

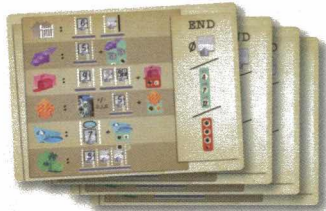
# Spelmateriaal

## ★29 Bouwvoorschriften

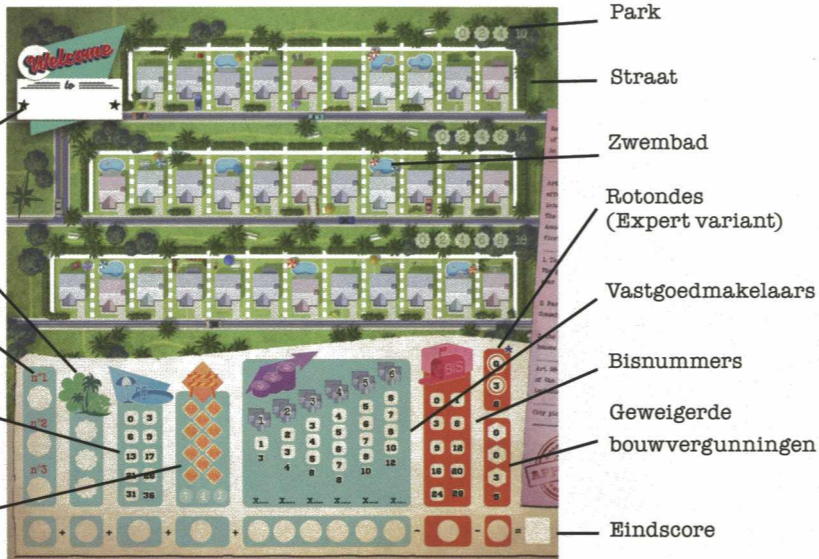
Genummerd: 1, 2 of 3. Langs de ene zijde: "project in uitvoering" en langs de andere zijde "Approved!" ("goedgekeurd!"). Eén solo-kaart voor de solo-variant. Er zijn 18 voorschriften voor het basisspel en 10 extra voor de gevorderde versie (gemarkeerd met ★).



## ★4 Speloverzichten



## ★1 blok scorebladen



★ **Ontdek de app voor het scoreblad!**



## ★81 Bouwvergunningen

(Langs de ene zijde: het huisnummer, langs de andere zijde: de actie)



Kaartenverdeling:

**Actiezijde:** 9x zwembadconstructeur, 9x interimkantoor, 9x bis, 18x tuinarchitect, 18x vastgoedmakelaar en 18x landmeter.

**Huisnummerzijde:** 3x 1 2 14 15 4x 3 13  
5x 4 12, 6x 5 11, 7x 6 10, 8x 7 9  
9x 8

# Spelidee

In "Welcome to" kruip je in de huid van een Amerikaanse architect uit de jaren '50 tijdens de befaamde babyboom. Maak je klaar voor een bikkelharde strijd.

Wie kan het best zijn percelen inrichten volgens de bouwvoorschriften die van kracht zijn in de drie straten die hem zijn toevertrouwd?

Het draait niet alleen rond de huizen, het oog wil ook wat! Parken en luxezwembaden mogen dus zeker niet ontbreken.

"Welcome to" is een spel waarbij iedereen gelijktijdig speelt en keuze heeft uit dezelfde kaarten. Kies slimme combinaties van huisnummers en actiekaarten om de meest prestigieuze architect aller tijden te worden.

# Speldoel

Architecten ontwikkelen stapsgewijs hun drie straten door het bouwen van huizen, aangeduid met hun huisnummer.

Huizen worden vervolgens gegroepeerd in percelen, maar kunnen enkel punten opleveren als een perceel helemaal is volgebouwd aan het einde van het spel.

Parken en zwembaden zijn een aanwinst voor de hele buurt.

Architecten kunnen handig gebruik maken van vastgoedmakelaars om de waarde van hun huizen op te drijven.

Iedereen tracht als eerste de bouwvoorschriften te volbrengen!

Tenslotte, vele handen maken licht werk, schakel je interimarbeiders in om de planning makkelijker te maken en de gebouwen neer te zetten. Elke burgemeester wordt blij als de werkloosheid daalt!

## Welcome to...

«Welkom in Rocky Turtle, de thuisbasis van **Jumping Turtle Games**. In dit wondermooie gebied komen niet alleen leuke spellen tot ontwikkeling, maar worden nu ook enkele woonwijken opgericht en jij staat mee aan het roer om deze tot een goed einde te brengen. We wensen iedereen alvast veel speelplezier!»

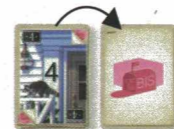
# Voorbereiding

- ★ Elke architect neemt een pen (niet inbegrepen) en een scoreformulier van het scoreblok.
- ★ Deel de speloverzichten uit.
- ★ 3 bouwvoorschriftkaarten worden willekeurig gekozen uit de set basiskaarten: één plan met n°1, één plan met n°2 en één plan met n°3. Leg ze met de "projectzijde" naar boven. (Alle andere bouwvoorschriften mogen terug in de doos.)
- ★ Schud de bouwvergunningkaarten en maak 3 stapels met elk 27 kaarten. Leg de stapels onder elkaar, met de huisnummerzijde naar boven.



# Spelverloop

Aan het begin van elke beurt wordt de bovenste kaart van elke stapel omgedraaid en ernaast gelegd, actiezijde naar omhoog.



Dit geeft elke ronde 3 nieuwe combinaties: huisnummer + actie.



Elke trekstapel heeft zijn individuele aflegstapel.



Spelers spelen gelijktijdig.

Elke speler maakt een keuze uit de drie combinaties die beschikbaar zijn en markeert zijn keuzes op zijn scoreblad. Meerdere spelers mogen dezelfde combinatie kiezen.

Elke speler **moet** het huisnummer van de gekozen combinatie in één van de huizen van zijn drie straten invullen.

Het gekozen huis mag nog **geen** huisnummer hebben en de nummering moet **oplopend** zijn, van links naar rechts.



Een nummer kan nooit twee keer voorkomen in dezelfde straat (behalve met de bis-actie zie p.7).

## ★Opmerking★

Een speler mag huizen leeg laten tussen twee gebouwde huizen en ze later bouwen, zolang hij de oplopende volgorde van de nummers respecteert.



Daarenboven is het toegelaten om nummers weg te laten. Voorbeeld: een 10 mag je naast een 7 bouwen.



Kan een speler geen nummer neerschrijven omdat hij daarmee de oplopende volgorde niet kan respecteren, dan wordt de bouwvergunning geweigerd.



Geweigerde vergunningen worden aangestipt van boven naar onder: 0, 0 en dan 3.

De gekozen combinatie levert de speler ook telkens een actie op, die **vrijblijvend** mag worden uitgevoerd indien zijn bouwvergunning deze ronde niet werd geweigerd. **Belangrijk: een actie is niet verplicht.** Zodra alle spelers hun huis hebben gebouwd en (eventueel) hun actie hebben uitgevoerd, start een nieuwe ronde. Draai van elke trekstapel de bovenste kaart om. Zo liggen er weer drie nieuwe combinaties. Als aan het einde van een beurt de trekstapels leeg zijn, schud dan alle aflegstapels samen en maak 3 nieuwe stapels.

# Mogelijke acties

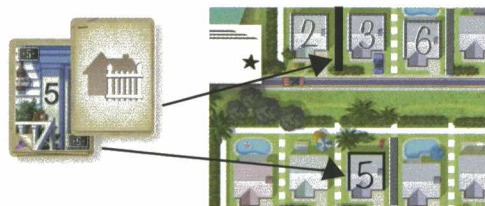


## ★ Landmeter:

Kies één van de drie straten en bouw een hek tussen twee huizen in deze straat. De hekken verdelen de straat in percelen. Volgebouwde percelen leveren punten op aan het einde van het spel. Een perceel wordt steeds afgebakend door precies 2 hekken, kan 1 tot 6 huizen groot zijn en is enkel volgebouwd als in alle huizen een nummer geschreven staat. Staat er minstens één huis zonder nummer op het perceel dan is het perceel niet volgebouwd. Bij het begin van het spel staat er aan het begin en het einde van elke straat reeds een hek.

Je kan hekken plaatsen waar je wil om percelen in te richten. Behalve als je al punten hebt gescoord met je perceel omdat het aan de bouwvoorschriften voldeed (zie p.8).

Voorbeeld: de architect schrijft het nummer 5 op een huis in de tweede straat op een perceel van grootte 3. Vervolgens gebruikt hij de landmeteractie om een hek te bouwen in de eerste straat, tussen nummer 2 en 3. Hierdoor wordt het perceel dat eerst 3 vakken groot was, opgesplitst in grootte 1 en grootte 2.



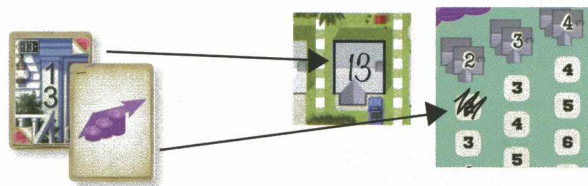
6



## ★ Vastgoedmakelaar:

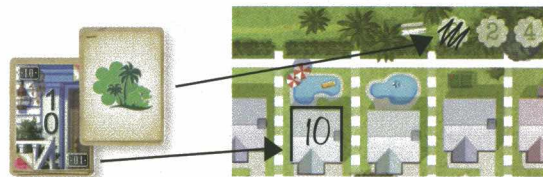
Laat de waarde van volgebouwde percelen (= een reeks van aaneengesloten genummerde huizen tussen twee hekken) stijgen. Met deze actie mag je één perceelgrootte kiezen en die in waarde laten stijgen. Om de waarde te laten stijgen, schrap je het eerste getal dat je tegenkomt (van boven naar onder) van je gekozen perceelgrootte. Aan het einde van het spel scoor je voor elk volgebouwd perceel het aantal punten weergegeven door het laagste niet doorgehaalde getal van de overeenstemmende kolom (1,2,3,...,6). (Let op: het laagste getal van een kolom kan je niet doorhalen.)

Voorbeeld: volgens de afbeelding levert elk perceel met grootte 2 en 3 een totaal van drie punten op. Aanvankelijk levert een huis één punt op. (Een volgebouwd perceel van grootte 4 levert vier punten op.)



## ★ Tuinarchitect:

Laat een speler toe om parken te bouwen. Kies je een combinatie met een tuinarchitect, dan mag je in de straat waar je het huis bouwt, ook een park bouwen. Dit doe je door een boom door te halen in oplopende volgorde: 0, 2, 4,...

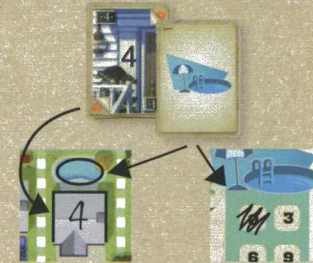


## ★ Zwembadconstructeur:

Als een speler een huis bouwt op een plaats waar een zwembad staat afgebeeld, mag ook het zwembad gebouwd worden. (Tip: omcirkel het gebouwde zwembad.) Haal vervolgens het laagste zichtbare getal door op je zwembadmeter onderaan je scoreblad.

### ★ Opmerking★

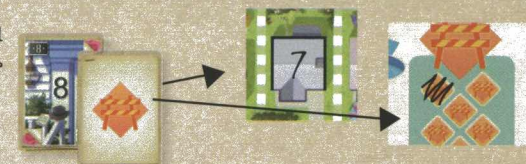
Als je een combinatie kiest met een zwembadconstructeur, is het nog steeds toegelaten om een huis te bouwen op een plaats zonder afgebeeld zwembad. Omgekeerd is het ook toegelaten om met een combinatie zonder de zwembadconstructeur toch een huis te bouwen waar een zwembad staat afgebeeld. **Maar in beide gevallen wordt er geen zwembad gebouwd en haal je dus niets door onderaan bij de zwembadmeter.**



## ★ Interimkantoor:

Laat een speler toe - indien gewenst - om de waarde van het huisnummer uit de gekozen combinatie met 1 of 2 te verhogen of te verlagen. Hierdoor is het toegestaan om een getal vanaf 0 tot en met 17 te noteren. Voor elke interimarbeider die gebruikt wordt, mag er één interimkantoorvakje onderaan het scoreblad worden doorgehaald. Wie aan het einde van het spel de meeste interimkantoorvakjes heeft afgestreept, scoort 7 punten. De tweede scoort 4 punten en de derde scoort 1 punt. In geval van een gelijke stand, krijgen beide spelers hetzelfde aantal punten. (Als er een gelijke stand is voor bv. 7 punten, krijgen beide spelers de 7 punten. Vervolgens wordt bepaald wie de 4 punten scoort.) Je kan enkel punten met het interimkantoor scoren als je minstens één interimarbeider hebt aangeworven.

Voorbeeld: in combinatie met een nummer 8, is het mogelijk om een huis te bouwen met het nummer 6, 7, 8, 9 of 10.



## ★ Bis:

Laat een speler toe om hetzelfde nummer een tweede keer in een straat te schrijven. **Het nieuwe huis moet aangrenzend links of rechts van een bestaand huis gebouwd worden. Beide huizen moeten hetzelfde nummer hebben en ze moeten op hetzelfde perceel staan.** (Er mag geen hek tussen staan op het moment dat je ze bouwt en je mag er ook later geen hek tussen plaatsen.) Het is ook mogelijk om een huisnummer meerdere malen te "bissen". Telkens deze actie wordt uitgevoerd, moet er een vak worden afgestreept onderaan het bis-vel in oplopende volgorde. Aan het einde van het spel zal de laagste niet afgestreepte waarde van je totale score worden afgetrokken. **Opmerking:** met deze actie noteer je dus 2 huisnummers in de ronde. Het gebruikelijke huisnummer en het bishuisnummer.



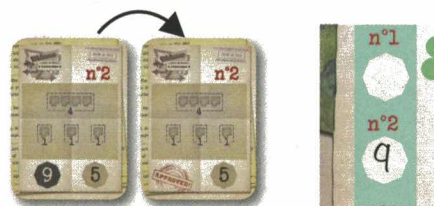
7

# Bouwvoorschriften

De bouwvoorschriften zijn de voorwaarden die de stad oplegt aan de architecten. Bijvoorbeeld een aantal percelen bouwen van een bepaalde grootte.

De eerste speler die aan alle voorwaarden van één van de drie voorschriften voldoet, noteert de hoogste punten op zijn scoreblad (n°1, 2 of 3) en draait daarna de gescoorde kant om, zodat "Approved" (goedgekeurd) zichtbaar wordt.

Je kan elk voorschrift maar één keer scoren. Als meerdere spelers in dezelfde ronde hetzelfde bouwvoorschrift volbrengen, dan krijgen ze allemaal het maximum aantal punten.



De andere architecten die later ook aan dezelfde voorschriften voldoen, scoren de lagere puntenwaarde.

## Perceelvoorschriften:

Om aan het voorschrift te voldoen, moeten alle benodigde percelen worden volgebouwd. De percelen mogen eender waar gebouwd worden op je scoreblad. Er gelden geen beperkingen bij perceelvoorschriften wat betreft de ligging van de percelen.

## ★Opmerking★

Zodra een perceel wordt gebruikt om punten te scoren, kan het niet meer worden gesplitst met hekken of gebruikt worden om andere voorschriften te scoren.

Om dit aan te duiden, **streep je de hekken bovenaan de betreffende huizen af.**

De **eerste speler** die een voorschrift scoort, **mag** alle 81 bouwvergunningkaarten schudden en opnieuw 3 stapels maken van ieder 27 kaarten.

# Einde van het spel

Het spel eindigt zodra:

- ★ Een speler zijn derde geweigerde bouwvergunning heeft weggestreept.
- ★ Een speler de drie bouwvoorschriften heeft voltooid.
- ★ Een speler al zijn huizen heeft gebouwd in alle drie straten.

Aan het einde van het spel telt een speler al zijn punten op. Je verzamelt punten met de bouwvoorschriften, de zwembaden, de parken in de verschillende straten, complete percelen en interimkantoren. Van deze score worden de strafpunten afgetrokken die je eventueel hebt verzameld door bisnummers te bouwen en door geweigerde bouwvergunningen.

## De speler met de meeste punten wint.

Als er een gelijke stand is, wint de speler met de meeste volgebouwde percelen. Indien er nog steeds een gelijke stand is, dan wordt er gekeken wie er de meeste percelen van grootte 1 heeft gebouwd, dan grootte 2 enz... Tot er een winnaar uit de bus komt. Indien er nog steeds een gelijke stand zou zijn (werkelijk?!)...

Dan zit er niets anders op dan het spel nog een keer te spelen.

# Solo!

Met deze variant kan je het spel alleen spelen en de beste score ooit neerzetten.

## Voorbereiding:

Schud alle bouwvergunningen (actiezijde bovenaan) en maak twee even grote stapels. Kies één van de stapels, voeg de solo-kaart er aan toe en schud de kaarten grondig. Leg vervolgens deze kaarten **onder** de andere stapel kaarten. Kies daarna 3 willekeurige bouwvoorschriften zoals in het basisspel en leg ze zichtbaar in de buurt. Als laatste neem je een scoreblad en een speloverzicht.



## Spelbeurt:

Elke ronde worden de drie bovenste kaarten van de trekstapel genomen, waar er **slechts twee** van worden gekozen om een combinatie van huisnummer & actie te vormen.

Om het overzicht te bewaren, kan je naar de hoeken van de kaart kijken om te zien welke actie er op de achterkant staat. Je mag niet dezelfde kaart gebruiken voor zowel het huisnummer als de actie.



Zodra je acties (huisnummer noteren + actie uitvoeren) gedaan zijn, leg je **de drie kaarten op de aflegstapel** en neem je drie nieuwe kaarten om de volgende ronde te starten.

Zodra de solo-kaart wordt getrokken, worden alle bouwvoorschriften omgedraaid, zodat ze met de "Approved!"-zijde naar boven liggen. De concurrentie zit niet stil! Verder gelden alle regels zoals in het basisspel.

## Einde van het spel

De speler telt zijn punten, zoals beschreven in het basisspel. Slechts één verschil. Je moet minstens **zes interimarbeiders** aangeworven hebben om 7 punten te scoren via het interimkantoor. Heb je er minder aangeworven, dan krijg je hiervoor geen punten.

# Gevorderde versie

## Gevorderde bouwvoorschriften:

Deze kaarten kunnen gecombineerd worden met de bouwvoorschriften uit het basisspel.

## Lijst met voorschriften:



Je moet alle huizen bouwen van de betreffende straat.



Het eerste en het laatste huis van elke straat moet gebouwd zijn.



Alle parken en alle zwembaden van de betreffende straat moeten gebouwd worden.



Werk minstens 7 interimarbeiders aan.



Bouw in twee straten alle parken. (Variant: bouw in twee straten alle zwembaden.)



Bouw alle parken, zwembaden en minstens één rotonde in dezelfde straat.



Bouw vijf huizen met een bisnummer in dezelfde straat.

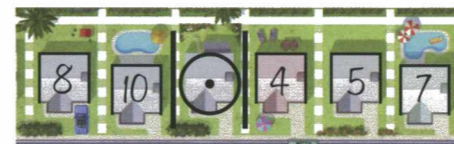
## ★ Ter herinnering ★

Als een perceel of een huis werd gebruikt om punten te scoren voor een bouwvoorschrift, kan dit op geen enkele manier meer in aanmerking komen om punten te scoren voor een ander bouwvoorschrift. **Markeer gebruikte huizen door het hek boven het huis te kleuren.** Maar... een zwembad dat op een afgestreept perceel ligt, komt nog wel in aanmerking voor mogelijke bouwvoorschriften.

## Rotonde:

Tijdens de beurt, bovenop het invullen van een huisnummer en het spelen van een actie, kan een speler vrijblijvend één van zijn twee rotondes bouwen op een leeg huis. Waar je normaal het nummer schrijft, teken je nu een cirkel met in het midden een punt. Teken ook een hek zowel links als rechts van de rotonde.

De rotonde splitst de straat in twee, waardoor je zowel links als rechts van de rotonde telkens olopend mag nummeren van 0 tot 17.



De eerste rotonde kost 3 punten en de tweede kost 5 punten.

Aan het einde van het spel kijk je naar het kleinste getal zichtbaar in de rotondekolom en trek je dit getal van je score af.



# Expertregels

Deze variant biedt doorwinterde spelers de mogelijkheid om meer controle te hebben bij het kiezen van de bouwvergunningen, maar tevens ook een grotere spelersinteractie. Het is mogelijk (en sterk aangeraden) om deze regels te combineren met de gevorderde versie.

## Voorbereiding

Schud de bouwvoorschriften en neem willekeurig 3 kaarten die je open legt (zoals in het basisspel). Maak een trekstapel met alle bouwvergunningen, actiezijde naar omhoog.

Geef de solo-kaart aan een willekeurige speler. Hij wordt startspeler. Elke speler neemt een scoreblad en 3 kaarten van de trekstapel met bouwvergunningen.

## Spelverloop

Iedereen speelt gelijktijdig. Kies twee van de drie kaarten uit je hand om te spelen. Eén wordt als nummer gebruikt, de andere om als actie uit te voeren. De derde kaart wordt niet gebruikt. Eén kaart kan niet voor zowel het nummer als de actie gekozen worden.

Plaats de kaarten voor je neer, noteer het nummer, voer de (optionele) actie uit en leg vervolgens beide kaarten op de aflegstapel.

Daarna geven de spelers de ongebruikte (derde) kaart door aan hun buur rechts, met de actiezijde naar omhoog. Tenslotte neemt iedereen - te beginnen met de speler met de solo-kaart - twee kaarten van de trekstapel, zodat je weer drie kaarten op handen hebt. Geef daarna de solo-kaart door aan de volgende speler in wijzerzin. De andere regels blijven ongewijzigd.

# Samenvatting

## Voorbereiding:

- Leg 3 bouwvoorschriften klaar (n°1 / n°2 / n°3)
- Verdeel de bouwvergunningen in drie gelijke stapels (huisnummer bovenaan)

## Spelverloop:

- Aan het begin van de beurt, draai je van elke stapel de bovenste kaart om.
- Elke speler kiest gelijktijdig één combinatie. (huisnummer + actie)
- Het huisnummer **moet** je (in oplopende volgorde) in één van je drie straten noteren. Als dat niet lukt, wordt je bouwvergunning geweigerd.
- De actie uitvoeren is niet verplicht.

## Einde van het spel

Het spel stopt zodra een speler:

- Al zijn huizen heeft gebouwd.
- De drie bouwvoorschriften heeft gescoord.
- Voor de derde keer zijn bouwvergunning is geweigerd.

12

### ★Niet vergeten!★

- ★De eerste speler die een bouwvoorschrift scoort, mag de stapels met bouwvergunningen terug schudden.
- ★Huizen van percelen die werden gebruikt om punten te scoren met bouwvoorschriften, kunnen geen tweede keer gebruikt worden. Dit duid je aan door het hek boven het huis te kleuren.
  - Je mag geen hekken zetten in percelen die reeds punten gescoord hebben en tussen huizen die hetzelfde (bis)nummer hebben.

## Credits

### Wij bedanken:

Jan Beyen, Gert Breugelmans,  
Ingeborg Gezel, Pieter Gillard,  
Steven Smolders, Claudia Vercammen  
en Kim Verlinden.

### BLUE COCKER GAMES

209 avenue de Castres  
31500 Toulouse France  
www.bluecocker.com

Uitgever: **Jumping Turtle Games**

Een spel van: Benoit Turpin

Spelontwikkeling: Blue Cocker

Illustraties: Anne Heidsieck

Grafisch design: Ally Steven Severi

Vertaling: Tom Delmé, Mathias Gezel

Projectrealisatie: Tom Delmé, Mathias Gezel

Niets van deze spelregels, de spelinhoud of corresponderend artwork mag gekopieerd, gepubliceerd of gebruikt worden zonder toestemming van de copyrighthouder.  
© 2018 Blue Cocker Games, Jumping Turtle Games TenK VOF - Begijnendijksesteenweg 60/A - 2230 Ramsel - Belgium- Alle rechten voorbehouden.

