

DOODLE CITY



Speelmateriaal

- 100 speelvellen
- 8 dobbelstenen
- De spelregels

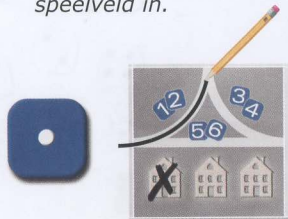
Vorbereiding

- Geef iedere speler 1 speelvel en een pen.
- Gebruik de blauwe dobbelsteen en 1 witte dobbelsteen meer dan het aantal spelers. Doe de overige dobbelstenen terug in de doos.
Voorbeeld: gebruik bij 3 spelers 1 blauwe en 4 witte dobbelstenen.
- De speler die als laatste heeft gewinkeld, is in de eerste ronde startspeler.
- Alle spelers tekenen nu de variabele startopstelling in de grijze huisvelden op hun vel. We laten dit door middel van een voorbeeld zien.

De startspeler werpt de blauwe dobbelsteen. Iedere speler tekent nu de weg die bij de betreffende worp hoort in het **grijze huisveld** in **kolom 1** van zijn speelveld.



De startspeler dobbelt opnieuw, maar nu voor het huisveld in **kolom 2**. Iedere speler tekent de betreffende weg op zijn speelveld in.



Herhaal dit proces voor de **kolommen 3, 4 en 5**. Alle spelers hebben nu dezelfde 5 startwegen op hun speelveld.

Kort speloverzicht

Het spel duurt een aantal ronden. Elke ronde moet een speler een dobbelsteen nemen en een weg in het corresponderende veld op zijn speelveld tekenen. Hij probeert zo punten te scoren voor winkels, hotels en taxi's. De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft wint.

Spelverloop

- Aan het begin van een ronde werpt de startspeler **alle** dobbelstenen. Hij legt de blauwe voor zich neer, zodat de spelers niet vergeten wie startspeler is.
- Te beginnen met de startspeler, en daarna met de klok mee, neemt iedere speler **één van de witte dobbelstenen** en tekent hij in het corresponderende veld op zijn speelveld (zie "Tekenen"). Hij legt de gekozen dobbelsteen voor zich. Deze dobbelsteen kan deze ronde niet meer door andere spelers worden gekozen.
- Nadat alle spelers 1 dobbelsteen hebben gekozen, wordt de speler links van de huidige startspeler de nieuwe. Hij gooit in de volgende ronde **alle** dobbelstenen opnieuw.

Tekenen

- De **blauwe dobbelsteen** geeft voor alle spelers aan in welke **kolom** ze moeten tekenen. De door een speler gekozen **witte dobbelsteen** geeft de rij aan.
- De speler moet in het betreffende veld (snijpunt van de betreffende rij en kolom) een weg tekenen (**uitzondering**: zie "Huisvelden").
- De speler moet een weg zo tekenen dat deze twee zijden van het veld met elkaar verbindt. Dit mag een horizontale lijn, een verticale lijn of een bocht zijn. Wegen hoeven niet op wegen van aangrenzende velden aan te sluiten.
- Een speler mag een witte dobbelsteen **niet** kiezen als deze met een veld correspondeert waar hij al een weg heeft getekend (**uitzondering**: zie "Huisvelden")!



Huisvelden

Een speler kan geen weg in een huisveld tekenen, maar hij moet in plaats daarvan 1 leeg huis aankruisen.

Let op: aan het begin van het spel zijn er al huizen aangekruist. Deze gelden niet als lege huizen.

Belangrijk: een speler mag niet kiezen voor een dobbelsteen die naar een veld verwijst waar hij geen weg kan tekenen of geen huis kan aankruisen. Kan hij daardoor geen dobbelsteen kiezen, dan **neemt hij geen dobbelsteen, maar kruist hij onderaan zijn speelvel 1 boom aan.**



Dobbelsteen=6

Toont de blauwe dobbelsteen een 6, dan mag iedere speler kiezen in welke kolom hij tekent. De witte dobbelsteen geeft zoals gebruikelijk de rij aan.

Kiest een speler een witte dobbelsteen die een 6 toont, dan **moet hij onderaan zijn speelvel 1 boom aankruisen**. Hij mag dan kiezen in welk veld van de door de blauwe dobbelsteen aangegeven kolom hij tekent. Toont de blauwe dobbelsteen ook een 6, dan kiest hij een veld naar keuze op zijn speelveld.

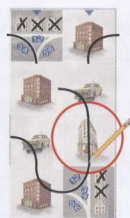


Puntentelling

Een speler krijgt **direct** punten voor het tekenen in **hotel- en winkelvelden**. **Taxi's en bomen** geven pas aan het einde van het spel punten.

Hotels

Tekent een speler een weg in een **hotelveld**, dan berekent hij **direct de lengte van de weg** die door het hotel loopt (gelijk aan het aantal velden waar de weg doorheen loopt). Is deze waarde gelijk of hoger dan een nog beschikbaar getal in het veld met hotelscores op zijn speelveld, dan omcirkelt hij deze score. Een speler mag per hotel niet meer dan 1 score omcirkelen en elke score mag maximaal eenmaal worden omcirkeld. Zijn er geen beschikbare scores meer, dan krijgt de speler geen punten voor het betreffende hotel.



Voorbeeld: de lengte van de weg is 5.

Winkels

Tekent een speler een weg in een **winkelveld**, dan telt hij **direct het aantal aangekruiste huizen** langs de hele weg die door de winkel loopt. Is deze waarde gelijk of hoger dan een nog beschikbaar getal in het veld met winkelscores op zijn speelveld, dan omcirkelt hij deze score. Een speler mag per winkel niet meer dan 1 score



Voorbeeld: er liggen 5 aangekruiste huizen langs de weg door de winkel. Omdat de speler de 5 al eerder heeft gescoord, omcirkelt hij nu de 4.

omcirkelen en elke score mag maximaal eenmaal worden omcirkeld. Zijn er geen beschikbare scores meer, dan krijgt de speler geen punten voor de betreffende winkel.

Belangrijk: een speler krijgt uitsluitend punten voor een hotel of winkel **op het moment dat hij in het betreffende veld tekent**. Hij krijgt later geen extra punten als hij een weg door een hotel verlengt of meer huizen langs een weg door een winkel aankruist.

Snelheidsbonus voor winkels

De **eerste speler** die ten minste 3, 5, 7 of 10 punten voor een winkel scoort, ontvangt de bijbehorende **snelheidsbonus**. Alle andere spelers moeten deze bonus op hun speelvel doorhalen.



Voorbeeld 1: speler A tekent in een winkelveld en heeft 8 aangekruiste huizen langs de betreffende weg. Hij omcirkelt de 7+-bonus.



Voorbeeld 2: speler B tekent later in een winkelveld met 9 huizen langs de betreffende weg. Omdat de 7+-bonus al is genomen, omcirkelt hij de 5+-bonus.

Einde van het spel

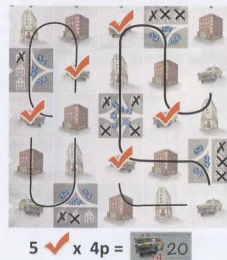
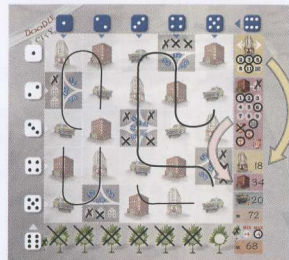
Het spel eindigt als aan het **einde van een ronde** één van de volgende situaties optreedt:

- Een speler scoort de **hoogste hotelscore** (15 punten).
- Een speler scoort de **hoogste winkelscore** (10 punten plus 10 bonuspunten).
- Een speler kruist zijn **laatste boom** aan.

Iedere speler berekent nu zijn score:

- Alle omcirkelde hotelscores; plus
- alle omcirkelde winkelscores en snelheidsbonuspunten; plus
- 4 punten per **taxi** die met **ten minste 1 andere taxi** is verbonden.

Verder krijgt/krijgen de speler(s) met de **meeste aangekruiste bomen 4 minpunten**. De speler(s) met de **minste aangekruiste**



bomen scoort/scoren 4 punten.

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de minste aangekruiste bomen.

Varianten

Meer controle: een speler mag ervoor kiezen om een boom aan te kruisen in plaats van een dobbelsteen te nemen.

Solitair spel: gebruik 3 witte dobbelstenen. Er worden geen punten voor bomen vergeven. Zie de "prestatietabel" op de volgende bladzijde om je score te waarderen.

Prestaties (solitair spel) - Performances (jeu en solitaire)

Score:

< 30	Probeer het nog een keer!	Essayez encore!
30-49	Huurder	Locataire
50-69	Huisbaas	Propriétaire
70-89	Ondernemer	Entrepreneur
90-104	Burgemeester	Maire
105-119	President	Président
≥ 120	Wereldmacht	Puissance mondiale

Milieuactivist
(geen aangekruiste bomen)

Stadsplanner
(1 weg door alle velden)

Hotelmagnaat
(42 hotelpunten)

Kapitalist
(74 winkelpunten)

Winkelgekte
(scoor een winkel met
16 huizen)

Écologiste (tous les arbres
intacts à la fin de la partie)

Urbaniste (une seule route
traverse toutes les cases)

Magnat des Hôtels
(42 points pour les hôtels)

Capitaliste
(74 points pour les magasins)

Fièvre acheteuse
(marquez des points pour
un magasin avec 16 maisons)



© 2014 Aporta Games AS
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230 NL
1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

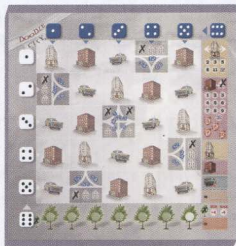
Auteurs: Eilif Svensson &
Kristian A. Østby
Illustraties: Gjermund Bohne
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU



Download de mobiele versie op www.aportagames.com
Téléchargez la version mobile sur www.aportagames.com

Doodle CITY



Matériel de jeu

- 100 feuilles de jeu,
- 8 dés,
- Règles du jeu.

Avant de Commencer

Utilisez le dé bleu et un dé blanc de plus qu'il y a de joueurs (par exemple, 4 dés blancs dans une partie à 3 joueurs). Les dés inutilisés sont remis dans la boîte. Chaque joueur prend une feuille de jeu et un stylo. Le dernier joueur à avoir été faire des courses devient le premier joueur de la première manche. Tous les joueurs tracent ensuite des routes de départ dans la case de la maison grise comme indiqué ci-dessous :

Le premier joueur lance le dé bleu. Tous les joueurs tracent la route correspondante dans la **case de la maison** de la **colonne 1** de leur feuille.



Le premier joueur relance le dé pour la case de maison dans la **colonne 2**. Là encore, tous les joueurs tracent la route correspondante.



Répétez ce processus pour les **colonnes de 3 à 5**. Maintenant tous les joueurs ont les cinq mêmes routes de départ.

But du jeu

La partie se joue en plusieurs manches. Dans chaque manche, vous devez prendre un dé et tracer une route dans la case correspondante de votre feuille de joueur. Essayez de marquer des points pour vos magasins, hôtels et taxis, pour pouvoir être le joueur qui aura le plus de points à la fin de la partie.

Comment Jouer

Au début de chaque manche, le premier joueur lance **tous les dés**. Placez ensuite le dé bleu devant le premier joueur pour vous rappeler qui a commencé la manche. En commençant par le premier joueur, et ensuite en sens horaire, chaque joueur, à son tour, prend **un des dés blancs** et dessine dans la case indiquée sur sa feuille (voir la partie « Dessiner »). Lorsque vous avez choisi un dé, placez-le devant vous. Aucun autre joueur ne pourra plus choisir ce dé pendant cette manche.

Après que chaque joueur ait pris un dé, on les récupère tous et le joueur assis à la gauche du premier joueur actuel, devient le premier joueur de la manche suivante.

Dessiner

Tous les joueurs doivent dessiner dans la colonne donnée par le **dé bleu**. Le **dé blanc** vous indique **une ligne**. Vous **devez** dessiner une route à l'intersection de la ligne et de la colonne (exception : les cases Maison). La route peut être une **ligne droite** (verticale ou horizontale) ou bien une **ligne courbe**, reliant deux côtés de la case. Les routes ne doivent pas être forcément reliées à des routes dans des cases adjacentes. Vous ne pouvez pas choisir un dé blanc pointant vers une case où vous avez déjà tracé une route !



Cases Maison

Dans les cases Maison vous ne pouvez pas tracer de route, mais à la place vous devez cocher une maison. Étant donné que chaque case Maison possède deux maisons disponibles, vous pouvez donc cocher jusqu'à deux fois dans chaque case maison. Remarquez que chaque case Maison a déjà une ou deux maisons de cochées.



Important : vous devez choisir un dé qui indique une case dans laquelle vous pouvez dessiner. Au cas où tous les dés disponibles indiqueraient des cases où vous avez déjà tracé une route ou coché toutes les maisons, **ne prenez pas de dé blanc et, à la place, cochez un arbre en bas de votre feuille.**

Dé = 6



Si le dé bleu montre un 6, chaque joueur peut librement choisir la colonne dans laquelle il souhaite dessiner (la ligne est cependant toujours déterminée par le dé blanc).



Si vous choisissez un 6 blanc, cochez un arbre au bas de votre feuille. Ensuite vous pouvez dessiner dans n'importe quelle case de la colonne indiquée par le dé bleu. Si le dé bleu est aussi un 6, vous pouvez choisir n'importe quelle case sur votre feuille.



Compter les points

Les hôtels et les cases Magasin rapportent des points immédiatement, lorsque vous dessinez dans leur case, alors que les taxis et les arbres sont comptés à la fin de la partie.

Points des hôtels

Lorsque vous dessinez une route dans une case Hôtel, calculez immédiatement la longueur de la route qui passe par l'hôtel (c'est-à-dire le nombre total de cases par lesquelles la route passe). Si ce nombre est égal ou supérieur à un des scores disponibles pour l'hôtel, entourez alors ce score dans la partie Score des hôtels de votre feuille. Vous ne pouvez entourer qu'un seul score par hôtel, et chaque score ne peut être utilisé qu'une seule fois. S'il n'y a pas de score disponible, aucun point n'est accordé pour cet hôtel.



Exemple :
la longueur de la route est 5.



Points des magasins

Lorsque vous dessinez une route dans une case Magasin, comptez le nombre de maisons cochées tout au long de cette route. Entourez ce nombre (ou un nombre inférieur disponible) dans la partie Score des magasins de votre feuille. S'il n'y a pas de score disponible, aucun point n'est accordé pour ce magasin.

Exemple 5 : cinq maisons sont reliées au magasin, mais comme le 5 a déjà été coché, on entoure le 4 à la place.

Remarque : on ne marque des points pour les hôtels et les magasins qu'au moment où on dessine dans leur case. On ne marque pas de points supplémentaires après avoir rallongé la route de l'hôtel ni pour avoir relié de nouvelles maisons au magasin.

Le bonus de premier joueur pour les magasins

Le premier joueur qui marque au moins 3, 5, 7 ou 10 points de magasin, entoure aussi le bonus de premier joueur correspondant. Tous les autres joueurs doivent barrer ce bonus sur leur feuille.



Exemple 1 : le joueur A atteint un magasin avec 8 maisons, il entoure donc le bonus 7.



Exemple 2 : plus tard, le joueur B atteint un magasin avec 9 maisons, mais comme le bonus de 7 a déjà été pris, il ne peut entourer que le bonus 5.

Fin de la partie & décompte Final

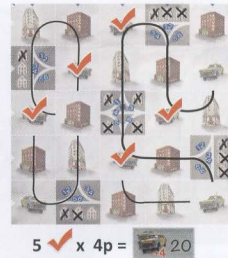
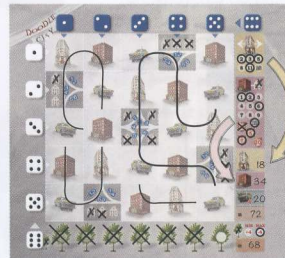
Lorsqu'une des situations suivantes se produit, la partie se termine à la fin de la manche :

- Un joueur marque le nombre de points maximal pour un hôtel (15 points) ;
- Un joueur marque le nombre de points maximal pour un magasin (10 points + 10 points de bonus) ;
- Un joueur barre son dernier arbre.

Tous les joueurs font le total de leurs points (voir le décompte final, Figure 1 à la fin de ce livret de règles).

- La valeur à l'intérieur des cercles entourés des hôtels.

- La valeur à l'intérieur des cercles entourés des magasins et des points bonus.
- 4 points par taxi relié à au moins un autre taxi (voir Figure 2).



Le joueur qui a le plus d'arbres cochés perd 4 points, alors que le joueur qui a le moins d'arbres cochés marque 4 points. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité perdent ou marquent l'intégralité des points. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui a le moins d'arbres cochés (parmi les joueurs à égalité) l'emporte.

Variantes

Plus de contrôle : au lieu de prendre un dé, les joueurs peuvent choisir de passer et de cocher un arbre.

Jeu en solo : utilisez 3 dés blancs. On ne marque pas de points pour les arbres. Comparez votre score à ceux du tableau dans la partie Performances à la fin du livret de règles.

Prestaties (solitair spel) - Performances (jeu en solitaire)

Score:

< 30	Probeer het nog een keer!	Essayez encore!
30-49	Huurder	Locataire
50-69	Huisbaas	Propriétaire
70-89	Ondernemer	Entrepreneur
90-104	Burgemeester	Maire
105-119	President	Président
≥ 120	Wereldmacht	Puissance mondiale

Milieuactivist
(geen aangekruiste bomen)

Stadsplanner
(1 weg door alle velden)

Hotelmagnaat
(42 hotelpunten)

Kapitalist
(74 winkelpunten)

Winkelgekte
(scoor een winkel met
16 huizen)

Écologiste (tous les arbres
intacts à la fin de la partie)

Urbaniste (une seule route
traverse toutes les cases)

Magnat des Hôtels
(42 points pour les hôtels)

Capitaliste
(74 points pour les magasins)

Fièvre acheteuse
(marquez des points pour
un magasin avec 16 maisons)



© 2014 Aporta Games AS
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230 NL
1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteurs: Eilif Svensson &
Kristian A. Østby
Illustraties: Gjermund Bohne
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU



Download de mobiele versie op www.aportagames.com
Téléchargez la version mobile sur www.aportagames.com