

Prestatietabel voor het solospel

Titel / Punten	Hoofdstuk 1	Hoofdstuk 2	Hoofdstuk 3	Hoofdstuk 4	Totaal
Landloper	0 - 9	0 - 9	0 - 19	0 - 39	0 - 79
Kluzenaar	10 - 17	10 - 17	20 - 27	40 - 49	80 - 109
Arbeidskracht	18 - 25	18 - 25	28 - 35	50 - 59	110 - 139
Herenknecht	26 - 33	26 - 33	36 - 43	60 - 69	140 - 169
Bouwmeester	34 - 41	34 - 41	44 - 51	70 - 79	170 - 199
Bouwinspecteur	42 - 49	42 - 49	52 - 59	80 - 89	200 - 229
Raadslid	50 - 59	50 - 59	60 - 69	90 - 104	230 - 259
Burgemeester	60 - 69	60 - 69	70 - 79	105 - 119	260 - 299
Ereburger	70+	70+	80+	120+	300+

De auteur:



Reiner Knizia is in 1957 geboren en woont in München. De doctor in de wiskunde heeft talloze spellen in binnen- en buitenland uitgebracht. Veel daarvan zijn met prijzen bekroond. De auteur is een specialist op het gebied van spellen die met eenvoudige spelregels veel beslissingsvrijheid bieden. Na het succes van het grote spel "My City" biedt ook "My City Roll & Write" steeds weer nieuwe uitdagingen, maar nu in compacte vorm.



© 2022 KOSMOS Verlag
Stuttgart, Germany
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Technische productontwikkeling:

Monika Schall

Illustraties:

Michael Menzel

Grafische vormgeving:

Michaela Kienle / Fine Tuning

Vertaling en eindredactie:

999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU



MyCity

Reiner Knizia

Roll & Write

SPELREGELS

KORT SPELOVERZICHT

In My City Roll & Write leiden de spelers hun nieuwe steden in 12 verschillende spellen naar steeds grotere successen. De spellen zijn als campagne in 4 hoofdstukken van elk 3 thematisch bij elkaar horende spellen verdeeld. We raden aan om ze in de aangegeven volgorde te spelen. Naast de winst in de afzonderlijke spellen gaat het ook om de overwinning in het betreffende hoofdstuk en aan het einde die in de volledige campagne. De spelers kunnen er echter ook voor kiezen om eenvoudigweg een afzonderlijk spel te spelen.

SPEELMATERIAAL

1 dik scoreblok met 144 dubbelzijdig bedrukte speelvellen

3 speciale dobbelstenen

De spelregels

Iedere speler heeft daarnaast schrijfgerei nodig.

Tip: gebruiken de spelers potloden, dan kunnen ze eventuele fouten bij het intekenen met een gum corrigeren.



Opmerking: er zijn voldoende speelvellen beschikbaar om elk spel, elk hoofdstuk of de hele campagne meermaals te kunnen spelen. Wellicht bevallen sommige hoofdstukken of afzonderlijke spellen zo goed dat de spelers die steeds opnieuw willen spelen. Spellen 3, 6 en 12 zijn zeer variabel en zouden bij elkaar als minicampagne kunnen worden gespeeld.



Solitair spel

My City Roll & Write is ook een spannende uitdaging voor 1 speler. Een paar spelregels gelden dan niet ☠ of gelden uitsluitend in het solitaire spel ♀. Die zijn met het betreffende symbool aangegeven. In de tabel op blz. 12 kan een speler voor elk hoofdstuk opzoeken hoe succesvol hij zijn stad heeft ontwikkeld.

SPELVERLOOP

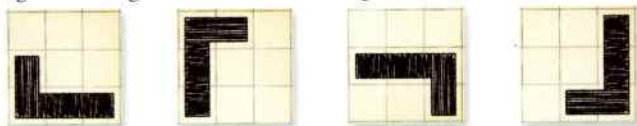
Iedere speler krijgt een speelvel van hetzelfde spel, dat hij zichtbaar voor zich neerlegt. De spelers starten bij spel 1. Leg de 3 dobbelstenen klaar voor gebruik. Elk spel bestaat uit een aantal ronden. Aan het begin van elke ronde werpt één van de spelers alle 3 dobbelstenen. Die geven de vorm en de soort van het in te tekenen gebouw aan. Het resultaat geldt voor alle spelers.

Vorm en soort gebouw

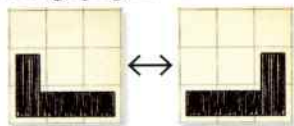
Vorm van het gebouw: de 2 blauwe dobbelstenen tonen delen van een gebouw. Leg die na de worp zo aan elkaar dat de kleine grijze halve cirkels een complete cirkel vormen. Zo wordt de vorm van het te bouwen gebouw bepaald.



Het gebouw mag naar believen worden gedraaid:



Ook de gespiegelde vorm van het gebouw mag worden gebruikt:



Toont een dobbelsteen de lege kant of de passer, dan wordt uitsluitend het op de andere dobbelsteen getoonde gebouw gebouwd.

Opmerking: de passer heeft pas vanaf spel 4 een functie.



Soort gebouw: de witte dobbelsteen toont de soort van het te bouwen gebouw.



Ingekleurd = Woning



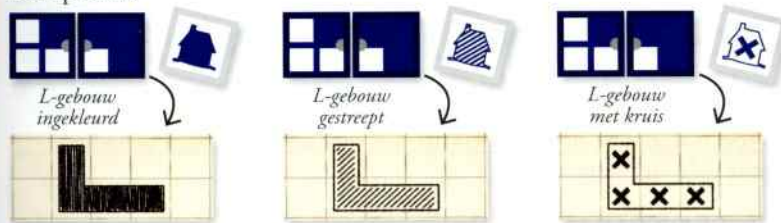
Gestreept = Bedrijf



Met kruis = Openbaar gebouw

De bouwregels

De dobbelsteenworp aan het begin van een ronde bepaalt de vorm en de soort van het nieuwe gebouw. Alle spelers tekenen dit gebouw tegelijkertijd op hun speelvel.



Daarbij gelden de volgende spelregels:

- Het gebouw moet in zijn geheel op de velden van het speelvel passen. Er mag niet buiten het speelvel worden getekend.
- Velden met **bomen** of **stenen** mogen worden overbouwd. Bomen liever niet, want die leveren aan het einde van het spel punten op. Stenen overbouwen is nuttiger, want niet overbouwde stenen geven aan het einde van het spel minpunten.
- **Bergen** en **bos** mogen **niet** worden overbouwd.
- Het gebouw mag **niet zo over de rivier** worden getekend dat het op velden aan beide kanten van de rivier ligt.
- Het **eerste** gebouw dat een speler op zijn speelvel tekent, moet met ten minste 1 kant **aan de rivier** grenzen.
- Alle andere gebouwen moeten zo worden ingetekend dat deze met ten minste 1 kant **aan een al aanwezig gebouw** grenzen. Gebouwen gelden ook als aan elkaar grenzend als de rivier er tussen loopt.
- Gebouwen mogen **niet op al aanwezige gebouwen** worden getekend.
- Getekende gebouwen mogen **niet meer worden aangepast**, nadat de dobbelstenen opnieuw zijn geworpen.
- **Passen:** kan of wil een speler een **gebouw niet intekenen**, dan geeft hij dat hardop aan en moet hij de **volgende lege cirkel in de regel "Gebouw niet bouwen"** op zijn speelvel inkleuren. Heeft hij daar alle 6 cirkels al ingekleurd, dan kan hij niet meer passen. Kan of wil hij het gebouw in dat geval niet bouwen, dan moet hij het spel voor zichzelf beëindigen.
- **Spel voor zichzelf beëindigen:** een speler mag elke keer **nadat** de dobbelstenen aan het begin van een ronde zijn geworpen, beslissen om het spel voor zichzelf te beëindigen. Hij kleurt dan geen cirkel in en hij mag dit spel verder geen gebouwen meer intekenen.

De hiervoor beschreven spelregels kunnen in afzonderlijke spellen door speciale spelregels worden uitgebreid of veranderd.

Belangrijk: teken gebouwen altijd **binnen** de velden in en niet langs de gedrukte lijnen. Zo is goed te zien waar een gebouw eindigt en het volgende begint (zie de afbeelding onder).

EINDE VAN HET SPEL

Een spel is afgelopen als alle spelers het spel voor zichzelf hebben beëindigd. Daarna volgt de puntentelling.

PUNTENTELLING

Passen: lees onder de laatste ingekleurde cirkel in de regel "Gebouw niet bouwen" af hoeveel minpunten de betreffende speler krijgt. Hij vult deze in het vakje naast die regel in.

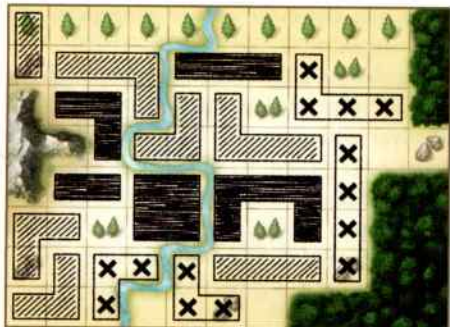
Gebouw niet bouwen ●  -1 -2 -3 -5 -7 -10

Bomen: voor elke boom die een speler **niet heeft overbouwd**, krijgt hij **1 punt**. Hij vult deze in het vakje naast de betreffende regel op zijn speelvel in.

Stenen: voor elke steen die een speler **niet heeft overbouwd**, krijgt hij **1 minpunt**. Hij vult deze in het vakje naast de betreffende regel op zijn speelvel in.

Lege velden: voor elk leeg veld dat een speler **niet heeft overbouwd**, krijgt hij **1 minpunt**. Hij vult deze in het vakje naast de betreffende regel op zijn speelvel in. *Opmerking: velden met bomen of stenen gelden niet als lege velden.*

Voorbeeld:



Winnaar van het spel

- Iedere speler telt al zijn punten bij elkaar op en vult het totaal in het vakje rechtsonder op zijn speelvel in. De speler met de meeste punten wint.
- Na het laatste spel van een hoofdstuk vult iedere speler ook de punten uit de 2 andere spellen van het hoofdstuk in om de eindwinnaar van het betreffende hoofdstuk te bepalen.
- In het solospel kan de speler voor elk hoofdstuk nalezen hoe succesvol hij is. Die tabel staat op blz. 12 van deze spelregels.

Tip: om ervoor te zorgen dat iedere speler oplet, kunnen de spelers het beste na elke worp de vorm en de soort van het gebouw hardop melden.



De vormen van de gebouwen komen met verschillende waarschijnlijkheid voor: De L van 2 en het gebouw van 2 velden komen het vaakst voor, het nuttige gebouw van één veld wat minder. De grote gebouwen komen zelden voor, maar door de vele verschillende vormen ervan moeten de spelers die ook niet onderschatten.

DE VOLGENDE SPELLEN

Spel na spel komen er nieuwe spelregels en uitdagingen op de spelers af. Deze worden hieronder beschreven, zodat de spelers die steeds aan het begin van een nieuw spel kunnen nalezen.

Hoofdstuk 1: Het nieuwe land

Spel 1

Je hebt als eerste pionier het nieuwe land bereikt en zet je gebouwen langs de rivier. Al snel behoort het hele land tussen bergen en bos tot jouw nederzetting.

Dit spel maakt gebruik van de basisspelregels, die op bladzijden 2-4 al zijn beschreven. Je kunt dus direct met het spel beginnen.

Spel 2




Nadat je je gebouwen eerst nog willekeurig hebt gebouwd, spreekt je gemeenschap af om een planning te maken. Nu ontstaan geordende stadswijken.

Groepen gebouwen: vanaf spel 2 krijgt een speler bij de puntentelling aan het einde van een spel voor elk van de **3 soorten gebouwen extra punten**. Daartoe telt iedere speler voor elk van de 3 soorten gebouwen uit hoeveel gebouwen zijn **grootste horizontaal en verticaal aaneengesloten groep van die gebouwensoort** bestaat. Hij krijgt het betreffende aantal punten. Probeer dus zoveel mogelijk gebouwen van dezelfde soort grenzend aan elkaar te bouwen.

Vervolg op het voorbeeld van blz. 4:

De woningen (ingekleurd) leveren 4 punten op, de bedrijven (gestreept) ook 4 punten en de openbare gebouwen (met kruis) 2 punten.

Opmerking: vanaf spel 2 kennen de spelers alle basisspelregels. Die worden op de speelvellen steeds samengevat om het overzicht te behouden.

Gebouw niet bouwen ●
Boom +1
Steen -1
Leeg veld -1
Voor elk soort gebouw    :
Aantal gebouwen in grootste groep +?

Spel 3

De gemeenschap ontwikkelt zich verder. Om de watervoorziening te verbeteren, wordt in het oosten van de nederzetting een bron geboord, waarvan natuurlijk zoveel mogelijk gebouwen zouden moeten profiteren.

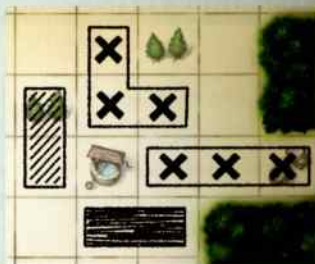


Bron: een speler krijgt **4 extra punten** als het hem lukt om 4 gebouwen horizontaal of verticaal aan de bron te laten grenzen. De soort van de gebouwen is niet van belang. Het is toegestaan om de bron te overbouwen. Die levert dan geen punten op.

Voorbeeld:

Aan deze bron grenzen 4 gebouwen.

Opmerking: kerken, die er in hoofdstuk 2 bijkomen, gelden ook als gebouwen.



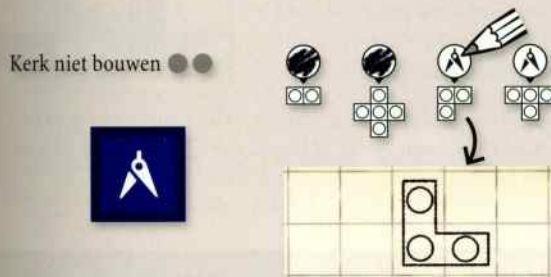
Hoofdstuk 2: De kerken

Spel 4

Met de groei van het aantal inwoners komen er ook kerken in je gemeenschap. De kerkbouwers hebben concrete ideeën over hoe die eruit moeten zien.

Bij de ontwikkeling van hun stad moeten de spelers nu in de gaten houden waar ze kerken gaan bouwen. De ruimte is namelijk beperkt.

Kerken: vanaf spel 4 krijgt de dobbelsteenzijde met de **passer** een speciale functie. Wordt de passer geworpen, dan worden de 2 andere dobbelstenen genegeerd en moeten de spelers in plaats daarvan een kerk bouwen. Iedere speler kleurt daartoe in de afgebeelde volgorde de volgende lege cirkel in de regel "Kerk bouwen" onderaan zijn speelvel in. Daarna tekent hij de onder de betreffende cirkel afgebeelde kerkvorm in. Pas als alle beschikbare cirkels zijn ingekleurd, verliest de passer de rest van dit spel zijn functie. Dan bouwen de spelers dus weer het door de andere 2 dobbelstenen aangegeven gebouw. Alle spelers bouwen steeds dezelfde kerk. Zo zien ze welke grote kerken in de toekomst wellicht nog moeten worden gebouwd. Zoals gebruikelijk mag een speler ook de gespiegelde kerkvorm bouwen. Kerken worden met cirkels gemarkeerd.



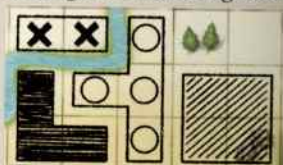
Tip: als de spelers gekleurde stiften hebben, kunnen ze kerken ook een kleur geven, zodat ze nog beter van de andere soorten gebouwen te onderscheiden zijn.

Belangrijk: een speler die bij de bouw van een kerk past, moet **twee** cirkels in de regel "Gebouw niet bouwen" inkleuren.

Spel 5

De kerken krijgen steeds meer invloed binnen je gemeenschap. De verschillende bevolkingsgroepen zoeken daarom in gelijke mate toenadering tot de kerk om gehoord te worden.

Kerkenpunten: als er gebouwen van alle 3 soorten met ten minste 1 kant horizontaal of verticaal aan een kerk grenzen, krijgt de speler voor die kerk 3 punten.



Opmerking: in spellen 5 en 6 bevinden zich 2 bronnen op het speelvel. Een speler kan per bron 4 extra punten verdienen.

Spel 6

De vraag van de kerk naar steeds meer land voor de grote kerkgebouwen leidt ertoe dat ook andere bevolkingsgroepen een deel van de schaarse bouwgrond opeisen.

Bij de kerk beginnen: het op het speelvel gedrukte kerkgebouw geldt als eerste gebouw, waarvandaan steeds aangrenzend moet worden gebouwd. Ook voor deze kerk krijgt een speler 3 punten als er gebouwen van alle 3 soorten aan grenzen.

Opmerking: omdat het afgedrukte kerkgebouw al als het eerste gebouw van een speler geldt, kan deze later ingetekende gebouwen aan verschillende kanten van de kerk bouwen.



Belangrijk: in dit spel is "passen" niet mogelijk. Alle gebouwen moeten worden gebouwd. Kan of wil een speler een gebouw niet bouwen, dan moet hij het spel voor zichzelf beëindigen.

Hoofdstuk 3: Uitdagingen

Geldbuidels: in de spellen van hoofdstuk 3 verzamelen de spelers naast punten ook geldbuidels. De speler die bij de puntentelling **aan het einde van dit hoofdstuk** de meeste of de op één na meeste geldbuidels heeft, krijgt dan 20 of 10 bonuspunten. Tijdens elk spel kleuren de spelers binnengehaalde geldbuidels in. Aan het einde van een spel worden de verzamelde geldbuidels naar het omkaderde veld overgezet en daar ook ingekleurd.

Opmerking: in dit spel willen de spelers bepaalde opdrachten als eerste volbrengen. Het is dan wel eens van belang dat anderen niet weten waar een nieuw gebouw wordt getekend. Bij uitzondering mag een speler zijn nieuwe gebouw achter zijn hand intekenen totdat iedereen zijn gebouw heeft getekend.

Spel 7

Aanhoudende zware regen laat de rivier buiten zijn oevers treden en verwoest het land. De plateaus in de bergen en de houtzagerij bij het bos bieden bescherming tegen deze watermassa's. De drassige grond laat alleen nog de bouw van kleine kerken toe.



Bij de houtzagerij beginnen: de rechtsonder op het speelvel gedrukte houtzagerij is het startgebouw van de spelers. Het eerste in te tekenen gebouw moet daaraan grenzen.

Opmerking: net als bij de gedrukte kerk van spel 6 mag een speler ook aan de houtzagerij gebouwen aan verschillende kanten ervan bouwen.

Plateaus: de 4 bij de bergen gemarkeerde plateaus zijn nu bijzonder belangrijk. De speler die als eerste alle 4 plateaus overbouwt, krijgt daar 5 punten voor. Lukt dat meerdere spelers in dezelfde ronde, dan krijgen ze allemaal 5 punten. Wie aan het einde van het spel alle 4 plateaus heeft overbouwd, krijgt 1 geldbuidel. Niet overbouwde plateaus geven net als andere lege velden elk 1 minpunt.

Beloning voor "niet passen": in hoofdstuk 3 geldt: wie in een spel niet past en daardoor geen cirkel in de regel "Gebouw niet bouwen" heeft ingekleurd, krijgt daar in dit spel 1 geldbuidel voor.

Opmerking: voor de 5 brede riviervelden geldt dat gebouwen aan weerszijden van die velden niet aan elkaar grenzen.

Spel 8

Na de overstroming ontgin je de 2 bosgebieden om bouwgrond voor de wederopbouw te winnen. Met het daarbij gewonnen hout worden de laatste kerkgebouwen neergezet.

Bosvelden: de spelers mogen nu ook de groene bosvelden overbouwen. De speler die als eerste alle bosvelden overbouwt, krijgt daar 5 punten voor. Lukt dat meerdere spelers in dezelfde ronde, dan krijgen ze allemaal 5 punten. Wie aan het einde van het spel alle bosvelden heeft overbouwd, krijgt 1 geldbuidel. Niet overbouwde bosvelden geven net als andere lege velden elk 1 minpunt.

Spel 9

Goud! Door de overstroming is veel aarde omgewoeld. Aan de rand van het nederzettingsgebied wordt nu goud gevonden. Het nieuws verspreidt zich razendsnel en de jacht op het goud begint...



Goudvelden: op het speelveld staan 5 goudvelden. De speler die als eerste alle 5 goudvelden overbouwt, krijgt daar 5 punten voor. Lukt dat meerdere spelers in dezelfde ronde, dan krijgen ze allemaal 5 punten. Wie aan het einde van het spel alle 5 goudvelden heeft overbouwd, krijgt 2 geldbuidels. Niet overbouwde goudvelden geven geen minpunten.

Opmerking: in spel 9 heeft de dobbelsteenzijde met de passer geen functie en wordt weer het gebouw gebouwd dat door de andere 2 dobbelstenen wordt aangegeven. Dat maakt het spel eenvoudiger, omdat er weer meer kleine gebouwen zijn.

Bonuspuntentelling voor hoofdstuk 3: bij de bepaling van de winst van hoofdstuk 3 tellen de spelers niet alleen de punten van de 3 spellen uit dit hoofdstuk bij elkaar op, maar krijgen ze ook bonuspunten voor geldbuidels. Daartoe telt iedere speler hoeveel geldbuidels hij tijdens de 3 spellen heeft verzameld. De speler met de meeste geldbuidels krijgt 20 bonuspunten. De speler met de op één na meeste geldbuidels krijgt 10 bonuspunten. Alle anderen krijgen niets.

In het solospel krijgt de speler voor 7-9 geldbuidels 20 bonuspunten en voor 6 geldbuidels 10 bonuspunten. Bij minder geldbuidels krijgt hij niets.

Hoofdstuk 4: Bandieten

Spel 10

De goudkoorts bereikt zijn hoogtepunt. Die trekt echter ook bandieten aan. Om de veiligheid van de stad te waarborgen, moet je je om de bandieten bekommeren.



Bandieten: bandieten kunnen niet worden overbouwd. Ze moeten in plaats daarvan worden omsingeld. Dat gebeurt als aan alle kanten van het veld waar een bandiet zich bevindt gebouwen grenzen. Dan mag de speler die bandiet doorhalen. Elke niet omsingelde bandiet geeft aan het einde van het spel 3 minpunten. Daarnaast worden alle niet omsingelde bandieten naar het volgende spel overgezet, waar ze op dezelfde velden van het volgende speelveld worden ingetekend; dus van spel 10 naar spel 11 en van spel 11 naar spel 12.



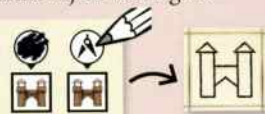
Spel 11

De bandieten bedreigen je stad steeds meer. Om hen in het nauw te drijven, maak je een nieuwe stadsplanning en bouw je overal in het land vestingen.



Vestingen: vanaf spel 11 krijgt de dobbelsteenzijde met de passer weer een speciale functie. Wordt de passer gedubbeld, dan negeren de spelers de andere 2 dobbelstenen. In plaats daarvan bouwt iedere speler een vesting. Daartoe kleurt hij de volgende lege cirkel in de regel "Vesting naar believen bouwen" onderaan zijn speelveld in en tekent hij de vesting in.

Vesting naar believen bouwen
(geen aangrenzend gebouw vereist)



Pas als alle beschikbare cirkels zijn ingekleurd, verliest de passer voor de rest van het spel zijn speciale functie. Dan wordt weer het door de andere 2 dobbelstenen aangegeven gebouw gebouwd.

Vestingen **moeten** worden gebouwd. Een speler mag een vesting op een veld naar keuze intekenen waar zich geen ander gebouw of een bandiet bevindt. Stenen en bomen mogen worden overbouwd. Vestingen hoeven niet aan eerder ingetekende gebouwen te grenzen. Later in te tekenen gebouwen mogen aan vestingen naar keuze grenzen. Dat geldt ook als daardoor niet alle gebouwen van een speler meer met elkaar zijn verbonden. Zo kan een speler de bandieten eenvoudiger bereiken en omsingelen.

Volledige groepen: een speler heeft een volledige groep van een soort gebouw als alle gebouwen van die soort **één aaneengesloten** groep vormen. Dat controleert hij voor elke soort gebouw apart en levert hem per volledige groep 3 punten op. Is van een soort geen gebouw gebouwd, dan levert die soort geen punten op.

Spel 12

Nog steeds zijn er bandieten in je stad. Toch start je met het verbeteren van de opbouw van je stad om een succesvolle toekomst voor jouw opvolgers zeker te stellen.

Dit laatste spel biedt veel kansen om extra punten te verdienen. Dat is het geval als een speler gebouwen altijd bouwt, alle bomen behoudt, alle stenen overbouwt en geen lege velden overhoudt. *Een speler krijgt dan bijvoorbeeld voor het behoud van alle 14 bomen niet +14 punten, maar +20 punten.*

Volledige groepen geven nu zelfs 6 punten. Maar elke bandiet die je aan het einde van het spel niet hebt omsingeld, geeft 6 minpunten.