila Santos & Israel Cendrero
Illustraties: Weberson Santiago
Grafische vormgeving: David Prieto
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China



FT101-04117-2504

SPEELMATERIAAL

32 straatkaarten



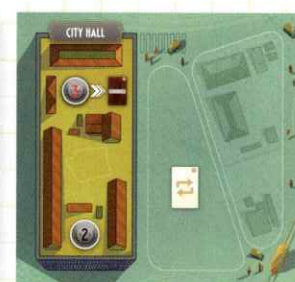
10 "City Hall"-wetkaarten



1 scorebord



1 "City Hall"-bord



15 etages



9 "Daniel Burnham"-kaarten voor het solospel



4 dubbelzijdige persoonlijke spelerstableaus



1 Manhattanbord



26 munten



4 reputatiefiches



28 pilaren



14 krantfiches



1 krantenjongen



7 per kleur

2 architecten



2 scorestenen



VOORBEREIDING

- 1 Leg het Manhattanbord [A] zo midden op tafel dat de 4 straten voor beide spelers zichtbaar zijn, ook als het gebouw later hoger wordt. Leg het "City Hall"-bord [B] aan de ene kant van het Manhattanbord en het scorebord [C] aan de andere kant.
- 2 Zoek de met ★ gemarkeerde startetages en leg er willekeurig 1 van open op het centrale veld van het Manhattanbord; dit is aan het begin van het spel de **actieve etage**. Schud de resterende startetages door de andere etages, trek er dan 4 willekeurig van en vorm er een stapel mee zonder de etages om te draaien. Doe de overige etages terug in de doos.
- 3 Leg het dak op het daarvoor bedoelde veld van het "City Hall"-bord en de eerder gevormde stapel van 4 etages erop [A]. Draai de bovenste etage ervan om en leg die op het veld naast de stapel [B].
- 4 Schud alle krantfiches gedekt en leg die als voorraad naast het scorebord [A]. Draai er dan 1 van om en leg het op het daarvoor bedoelde veld van het "City Hall"-bord [B]. Dit is aan het begin van het spel de **actieve krant**.
- 5 Zet de krantenjongen op zijn symbool op veld 10 van het scorebord.
- 6 Schud de stapels straatkaarten afzonderlijk (zie de achterkanten van de kaarten) en leg deze open op hun bijbehorende velden van het Manhattanbord.
- 7 Schud de "City Hall"-wetkaarten, draai er 6 van om en leg die open naast elkaar bij het "City Hall"-bord. Doe de resterende wetkaarten terug in de doos.
- 8 Leg de dollars, pilaren en reputatiefiches als algemene voorraad ergens op tafel. In *Flatiron* zijn de spelonderdelen gelimiteerd, behalve de dollars: Zijn er niet voldoende dollars in voorraad, gebruik dan (tijdelijk) vervangend materiaal.
- 9 Schud de spelerstableaus en geef beide spelers er 2. Iedere speler kiest 1 van zijn 2 tableaus en legt dat op een kant naar keuze voor zich neer [A]. Doe de overgebleven tableaus in de doos terug. We raden voor de eerste spellen de paarse kant aan. Beide spelers kiezen een kleur: zet je architect naast je tableau [B] en leg je scoresteen op veld 0 van het scorebord [C]. Bepaal een startspeler: die krijgt 7 dollar, de andere speler 9 dollar [D].

SPELVERLOOP

De spelers voeren om beurten, te beginnen bij de startspeler, hun beurt uit totdat één van hen het dak bouwt. Het spel is dan **direct** afgelopen.

Ben je aan de beurt, dan **moet** je de volgende 2 stappen in onderstaande volgorde doorlopen:

1. Je architect verplaatsen

EN

2. Een actie op de locatie van je architect uitvoeren



Heb je deze 2 stappen afgehandeld, in de aangegeven volgorde, dan is de andere speler aan de beurt.

JE ARCHITECT VERPLAATSEN

Verplaats je architect naar een **lege** locatie. Dat betekent dat hij **niet op zijn huidige locatie mag blijven staan en er nooit 2 architecten op dezelfde locatie mogen staan**.

De locaties zijn de 4 straten van Manhattan rondom het Flatiron: Broadway, 23rd Street, 5th Avenue en 22nd Street, en de City Hall. Ga je naar 1 van de straten, zet je architect dan naast de betreffende straatstapel. Ga je naar de City Hall, zet je architect dan op de City Hall zelf.



EEN ACTIE OP DE LOCATIE VAN JE ARCHITECT UITVOEREN

Bezoek je een locatie, dan **moet** je 1 van deze 3 opties kiezen:

Een kaart van die locatie kopen
OF

De acties van die locatie activeren
OF

2 dollar nemen

Opmerking: op het Manhattanbord staat een overzicht van deze 3 opties.

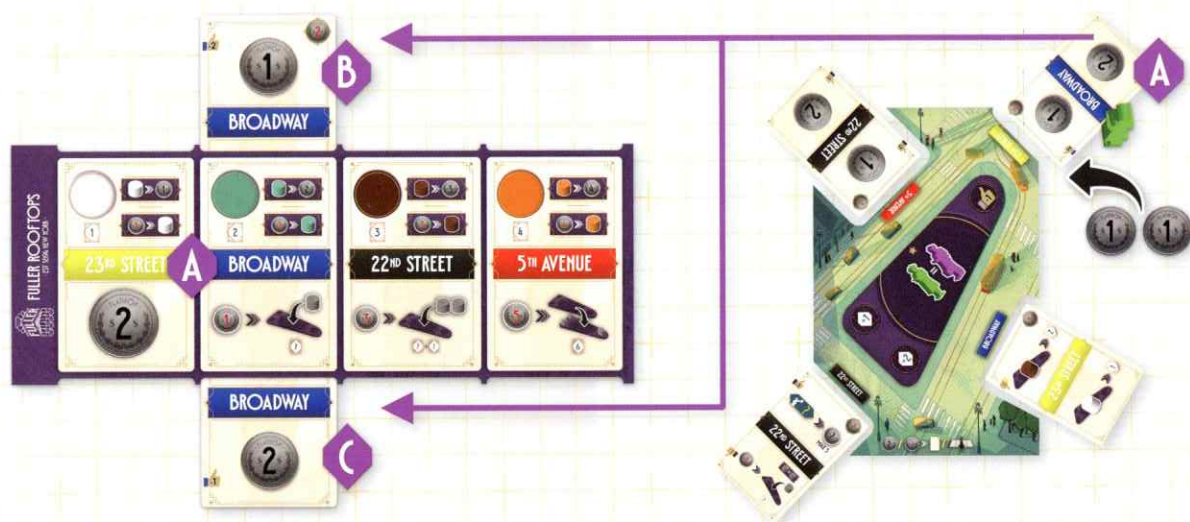
EEN KAART KOPEN



Op een straat

Betaal de kosten in dollars van de bovenste kaart van de straatstapel op de locatie van je architect en voeg die aan de kolom op je spelerstableau toe die overeenkomt met de straat op die kaart [A], waarbij je die altijd zo neerlegt dat de symbolen leesbaar naar je toe gericht zijn (je mag de kaart niet draaien). Je mag kiezen om de kaart aan de bovenkant van de kolom toe te voegen waardoor alleen de bovenste actie van de kaart zichtbaar is [B] of om die aan de onderkant van de kolom toe te voegen waardoor alleen de onderste actie zichtbaar is [C]. De niet gekozen actie blijft dus verborgen onder je tableau of de vorige op die straat gespeelde kaart.

Opmerking: de straatstapels bevatten kaarten van verschillende straten.



In de City Hall

De kaarten die je in de City Hall kunt kopen, zijn wetten en kosten 3 dollar per stuk [A]. Deze geven aan het einde van het spel overwinningpunten [B] (vanaf nu OP genoemd).

Je kunt een wet op een straat naar keuze plaatsen [C] zoals hierboven beschreven, maar de volgende beperking geldt: **elke straat mag maximaal 1 wet bevatten.**



BELANGRIJK

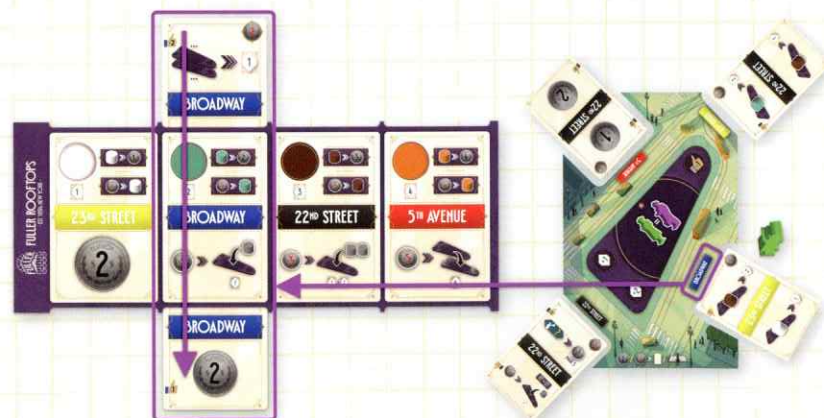
Elke straat op je tableau mag maximaal 3 kaarten bevatten, inclusief wetkaarten. Je mag eenmaal gelegde kaarten niet meer verplaatsen.

ACTIES ACTIVEREN

Op een straat

Activeer alle zichtbare acties in de kolom van je tableau die met de locatie van je architect overeenkomt.

Je moet die van boven naar beneden één voor één afhandelen. Kun of wil je een actie niet uitvoeren, dan negeer je die.



De groene architect is naar Broadway gegaan. Hij mag daarom de 4 acties van die straat op zijn tableau van boven naar beneden uitvoeren.

In de City Hall

Activeer de actie van de actieve krant.



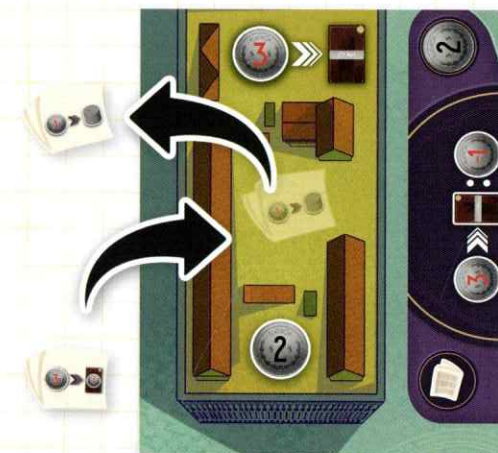
2 DOLLAR NEMEN

Op elke locatie, inclusief de City Hall, mag je in plaats van de andere 2 opties 2 dollar nemen.

KRANTFICHES

Daarnaast mag je op elk moment tijdens je beurt, maar nooit midden in een actie, zoveel van je krantfiches als je wilt besteden om de erop aangegeven actie uit te voeren. Heb je er meer dan 1, dan moet je het ene fiche afhandelen voordat je met het andere start: neem 1 van je fiches, verwijder het krantfiche op het "City Hall"-bord uit het spel, leg dat van jou ervoor in de plaats en voer de actie ervan uit. Dit is nu de nieuwe actieve krant.

Je krijgt krantfiches als jij of je tegenstander de krantenjongen op het scorespoor bereikt of via een etagebonus (zie verderop).



BASISACTIES VAN JE TABLEAU

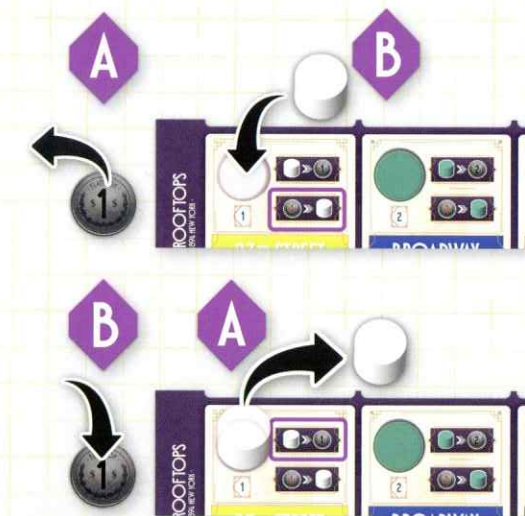
De 3 basisacties van *Flatiron* zijn *Een pilaar kopen of verkopen*, *Pilaren bouwen* en *Een etage bouwen*. Deze acties staan op je tableau samen met een andere actie, die afhankelijk van het gekozen tableau per speler verschilt. Op de straatkaarten vind je variaties van deze basisacties en vele andere. Die worden vanaf blz. 13 in detail beschreven.

EEN PILAAR KOPEN OF VERKOPEN

Koop de pilaar van die kleur voor de aangegeven prijs [A], neem die uit de algemene voorraad en leg die in zijn pakhuis op je tableau [B]. Heb je al een pilaar van de aangegeven kleur, **dan kun je geen nieuwe kopen.**

Verkoop je opgeslagen pilaar van die kleur voor de aangegeven prijs [A], doe die terug in de algemene voorraad en ontvang het betreffende aantal dollars uit de voorraad [B].

Opmerking: de prijs van elke soort pilaar is voor beide spelers verschillend omdat die van het gekozen tableau afhangt.



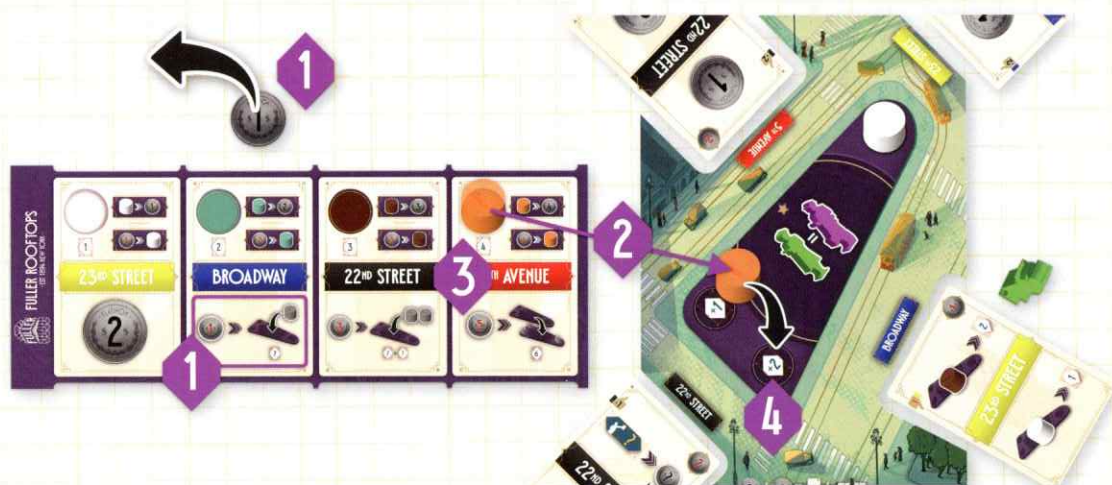


Je kunt afhankelijk van de geactiveerde actie 1 of 2 pilaren bouwen. Om een pilaar te bouwen volg je de volgende stappen:

1. Betaal de door de actie aangegeven kosten.
2. Plaats een pilaar **uit je pakhuizen** op een leeg veld van de actieve etage van het Manhattanbord.
3. Scoor zoveel OP als op het pakhuist is aangegeven waarvandaan je de pilaar hebt genomen.
4. Neem daarna de bonus die bij het veld hoort waar je de pilaar hebt geplaatst. Alle etages hebben 3 velden voor een pilaar en verschillende bonussen.

Gebruik je de actie waarmee je 2 pilaren mag plaatsen, plaats dan eerst de ene en handel alle bovenstaande stappen af voordat je de tweede pilaar plaatst.

De speler activeert Broadway en voert de "Pilaren bouwen"-actie uit: eerst betaalt hij de door de actie aangegeven dollars (1).



Dan kiest hij de oranje pilaar en plaatst die op een leeg veld van de actieve etage (2). Zoals aangegeven door het pakhuist van de oranje pilaar, scoort hij er 4 OP voor (3) en nog 2 OP voor de bonus van het veld waar de pilaar nu staat (4).

BELANGRIJK

Er mogen nooit 2 pilaren van dezelfde kleur op de actieve etage staan.

◆ ETAGEBONUSSEN ◆



Scoor de aangegeven extra OP.



Neem een reputatiefiche, dat je aan het einde van het spel op 1 van je straten mag leggen.



Ontvang het aangegeven aantal dollars.



Scoor het aangegeven aantal extra OP, maar uitsluitend als je een pilaar van de vereiste kleur op dat veld plaatst. Je mag er een pilaar van **een andere kleur** plaatsen, maar in dat geval krijg je deze bonus niet.



Trek een krantfiche uit de voorraad (hou het geheim).



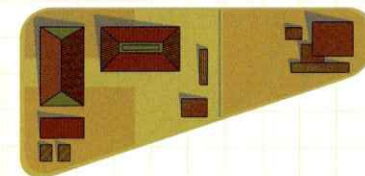
Koop de bovenste kaart van een straatstapel.



Activeer de actie van de actieve krant.

◆ EEN ETAGE BOUWEN ◆

Je kunt deze actie uitsluitend uitvoeren als de actieve etage **al 3 pilaren heeft**. Betaal 5 dollar [A], neem de openliggende etage van het "City Hall"-bord en leg die op de 3 pilaren [B]. Voor deze actie scoor je 6 OP [C]. Deze etage wordt de nieuwe actieve etage.



Het dak wordt ook als een etage beschouwd en wordt met de *Een etage bouwen*-actie op dezelfde manier als elke andere etage gebouwd. Zodra de beurt waarin het dak wordt gebouwd, is afgehandeld, is het spel **direct** afgelopen.

BELANGRIJK

Na het bouwen van de etage (mits het niet het dak is) neem je de bovenste kaart van elke straatstapel en schuif je die open onder de betreffende stapels, zodat er 4 nieuwe kaarten verschijnen. Draai dan de bovenste etage van de "City Hall"-stapel om en leg die open op het veld ernaast.



Elke etage heeft een bijbehorend effect, dat voor beide spelers geldt zolang de etage actief is. Het effect is cumulatief met andere effecten.

◆ ETAGE-EFFECTEN ◆



Bezoek je de City Hall, dan geeft de optie 2 dollar nemen je 4 dollar in plaats van 2.



Bezoek je de aangegeven straat, dan krijg je direct 1 dollar.



Je mag samen met een andere architect op 1 locatie staan.



Elke straatkaart die je koopt, levert je 1 OP op.



Elke pilaar die je verkoopt, levert je 2 dollar extra op.



Elke wetkaart die je koopt, kost je 1 dollar minder.



Elke pilaar die je koopt, kost je 1 dollar minder, maar de kosten kunnen nooit onder 0 dalen.



Op deze etage mogen pilaren van dezelfde kleur staan.

Zet je een pilaar van de aangegeven kleur op dat veld, dan scoor je de aangegeven extra OP.

◆ KRANTENJONGEN ◆

Je kunt krantfiches via een etagebonus krijgen of als de scoresteen van een speler de locatie van de krantenjongen op het scorebord bereikt.

Bereik of passeer je wanneer dan ook met je scoresteen de krantenjongen, verplaats hem dan naar het volgende veld op het scorebord met zijn symbool (20, 30, 40 of 50). Gebeurt dit, dan trek je 2 krantfiches uit de voorraad. Je kiest er 1 voor jezelf en geeft het andere aan je tegenstander. Bewaar je krantfiches gedekt totdat je die gebruikt. Bereik je de krantenjongen op veld 50, dan is dat de laatste keer dat hij krantfiches geeft. Verwijder de krantenjongen dan uit het spel.

Zoals op blz. 7 beschreven, mag je krantfiches op elk moment tijdens je beurt gebruiken, ook in de beurt waarin je die hebt gekregen.



◆ ACTIES VAN KRANTFICHES ◆



Krijg 3 dollar.



Ruil 1 pilaar uit je pakhuistegen een andere uit de voorraad.



Krijg 2 dollar en 1 OP.



Betaal 1 dollar om een pilaar uit je pakhuizen te bouwen.



Koop de bovenste kaart van een straatstapel voor 1 dollar minder.



Koop een wetkaart voor 1 dollar minder.



Koop 1 pilaar van een kleur naar keuze voor 1 dollar.

◆ EINDE VAN HET SPEL ◆

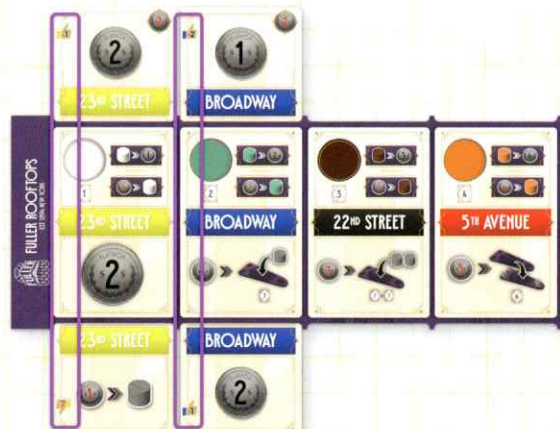
Het spel eindigt direct na de beurt waarin een speler het dak heeft gebouwd.

Tel de OP van je reputatie en de "City Hall"-wetten op bij de OP die je tijdens het spel hebt gescoord.

◆ REPUTATIE VAN JE ONDERNEMING ◆

Heb je 1 of meer reputatiefiches, voeg die dan naar keuze aan de straten van je tableau toe. **Bekijk elke straat nu afzonderlijk** door de reputatiepunten ervan bij elkaar op te tellen en/of af te trekken, inclusief de toegekende reputatiepunten. Is het resultaat van een straat **positief**, dan scoor je er 5 OP voor. Is het resultaat **negatief**, dan verlies je er 3 OP voor. Is het resultaat 0, dan scoor of verlies je niets voor deze straat.

In het voorbeeld rechts heeft de speler op 23rd Street een negatieve reputatie $(-2 + 1 = -1)$ en verliest hij 3 OP. Op Broadway heeft hij een positieve reputatie $(+2 + 1) = +3$ en scoort hij 5 OP.



◆ "CITY HALL"-WETTEN ◆

Scoor punten voor de "City Hall"-wetten die je aan je straten hebt toegekend.

◆ PUNTENTELLING VAN WETTEN ◆

	Scoor 1 OP voor elke 2 straatkaarten die je aan je tableau hebt toegevoegd. Wetkaarten tellen niet mee.		Scoor de aangegeven OP voor elke pilaar die je aan het einde van het spel nog in je pakhuizen hebt.
	Scoor 1 OP voor elke straatkaart die je aan je tableau hebt toegevoegd. Wetkaarten tellen niet mee.		Scoor 3 OP voor elke etage die de aangegeven 2 pilaren bevat.
	Scoor 1 OP voor elke 2 dollar die je aan het einde van het spel nog hebt (maximaal 12 OP).		Scoor 1 OP voor elk positief reputatiepunt dat je op al je straten hebt, inclusief reputatiefiches. Negeer negatieve punten.
	Scoor 1 OP voor elke dollar die je aan het einde van het spel nog hebt (maximaal 12 OP).		Scoor 1 OP voor elke 2 positieve reputatiepunten die je op al je straten hebt, inclusief reputatiefiches. Negeer negatieve punten.
	Scoor het aangegeven aantal OP voor elke wetkaart die je aan je tableau hebt toegevoegd (inclusief deze).		Scoor 2 OP voor elke pilaar van de aangegeven kleur die in het Flatiron is gebouwd.
	Scoor de aangegeven OP.		

De speler met de meeste OP is de winnaar. Bij een gelijke stand wint de speler die het dak heeft gebouwd.

◆ SPECIFIEKE ACTIES OP JE TABLEAU EN STRAATKAARTEN ◆

De volgende acties zijn allemaal specifieke acties, die je zowel op je tableau als op straatkaarten vindt.

	Ontvang het aangegeven aantal dollars.		Ontvang 1 dollar voor elke gebouwde etage, inclusief de startetage en het dak.
	Ruil 1 pilaar uit je pakhuizen tegen een andere uit de voorraad.		Ontvang 1 OP voor elke 2 gebouwde etage, inclusief de startetage en het dak.
	Koop een pilaar naar keuze voor de aangegeven prijs.		Betaal 3 dollar om 2 pilaren te bouwen; je krijgt dan 2 extra OP.
	Betaal 1 dollar om een andere actie naar keuze op je spelerstableau of je straatkaarten uit te voeren.		Betaal 2 dollar om 1 pilaar te bouwen; je krijgt dan 1 extra OP.
	Betaal 1 dollar om een actie naar keuze van de 4 zichtbare kaarten op het Manhattanbord uit te voeren.		Betaal 1 dollar om 1 pilaar te bouwen; dat mag een pilaar zijn van een kleur die al op de etage staat.
	Betaal 1 dollar om 1 van de 3 mogelijke acties van de City Hall uit te voeren.		Betaal 3 dollar om 1 etage te bouwen; je krijgt dan 4 OP in plaats van de gebruikelijke 6 OP.
	Voer de actie van de actieve krant uit.		Is er minimaal 1 pilaar van de aangegeven kleur op de actieve etage gebouwd, dan krijg je het aangegeven aantal OP.
	Ontvang zoveel dollars als het aantal velden met het krantenjongensymbool dat je met je scoresteen hebt bereikt of gepasseerd (maximaal 5 dollar).		

SOLOMODUS

Neem het op tegen Daniel Burnham, de architect van het Flatiron. Slaag jij erin om de creator van het iconische gebouw in New York te overtreffen?

VOORBEREIDING

Bereid het spel zoals gebruikelijk voor, maar met de volgende aanpassingen:

- Trek na het kiezen van je spelerstableau een willekeurig tableau voor Daniel. Je mag zelf de kant kiezen waarmee hij moet spelen.
- Schud dan de 9 "Daniel Burnham"-kaarten en leg die als gedekte stapel naast zijn tableau. Daniel is de startspeler, maar hij krijgt geen geld. Hij start met 9 dollar.

SPELVERLOOP

Daniels acties worden gestuurd door de 9 kaarten naast zijn tableau. Is hij aan de beurt, dan draait hij de bovenste kaart van zijn stapel om en past hij de effecten ervan in deze volgorde toe:

- Hij verplaatst zijn architect naar de hoofdlocatie [A]. **Is hij daar al**, dan verplaatst hij hem naar de alternatieve locatie [B]. Daniel volgt de spelregel dat spelers niet op dezelfde locatie mogen staan **niet**, dus zijn architect kan bij die van jou terecht komen, en als dat het geval is, **krijgt hij ook 2 OP** [C].
- Hij voert de hoofdactie uit [A]. **Kan hij die actie niet uitvoeren**, dan voert hij de alternatieve actie uit [B]. **Daniel gebruikt of krijgt nooit geld**, dus hij voert zijn acties kosteloos uit.



HOOFDACTIE



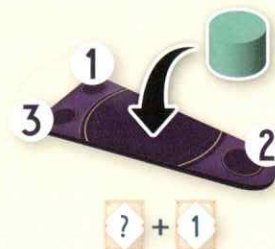
Daniel scoort zoveel OP als het aantal populariteitspunten die hij met zijn opengedraaide kaarten heeft verzameld, inclusief deze.



Met het omdraaien van de "22nd Street"-kaart krijgt Daniel 3 OP omdat hij met zijn omgedraaide kaarten 3 populariteitspunten heeft verzameld.

ALTERNIEVE ACTIE

Er is geen alternatieve actie.



Daniel bouwt een pilaar in de aangegeven kleur uit de **algemene voorraad**. Hij moet zich aan de spelregel houden dat er niet 2 pilaren van dezelfde kleur op een etage mogen staan.

De etage zelf geeft de voorkeursvolgorde aan voor het kiezen van de plek van de te bouwen pilaar, te beginnen bij veld 1. Kan de pilaar daar niet worden gebouwd, dan komt hij op veld 2. Kan dat ook niet, dan op veld 3.

Daniel scoort op basis **van zijn tableau** de bijbehorende OP voor de kleur van die pilaar en daarnaast **1 extra OP**, maar hij krijgt er geen etagebonus voor.



Daniel bouwt de etage die open naast de City Hall ligt en scoort 6 OP. Hij kan deze actie uitsluitend uitvoeren als de actieve etage 3 pilaren bevat. Daniel negeert altijd de effecten van de actieve etage.

- Laat tot slot de opengedraaide kaart naast de vorige opengedraaide kaarten van zijn stapel liggen zodat alle kaarten zichtbaar zijn. Komt de **hoofdlocatie** van de omgedraaide kaart overeen met die op 1 van de eerder omgedraaide kaarten (er zijn 2 kaarten per straat in de stapel), dan doe je het volgende:

- Is dit de eerste keer dat een straat voor de tweede keer verschijnt, dan krijgt Daniel de bovenste kaart van de straatstapel op de locatie van zijn architect, indien mogelijk; hij legt de straatkaart naast zijn tableau.
- Is dit de tweede keer dat een straat voor de tweede keer verschijnt, dan krijgt Daniel op dezelfde manier opnieuw een straatkaart. Daarnaast moet je al zijn opengedraaide kaarten door zijn stapel schudden en die als nieuwe gedekte stapel gebruiken.



Is de kleur van de pilaar al aanwezig of staan er al 3 pilaren op de actieve etage, dan scoort Daniel zoveel OP als het aantal populariteitspunten dat hij met zijn opengedraaide kaarten heeft verzameld.



Bevat de actieve etage niet 3 pilaren, dan krijgt Daniel een wetkaart van de City Hall: Schud de beschikbare kaarten, trek er willekeurig 1 en leg die naast Daniels tableau.

DE KRANTENJONGEN

Daniel krijgt geen krantfiches, maar:

- **Bereik jij de krantenjongen**, dan trek je zoals gebruikelijk 2 fiches, kies je er 1 voor jezelf en gebruik je het andere om de huidige actieve krant op de City Hall te vervangen.
- **Bereikt Daniel de krantenjongen**, dan trekt hij er eerst 1 om de huidige actieve krant op de City Hall te vervangen. Daarna trek je er 1 voor jezelf.

EINDTELLING

Daniel telt bij de tijdens het spel gescoorde OP **uitsluitend** de punten op die hij met zijn verkregen kaarten heeft verzameld: **hij krijgt zoveel OP als de totale kosten van al zijn straat- en wetkaarten.**



In dit voorbeeld zou Daniel 16 OP krijgen.

Wil je een nog grotere uitdaging? Heb je het gevoel dat het je te makkelijk afgaat om de architect van het Flatiron te verslaan, tel dan de positieve reputatiepunten **aan de bovenkant** van de door Daniel verzamelde straat- en wetkaarten bij zijn score op (3 OP in bovenstaand voorbeeld). Veel succes!