

New York begin dertiger jaren – de stad is in de greep van een ware bouwwoede. Hoge gebouwen rijzen als paddenstoelen uit de grond, musea wordt opgericht, parken aangelegd. Ook kerken, theaters en stations mogen natuurlijk niet



ontbreken. Kruip in de huid van een bouwheer en laat beetje bij beetje een fascinerende metro-pool ontstaan. Maar opgepast! De andere spelers willen natuurlijk ook vooruit en wedijveren met u om de beste gebouwen!

Spelmateriaal

- **6 startkaartjes** – elke speler krijgt er eentje met de afbeelding van Times Square in zijn spelkleur. Op basis daarvan bouwt elke speler de stad New York.
- **6 telstenen** – om de winstpunten te noteren op het puntengamma van het spelplan.
- **1 spelplan** – biedt afzetmogelijkheden voor:
 - geldkaarten • gebouwenkaartjes • reservegebouwenkaartjes



- **108 Geldkaarten van vier banken** – hiermee betaal je de gebouwen van de stad New York op de bouwmarkt.



Geldkaarten van vier banken;

Er zijn telkens drie kaarten, met een waarde van 1 tot 9.

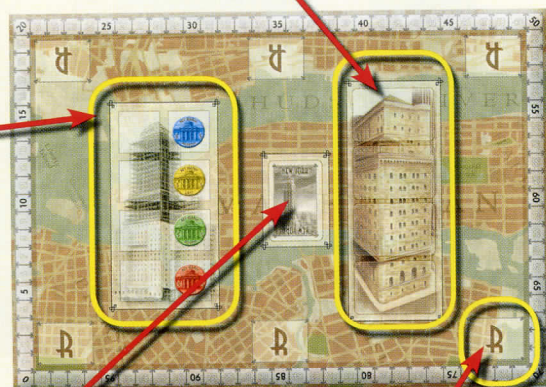
- **54 gebouwenkaartjes** – tonen 6 verschillende types gebouwen. Ze doen dienst als bouwonderdeel voor de stad New York. Enkele kaartjes worden tot aan drie kanten met straten omgeven.



Straat

Naam van het gebouw en prijs

4 plaatsen voor de opslag geldkaarten



Het station – Het toont vier velden voor telkens één gebouwenkaartje. Elk veld behoort toe aan een andere bank.

Veld voor de afgedekte stapel met geldkaarten

Depot voor gebouwenkaartjes in de reserve. Elke speler heeft zijn eigen reserveveld.

- **6 overzichtstabellen voor de beoordelingen**

	A	B	C
7x MUSEUM	1	8	1
7x THEATER	2	9	2
9x STATION	3	10	3
9x CHURCH	4	11	4
11x PARK	5	12	5
11x SKYSCRAPER	6	13	6

Er zijn 6 verschillende types van gebouwen.

De naaststaande tabel toont hoe vaak gebouwen voorkomen en hoeveel ze kosten.

- **2 beoordelingskaarten** – worden vermengd met de stapel geldkaarten.

MUSEUM	1
THEATER	2
STATION	3
CHURCH	4
PARK	5
SKYSCRAPER	6

MUSEUM	1	2
THEATER	3	2
STATION	10	3
CHURCH	11	4
PARK	12	5
SKYSCRAPER	13	6

- **1 stoffen zak • 6 „+100“-merkers • 1 spelregel**
De „+100“-merkers heb je nodig, als een speler meer dan 100 punten behaald heeft. Hij krijgt de „+100“-merker en begint aan een tweede rond op het puntengamma.

Doel van het Spel

De spelers kruipen in de huid van bouwheren in het New York van de dertiger jaren en nemen bouwvakkers aan om de stad opnieuw op te bouwen. Wie op het juiste tijdstip – telkens wanneer er een beoordeling op stapel staat – de meeste bouwkaarten van één type in zijn stad ingebouwd

heeft, krijgt punten. Bovendien krijgt elke speler punten voor de langste straat die een stad omgeeft. Bij elke verdere beoordeling zijn er weer meer punten te verdelen. Wie op het einde de meeste punten kon verzamelen, is de winnaar van het spel.

Spelvoorbereiding

• Elke speler krijgt 1 startkaartje en 1 telsteen in de kleur van zijn keuze. Hij legt het startkaartje voor zich op tafel. Het doet dienst als basis voor de opbouw van zijn stad New York. De telstenen komen op het veld „0“ van het puntengamma.

• Het spelplan wordt in het midden van de tafel gelegd, zodat elke speler goed bij zijn reserveveld kan.

• De stoffenzak wordt klaargelegd, gevuld met de 54 gebouwenkaartjes.

• 4 gebouwen worden toevallig uit de zak getrokken en in volgorde van blauw tot rood over de vrije velden van de bouwwerf verdeeld.

• Elke speler krijgt een puntenoverzicht, dat hij open voor zich legt. Het overzicht toont aan welke types gebouwen hoe vaak in het spel zijn en hoeveel punten je met elk ervan kan verdienen.

	A	B	C
7x MUSEUM	1	8	1
7x THEATER	2	9	2
9x STATION	3	10	3
9x CHURCH	4	11	4
11x PARK	5	12	5
13x SKYSCRAPER	6	13	6

• De beoordelingskaarten A en B worden uit de stapel geldkaarten gehaald en vervolgens terzijde gelegd; de rest wordt dooreen geschud.

• Nu krijgt elke speler zijn startgeld. Daartoe wordt een de geldkaart na de andere van de stapel genomen en open voor een speler gelegd tot de totale waarde 20 of meer bereikt werd (ongeacht van welke bank het geld afkomstig is).

Dan krijgt de volgende speler zijn geld. Wanneer alle spelers hun geld hebben gekregen, neemt iedereen zijn kaarten in de hand. Vanaf nu blijft het geld van alle spelers geheim.

• De speler, die de minste kaarten ontving, is de startspeler. Wanneer een zelfde aantal kaarten werd gedeeld, begint de speler met het laagste totale geldbedrag. Is er nog altijd een ex aequo, mag de jongste speler beginnen.

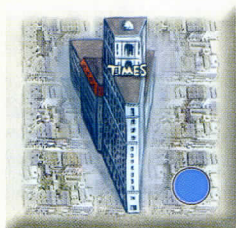
• Vervolgens worden 4 geldkaarten van de stapel open op de daartoe voorziene aflegvelden op het spelplan gelegd.

• De overige geldkaarten worden in vijf stapels van gelijke hoogte verdeeld. De beoordelingskaart „A“ wordt met de tweede stapel vermengd, beoordelingskaart „B“ in de vierde stapel.

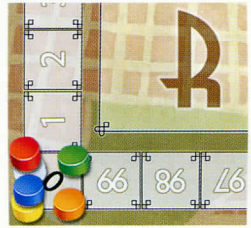
Nu worden de stapels weer op elkaar gelegd: onderaan de vijfde stapel, daarop de vierde, dan de derde, de tweede en helemaal bovenaan de eerste stapel.

Dit pakket wordt afgedekt op het overeenkomstige veld op het spelplan geplaatst.

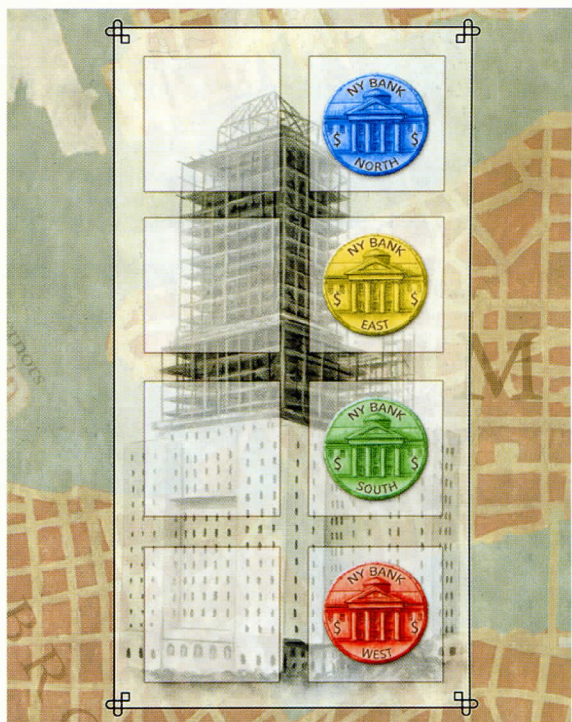
OPGEPAST! De spelvoorbereidingen voor het spel met twee spelers vind je op pagina 6 van de spelregels.



Het startkaartje wordt, net als het gebouwenkaartje, zonder straten gebruikt.

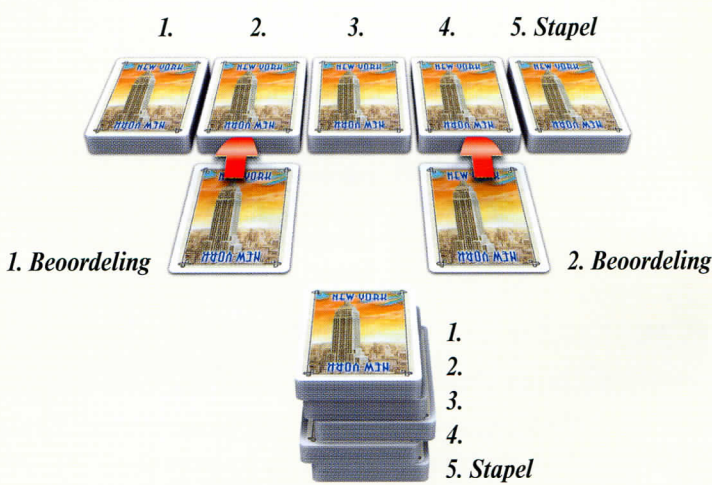


De telstenen komen op het veld „0“.



Bouwwerf op het spelplan

Opmerking: hiermee wordt verzekerd dat niemand meer geld dan 28 of minder dan 20 ontvangt.



Opmerking: Dankzij deze bijzondere procedure kunnen beide beoordelingskaarten noch te vroeg noch te laat, noch te snel na elkaar opengelegd worden.

Spelverloop

Er wordt in uurwerkzin gespeeld, beginnend met de startspeler. De speler die aan de beurt is, moet beslissen één van de drie volgende dingen te doen:

Geld nemen

Gebouwenkaartjes kopen

De eigen stad New York ombouwen

Heeft de speler een gebouwenkaartje gekocht, dan moet hij dat op het einde van zijn spelbeurt nog in zijn stad inbouwen:

Gebouwenkaartjes plaatsen

De afzonderlijke handelingen:

Geld nemen

De speler mag een **geldkaart** van zijn keuze nemen, of zelfs **meerdere geldkaarten**, **wanneer de som van de kaarten niet hoger is dan 5** (van welke bank het geld is, speelt geen rol).

Gebouwenkaartjes kopen

De speler neemt een **gebouwenkaartje** van de bouwwerf. Daarvoor betaalt hij **minstens het gedrukte bedrag** van de bank die de bouwwerf voor dat specifieke plaatje aangeeft **Opgepast! Er wordt geen wisselgeld gegeven!**

Met het betaalde geld wordt een stapel gevormd

Kan de speler de prijs met gepast geld betalen, dan krijgt hij een extra beurt en beslist hij opnieuw welke van de drie mogelijke dingen hij gaat doen.

Zolang een speler aan de beurt is, worden de gebouwenplaatjes op de bouwwerf **niet opnieuw aangevuld**; dat gebeurt pas op het **einde van de spelbeurt**.

Het gekochte kaartje wordt naast de eigen stad gelegd (het wordt pas op het einde van de spelbeurt ingebouwd!).

De eigen stad New York ombouwen

De spelers hebben drie mogelijkheden:

- Een gebouwenkaartje van het eigen **reserveveld** aan de **eigen stad aanbouwen** (bouwregels zie p.4).
- Een gebouw van de eigen stad **afbouwen** en in het **reserveveld leggen**.
- Een gebouw van het reserveveld ruilen tegen een van de stad. Daarbij moet het nieuwe gebouwenplaatje precies op de vrij gekomen plaats in de stad worden gelegd.

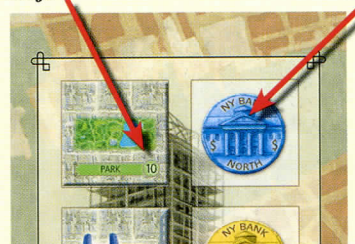
Het startkaartje mag nooit omgebouwd of verwijderd worden.



Voorbeeld: De speler mag de beide linkergeldkaarten nemen of een van de beide andere.

Prijs

Bank



Voorbeeld:

Speler groen heeft absoluut een park nodig voor zijn stad. Het park in het aanbod kost 10. Groen heeft twee geldkaarten in de gepaste kleur in de hand en beslist om het park te kopen. Omdat hij echter niet precies 10 betaalt maar 11, is zijn beurt afgelopen; er wordt geen wisselgeld gegeven.

Opmerking. Een speler kan maximaal 5 zetten doen per spelbeurt (vier keer met gepast geld betalen en een keer ofwel geld nemen of zijn stad ombouwen).

Voorbeeld: speler rood koopt een gebouwenkaartje en betaalt met gepast geld, hij krijgt dus een extra beurt.

Hij beslist om nog een gebouwenkaartje te kopen en kan nog een keer met gepast geld betalen.

Dus mag hij nog een zet doen. Hij beslist om zijn stad om te bouwen. Hij verwijdert een gebouwenkaartje uit zijn stad en ruilt het tegen een tile uit zijn reserve.

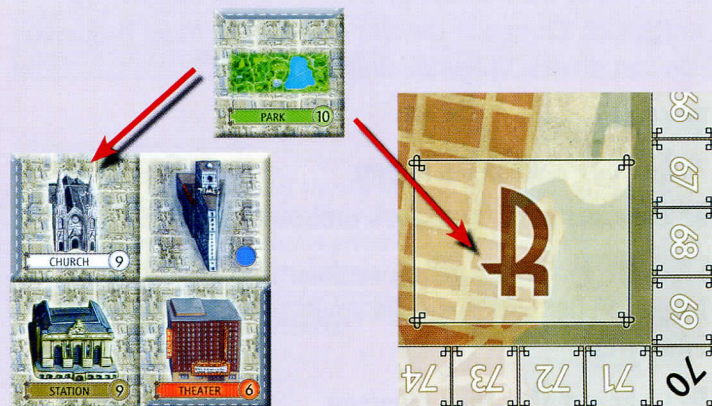
Pas daarna bouwt hij zijn zonet verworven gebouwenkaartje zo goed mogelijk in zijn stad in of legt hij ze op zijn reserveveld. Daarmee is zijn spelbeurt ten einde.

Opmerking: ook na de ombouwmaatregelen moet de stad volgens de bouwregels opgebouwd zijn.

Gebouwenkaartjes plaatsen

Het nieuwe gebouwenkaartje moet op **einde van de spelbeurt** nog geplaatst worden. Ofwel bouwt de speler het in zijn **eigen stad** in, ofwel legt hij het op zijn **reserveveld**.

Hier mogen naar believen gebouwenkaartjes liggen. Heeft de speler meerdere gebouwenkaartjes verworven, kan hij die in een **volgorde van zijn keuze** in zijn stad inbouwen of in de reserve stoppen.



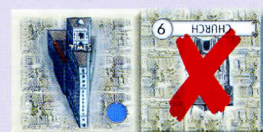
New York-bouwregels

Bij het uitbouwen van New York, moeten volgende regels in acht worden genomen:

- Alle gebouwenkaartjes moeten **dezelfde richting** hebben (d.w.z. alle daken staan steeds naar boven).
- Enkele gelijkaardige straten **mogen aan elkaar grenzen**, d.w.z. de kanten die elkaar raken laten allebei een straat zien of geen van beide.
- Elke nieuw gebouwenkaartje moet „te voet“ bereikbaar zijn vanaf het startkaartje, zonder dat men de straat moet oversteken of de kaartjes moet verlaten.
- Elk nieuw kaartje moet met minstens een kant aan een ander kaartje grenzen.
- Er mogen **geen gaten** (volledig ombouwde lege plekken) ontstaan.

Opmerking: Het startkaartje wordt gebruikt als een gebouwenkaartje zonder straat.

Volgende combinaties zijn niet toegestaan:



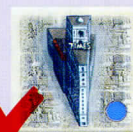
Foutieve richting



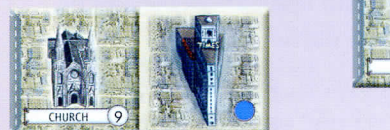
Kant met straat raakt kant zonder straat.



Inbreuk op de „Voetgangersregel“: men geraakt van bij het startkaartje niet tot bij de wolkenkrabber zonder de straat over te steken.



De bouw van het station zorgt voor een volledig ombouwde lege plek.



De plaatsing van het station creëert een volledig gesloten lege ruimte.



Wanneer alle nieuw verworven kaartjes ingebouwd werden of in de reserve liggen is de spelbeurt ten einde.

De geldkaarten worden weer tot 4 stuks aangevuld. Is de stapel met geldkaarten opgebruikt, wordt de reserve-stapel geschud en wordt daarmee een nieuwe afgedekte stapel gemaakt.

De gebouwenkaartjes worden ook tot 4 aangevuld. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Beoordelingen

In het spel zijn er **in totaal 3 beoordelingen**. De eerste beide beoordelingen „A“ en „B“ vinden plaats wanneer de overeenkomstige kaart van de stapel met geldkaarten afgenomen wordt. De **derde beoordeling gebeurt op het einde van het spel**.

Wanneer een **beoordelingskaart** getrokken wordt, dus voordat de volgende speler aan de beurt is, vindt de beoordeling plaats. De beoordelingskaart wordt voor de speler gelegd, die als volgende aan de beurt is. Wanneer alle punten uitgedeeld werden, wordt de beoordelingskaart uit het spel gehaald en wordt ze vervangen door een **nieuwe geldkaart**. Bij elke beoordeling worden zowel **punten voor gebouwenkaartjes** als voor straten in de eigen stad gegeven. Alle punten die een speler behaalt, worden op het puntengamma aangeduid. Ieder zet zijn telsteen zoveel vakjes verder als hij punten behaald heeft. Wanneer het bij een beoordeling tot een **gelijke stand** komt, wanneer dus meerdere spelers dus hetzelfde aantal gebouwen van een bepaald type hebben, worden de punten van de overeenkomstige plaatsen opgeteld en vervolgens gedeeld. Er wordt altijd afgerond.

Punten voor straten

Vervolgens krijgt elke speler punten voor zijn **langste samenhangende straat**. Elke kaartzijde met een **straat levert 1 punt op**. Dubbele straten, dat wil zeggen straten die in de binnenstad liggen, leveren **geen punten op**.

Punten voor extraatjes bij de gebouwen

Er worden punten gegeven voor elk type gebouw. Hoeveel punten een speler krijgt, hangt af van het feit of hij de meeste van de overeenkomstige gebouwendelen bezit.

Beoordeling A

De **1ste beoordeling** („A“) vindt plaats van zodra kaart „A“ getrokken wordt.

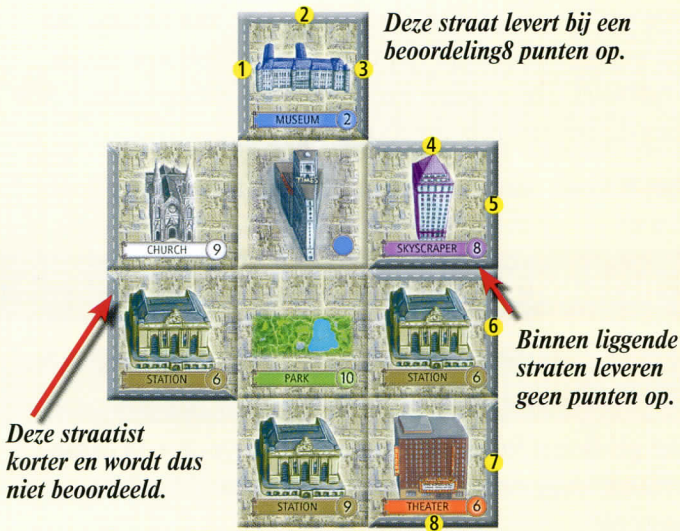
Enkel wie telkens de meeste gebouwen van een bepaald type in zijn stad heeft, krijgt bij deze beoordelingen punten. Hoeveel punten hij krijgt, staat vermeld op de beoordelingskaart „A“ voor de 1ste plaats naast elk type gebouw aangegeven.

Beoordeling B

Bij de **2de beoordeling** (die plaats vindt wanneer kaart „B“ getrokken wordt) krijgen de spelers die de meeste en de tweede meeste gebouwen van een bepaald type hebben, punten.

De spelers krijgen het aantal punten dat voor die bepaalde plaatsing vermeld staat op beoordelingskaart „B“ vermeld wordt.

	A	B	C
7x MUSEUM	1	8 1	16 8 1
7x THEATER	2	9 2	17 9 2
9x STATION	3	10 3	18 10 3
9x CHURCH	4	11 4	19 11 4
11x PARK	5	12 5	20 12 5
11x SKYSCRAPER	6	13 6	21 13 6



Opmerking: Bij de beoordelingen speelt enkel het aantal gebouwen een rol. Het spreekt vanzelf dat men minstens 1 gebouw moet bezitten, wil men punten voor het dienovereenkomstige gebouwen-type krijgen.

A	MUSEUM	1
	THEATER	2
	STATION	3
	CHURCH	4
	PARK	5
	SKYSCRAPER	6

Voorbeeld: de speler met de meeste kerken krijgt 4 punten.

B	1.	2.
MUSEUM	8	1
THEATER	9	2
STATION	10	3
CHURCH	11	4
PARK	12	5
SKYSCRAPER	13	6

Voorbeeld: Tobi en Nina hebben elk 4 wolkenkrabbers. Ze elden de punten voor de 1ste en de 2de plaats: $13 + 6 = 19$ punten. Elkeen krijgt dus afgerond 9 punten.

Beoordeling C

De 3de beoordeling vindt plaats op het einde van het stel, van zodra de bouwwerf niet meer volledig kan worden gevuld (zie hoofdstuk einde van het spel). Bij deze beoordeling krijgt ook de speler die de derde meeste gebouwen heeft punten.

De punten worden toegekend voor de 1ste, de 2de en de 3de plaats, in overeenkomst met het puntenoverzicht.

	A	B	C
7x MUSEUM	1	8	1
7x THEATER	2	9	2
9x STATION	3	10	3
9x CHURCH	4	11	4
11x PARK	5	12	5
11x SKYSCRAPER	6	13	6

Voorbeeld:

Paul en Nina hebben elk 3 parken; Tobi en Katja elk 2 Paul en Nina krijgen elk $20 + 12 = 32 : 2 = 16$ punten.

Tobi en Katja krijgen telkens $5 : 2 = 2$ Punten (afgerond).

Opgepast: Gebouwenkaartjes op het reserveveld tellen niet mee bij de beoordelingen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen – na een spelbeurt van een speler – van zodra de **gebouwenkaartjes niet meer volledig gevuld kunnen worden**, omdat ze opgebruikt zijn.

De overige gebouwenkaartjes van de bouwwerf worden dan nog aan de spelers gegeven die van elk van de vier banken telkens het meeste geld in handen hebben (de prijs van de gebouwen is nu niet meer van belang. Bij een gelijke stand blijft het deel van het gebouw op de bouwwerf. Deze delen van gebouwen mogen nog – volgens de bouwregels ingebouwd worden.

Dan is er de derde en laatste beoordeling.

Wie na de laatste beoordeling met zijn telsteen op het puntengamma helemaal op kop ligt, is de winnaar. In geval van gelijke stand, delen de spelers de overwinning.

Opmerking: de bouwwerf wordt nog zo veel mogelijk gevuld.

Speciale regels voor 2 spelers

De New York-spelregels zijn van kracht, met volgende wijzigingen:

Elke geldkaart komt slechts drie maal voor, een ervan wordt nu weggenomen, d.w.z. dat er maar **72 geldkaarten** meespelen.

Er is een denkbeeldige derde speler. Laten we hem maar gewoon Dirk noemen. Dirk bouwt dan wel geen stad New York, maar hij verzamelt toch gebouwenkaartjes. Dirk heeft geen spelbeurten.

Bij het begin van het spel worden 6 toevallig getrokken gebouwenkaartjes apart gelegd voor Dirk – goed zichtbaar voor beide spelers.

Bij beoordelingen krijgt ook Dirk punten voor Extraatjes

van gebouwen, maar in zijn geval worden straten niet beoordeeld.

Onmiddellijk na de 1ste beoordeling krijgt Dirk nog 6 kaarten, die ook toevallig getrokken worden en bij de andere delen van gebouwen van Dirk worden gelegd.

Na de 2de beoordeling krijgt Dirk nogmaals gebouwenkaartjes. Maar dit keer geen 6 stuks, maar een derde (afgerond) van de nog in de zak stekende kaartjes.

Er verandert voor beide spelers eigenlijk maar één regel: Telkens wanneer ze een gebouwenkaartje kopen, mogen ze het niet alleen in hun stad inbouwen of op hun reserveveld leggen. Ze mogen het gebouwenkaartje ook aan Dirk schenken.

