

New York

Auteurs: Sid Sackson & Sven M. Köbler

Uitgegeven door Piatnik, 1995

Word de belangrijkste vastgoedeigenaar van New York in dit tactisch bordspel voor 3 tot 5 spelers vanaf 12 jaar.

Vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Doel

Probeer zoveel mogelijk gebouwen te bemachtigen. Je grootste aaneengesloten gebouwencomplex levert je daarbij de meeste punten op. Alle andere gebouwen zijn minder waard. Hou daarbij vooral de activiteiten van je tegenspelers in de gaten... want het spel kan plots gedaan zijn!

Spelmateriaal en voorbereiding

SPEELBORD : De 7 horizontaal gelegen 'Avenues' en 7 verticaal getekende 'Streets' vormen de 49 kruispunten (cirkeltjes) waar de gebouwen worden opgericht.

GEBOUWEN : Elke speler speelt met één kleur (keuze : zie verder). Het aantal beschikbare gebouwen per speler is afhankelijk van het aantal bouwheren:

- Bij 3 spelers : elk 25 stenen (rood, blauw en geel)
- Bij 4 spelers : elk 20 stenen (idem + groen)
- Bij 5 spelers : elk 15 stenen (alle kleuren)

KLEURKAARTEN (grijze rugzijde) : Met deze kaarten wordt na de voorronde voor elke speler de kleur bepaald.

KOOPEENHEDEN : Hiermee kan een speler een gebouw van een tegenspeler afkopen. Begin aantal koopeenheden per speler :

- Bij 3 spelers : 8 koopeenheden
- Bij 4 spelers : 6 koopeenheden
- Bij 5 spelers : 5 koopeenheden

OVERZICHT VAN DE KAARTEN : Alle kaarten hebben ofwel een rode (Avenue) ofwel een blauwe (Street) rugzijde.

- straatnaamkaarten : (56 kaarten) Per Street en Avenue zijn vier kaarten aanwezig.
- jokerkaarten : (10 kaarten) Per kleur zijn vijf jokers aanwezig. Deze vertegenwoordigen een willekeurige Street of Avenue.
- STOP-kaarten : (2 kaarten) Deze kaarten doen het spel onmiddellijk stoppen en worden pas in een latere fase van het spel gebruikt.
- aktiekaarten : (12 kaarten) Deze kaarten bepalen speciale acties en

verhogen dus de invloed op het spel. (Deze kaarten kunnen ook weggelaten worden.)

SPELVERLOOP : VOORRONDE - HOOFDRONDE - PUNTENTELLING

- **a) VOORRONDE:** Voordat het eigenlijke spel begint, worden van elke kleur willekeurig enkele stenen geplaatst.

Elke speler kiest een kleur en neemt daarvan enkele stenen :

- Bij 3 spelers : 8 stenen
- Bij 4 spelers : 6 stenen
- Bij 5 spelers : 5 stenen

Om beurt plaatst elke speler een steen op het bord tot alle 'startstenen' geplaatst zijn. Er mogen echter geen twee stenen van eenzelfde kleur horizontaal of verticaal naast elkaar staan. (Diagonaal aangrenzen is toegestaan!) (zie vb. p. 6) (Deze regel geldt enkel tijdens de voorronde!)

Bepalen van de kleur : De nodige kleurkaarten worden geschud en elke speler trekt een kaart. Met deze kleur speelt hij de hoofdronde en krijgt dus de resterende stenen.

b) HOOFDRONDE : (= het eigenlijke spel...)

Schudden van alle kaarten (straatnaamkaarten, jokers en eventueel de actiekaarten) en verdekt op een stapel leggen. De speler die met rood speelt begint, neemt een kaart van de stapel en houdt die in zijn hand. Elke andere speler doet hetzelfde. Dit wordt herhaalt tot elke speler minstens twee blauwe en twee rode kaarten heeft. Zodra iemand deze minimumhoeveelheid bezit, mag die speler geen verdere kaarten meer nemen. De andere spelers doen nu voort tot ze ook voldoen aan deze vereiste. Niet alle spelers zullen dus noodzakelijk evenveel kaarten bezitten bij het spelbegin! (Controle is mogelijk d.m.v. de gekleurde rugzijde.)

Een spelbeurt bestaat uit 4 acties :

1. Bepalen van een kruispunt door het uitspelen van ÈÈn rode en ÈÈn blauwe kaart. of het uitspelen van een actiekaart (zie verder).
2. Het bouwen of afbreken van een gebouw op die plaats : -Is dit een onbezet veld, dan plaatst de speler daar een steen van de eigen kleur.
 - Is dit veld reeds bezet door een andere speler, dan wordt dat gebouw afgekocht van die andere speler. Hierbij wordt met koopeenheden betaald. Het aantal koopeenheden wordt bepaald door het aantal gebouwen van die speler in die Street of in die Avenue. Het kleinste aantal gebouwen dat daarbij wordt geteld, bepaald het aantal te betalen koopeenheden. (De vorige eigenaar van dat veld kan de koop niet verhinderen.) Na de verkoop wordt de steen geruild voor de eigen kleur. (voorbeeld zie p. 9)
 - Is dit veld reeds in eigen bezit, dan wordt het aanwezige gebouw

afgebroken (= wegnemen van de steen).

- **OPMERKING** : Indien men alleen een veld van een andere speler kan aanduiden waarvoor men onvoldoende koopeenheden bezit, dan legt men alle kaarten open en na controle mag men nieuwe kaarten van de stapel nemen. (zelfde regels als in het begin) Men mag nu pas bij de volgende beurt opnieuw spelen.

3. Wegleggen van de gebruikte kaarten op een stapel.

4. Het nemen van nieuwe kaarten van de stapel tot er weer van elke kleur minstens twee kaarten aanwezig zijn. Is de stapel kaarten opgebruikt, dan worden de reeds gespeelde kaarten geschud en opnieuw gebruikt.

Speleinde: De eindfase begint van zodra nog slechts vier velden openblijven. Nu worden de beide STOP-kaarten op de stapel van de reeds gespeelde kaarten gelegd. Na verloop van tijd wordt dit de nieuwe neem-stapel. Er wordt dan nog verder gespeeld tot een speler een STOP-kaart trekt. Het spel wordt nu onmiddellijk stopgezet.

c) PUNTENTELLING : (voorbeeld : zie p. 11)

- Elk gebouw van de grootste aaneengesloten groep gebouwen van een speler krijgt twee punten. (Een gebouw sluit alleen horizontaal of verticaal aan !) (Indien twee evenwaardige groepen : slechts in één groep krijgt elk gebouw twee punten.)
- Alle andere opgerichte gebouwen krijgen 1 punt per gebouw (ook al staan ze niet afzonderlijk!).
- Elke koopeenheid telt als één punt.
- Winnaar is de speler met de meeste punten!



VARIANTEN

A) GEBRUIK EN BETEKENIS VAN DE ACTIEKAARTEN :

- **Sanering** (= Sanierung) (2 x) : Deze kaart wordt afzonderlijk gespeeld (zonder tweede kaart!) De binnenstad wordt gesaneerd. De stenen van de vijf centrale velden worden weggenomen en teruggegeven. De speler die deze kaart uitspeelde, mag nu als eerste een nieuw gebouw op Één van deze vijf velden oprichten. Vervolgens de andere spelers tot de vijf velden bezet zijn. Deze kaart mag ook gespeeld worden als de centrale velden nog niet allemaal bezet zijn. Ze worden echter wel allemaal bebouwd.
- **Ruïne** (= Ruin) (2 x) : Deze kaart wordt afzonderlijk gespeeld (zonder tweede kaart!) De gebouwen op de hoekvelden verkommeren en worden afgebroken (= teruggegeven van de stenen). De speler die deze kaart speelde mag nu als eerste op een hoek een gebouw oprichten. De andere spelers volgen tot de vier hoeken bebouwd zijn. Deze kaart mag ook gespeeld worden als de hoekvelden nog niet allemaal bezet zijn. Ze worden echter wel allemaal bebouwd.
- **Speculatie** (= Spekulation) (2 x) : Deze kaart wordt afzonderlijk gespeeld (zonder tweede kaart!) De speler die deze kaart uitspeelt bepaalt welke speler

(met meer dan acht gebouwen) een gebouw moet afbreken. Die andere speler kiest dan zelf een gebouw en neemt het weg. De nieuwe eigenaar plaatst er een steen zonder koopeenheden te moeten betalen.

- **Projectontwikkelaar** (= BaulÓwe) (4 x) : Een zeer interessante joker ! Deze kaart wordt uitgespeeld in combinatie met een kaart van de andere kleur. In de aangeduide Street of Avenue (bepaald door de andere kaart) mag deze speler nu een willekeurig gebouw omruilen voor een eigen gebouw zonder het betalen van koopeenheden.
- **Stabilitietsproblemen** (= Statik) (2 x) : Deze kaart wordt uitgespeeld in combinatie met een kaart van de andere kleur. De tweede kaart duidt aan in welke Street of Avenue een bepaald gebouw moet afgebroken worden. De speler met de meeste gebouwen in die Street of Avenue moet een vrij te kiezen gebouw afbreken. Dit veld wordt gratis ingenomen door de speler die aan de beurt was.

B) AANGEPASTE VOORRONDE :

- Het bepalen van de kleur gebeurt voor het plaatsen van de startstenen. Elke speler plaatst nu zijn eigen gebouwen. (Wel zelfde regel in acht nemen!)

C) SPELVARIANT VOOR TWEE SPELERS :

- Elke speler gebruikt twee kleuren. (voorbereidingen zoals bij vier spelers)
- 12 koopeenheden per speler
- Elke speler kan bij zijn beurt kiezen met welke kleur hij speelt. Hij kan echter geen gebouw van zijn eigen tweede kleur afbreken of omzetten. Hij kan enkel gebouwen van de andere speler afbreken.
- De puntentelling houdt alleen rekening met de grootste gebouwengroep van elke kleur. Dit puntenaantal wordt vermeerderd met het aantal koopeenheden. Kleinere gebouwengroepen of alleenstaande gebouwen tellen niet mee.

D) TEAMSPEL VOOR VIER SPELERS :

- Elke speler heeft een eigen kleur.
- De teams zitten geschrinkt en spelen afwisselend (elk speler om beurt).
- Het afkopen van een gebouw van een medespeler moet betaald worden.
- Men kan bij een beurt na het kiezen van een veld ook de medespeler een steen laten plaatsen.
- Andere spelregels zoals normaal.
- De puntentelling is dezelfde zoals bij afzonderlijke spelers. De punten van beide teamspelers worden wel opgeteld.