

WERELDSTEDEN

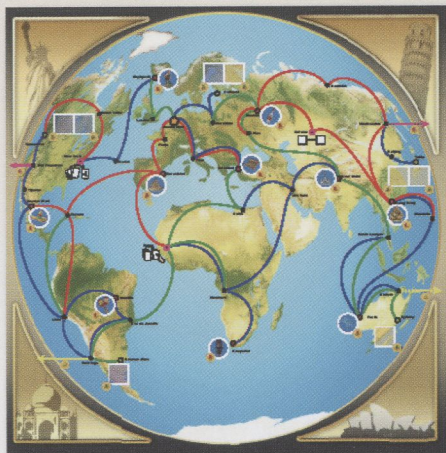
Speel met vrienden en reis om de wereld

Kort speloverzicht

De spelers gebruiken hun kaarten om over het speelbord te reizen en in verschillende steden souvenirs te kopen en te verkopen. De speler die als eerste zes souvenirs heeft verkocht, wint het spel.

Spelmateriaal

1 speelbord



6 reizigers
(met plastic voetjes)



54 speelkaarten
(6 sets van 9 kaarten)



50 vierkante overwinningfiches
(5 per soort)



60 ronde souvenirfiches
(6 per soort)



De spelregels

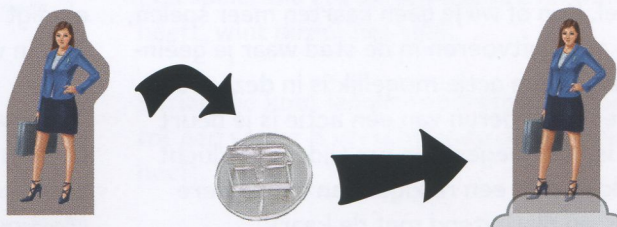


58 munten (38x waarde 1, 10x waarde 2, 10x waarde 5)



Voorbereiding

Druk voor het eerste spel alle kartonnen onderdelen voorzichtig uit de stanstableaus. Zet de benodigde reizigers in de plastic voetjes, zodat ze rechtop staan.





Leg het speelbord midden op tafel.



Iedere speler kiest een reiziger en zet deze, aan het begin van zijn eerste beurt, op Amsterdam (de grote oranje stip op het speelbord). Geef elke speler een set van 9 kaarten met op de achterkant het personage dat met de gekozen reiziger overeenkomt.



Sorteer de overwinningfiches in twee stapels, met de gele en paarse achterkant. Schud deze stapels met de afbeelding naar beneden. Leg vervolgens op elk geel vierkant veld op het speelbord (bij Helsinki, Tokio en Wellington) één geel overwinningfiche open. Doe hetzelfde met de paarse overwinningfiches (bij Helsinki, Vancouver en Buenos Aires).

Let op: er mogen geen twee dezelfde fiches naast elkaar liggen.



Leg alle souvenir-fiches op de velden met de corresponderende afbeeldingen op het speelbord.



Geef iedere speler drie munten (van waarde '1'). Leg de resterende munten als algemene voorraad naast het speelbord. Munten mogen op elk moment gewisseld worden.



Spelverloop

De speler die als laatste op vakantie is geweest begint. Daarna gaat het spel met de klok mee verder. Als je aan de beurt bent, kies je één van de volgende twee opties:

- 1) Reizen
- 2) Overnachten

1) Reizen

Je speelt zoveel kaarten als je wilt (maar niet de kaart 'Overnachten') en verplaatst jouw reiziger steeds zoveel steden (stippen) over de op de kaart(en) aangegeven gekleurde lijn(en) als je kaart aangeeft (minder mag ook). Iedere speler legt gespeelde kaarten op een eigen aflegstapel. Kun of wil je geen kaarten meer spelen, dan mag je een actie uitvoeren in de stad waar je geëindigd bent (indien er een actie mogelijk is in deze stad). Na het (eventueel) uitvoeren van een actie is je beurt afgelopen. Het is niet toegestaan om tijdens je vlucht steden aan te doen met een reiziger van een andere speler. Inhalen mag uitsluitend met de kaart

'Helikoptervlucht' (zie "Overzicht van de speelkaarten"), maar ook dan mag je je beurt niet eindigen op een stad met een reiziger van een andere speler.

2) Overnachten

Je speelt de kaart 'Overnachten'. Nu verplaatst je jouw reiziger niet, maar neem je alle kaarten van jouw aflegstapel terug in je hand.

Overzicht acties in steden

Het speelbord laat allerlei steden zien, die door verschillende gekleurde stippen worden voorgesteld. Als je in een stad de bijbehorende actie uitvoert, dan eindigt daarna direct jouw beurt.

Er zijn vier verschillende stippen:

1) Souvenir kopen (rode stip, zwarte rand)

Dit kan in: Brasilia, Mexico Stad, Reykjavik, Barcelona, Istanbul, Kaapstad, Perth, New Delhi, Moskou en Hong Kong.

2) Souvenir verkopen (groene stip, zwarte rand)

Dit kan in: Buenos Aires, Vancouver, Helsinki, Tokio en Wellington.

3) Extra vlucht

Dit kan tussen San Fransisco en Vladivostok, maar ook tussen Santiago en Darwin.

3) Bijzondere locaties (zwarte stip, roze rand)

Er zijn drie verschillende bijzondere locaties: New York, Dakar en Astana. Elk van deze steden heeft een unieke speciale actie die verderop in de regels wordt beschreven.

1) Souvenir kopen (rode stip, zwarte rand)

Betaal het bedrag dat naast het ronde souvenir staat aan de algemene voorraad en neem een souvenirfiche van de stad waar jouw reiziger staat.



Voorbeeld van een speelbeurt: de goedlachse Amerikaan wil van Amsterdam naar Istanbul vliegen. Omdat hij via Pisa wil reizen, waar de fotograferende Japanner staat, speelt hij eerst de kaart 'Helikoptervlucht' en verplaatst zijn reiziger naar Pisa. Vervolgens speelt hij de kaart '1 keer vliegen over een rode lijn' en zet hij zijn reiziger op Istanbul. Aangezien hij hier stopt, mag hij de actie van Istanbul uitvoeren: een souvenir kopen. Hij legt twee munten van waarde '1' in de algemene voorraad en pakt een souvenir van Istanbul (kleed) en legt het voor zich neer.

2) Souvenir verkopen (groene stip, zwarte rand)

Als je een souvenirfiche bezit dat qua afbeelding overeenkomt met een overwinningfiche dat zich op deze stad bevindt, mag je het verkopen. Leg het/de gevraagde souvenir(s) terug op het/de bijbehorende stad/steden op het speelbord en neem het bedrag dat onder het overwinningfiche staat uit de algemene voorraad. Leg het betreffende overwinningfiche voor je neer. Heb je zes verschillende overwinningfiches verzameld, dan heb je het spel gewonnen.

Vervolgens leg je op elk leeg veld een nieuw overwinningfiche van de betreffende kleur. Als er twee gelijke overwinningfiches naast elkaar liggen, leg dan het als laatste gelegde fiche naast het speelbord en vervang het door een nieuw.

Let op: het is toegestaan om twee souvenirs tegelijk te verkopen, maar je mag geen souvenir verkopen dat pas aan het einde van jouw beurt werd neergelegd.

3) Extra vlucht

Betaal 4 munten aan de algemene voorraad en verplaats jouw reiziger over de corresponderende horizontale lijn naast jouw huidige stad naar de andere kant van het speelbord. Met deze actie eindigt je beurt NIET. Als je wilt, kun je gewoon doorreizen.

4) Bijzondere locaties (zwarte stip, roze rand)

A) New York: Kaart afpakken

Kies een andere speler, trek één kaart uit zijn gedekte hand en leg deze op zijn aflegstapel. Trek je de kaart 'Overnachten', dan krijgt de gekozen speler alle kaarten van zijn aflegstapel weer op handen.

B) Dakar: Twee kaarten terug op handen nemen

Kies twee kaarten uit je eigen aflegstapel en neem deze terug in jouw hand.

C) Astana: Twee overwinningfiches van gevraagde souvenirs omruilen

Ruil twee verschillende overwinningfiches van dezelfde kleur (geel of paars) op het speelbord met elkaar om.

Aanvullende spelregels

Het is niet toegestaan om een beurt op dezelfde stad te eindigen als waar je begonnen bent, tenzij je hebt gekozen voor de kaart 'Overnachten'.

Einde van het spel

Een speler die zes verschillende overwinningfiches heeft, wint direct het spel.

Variante: je kunt langer rondreizen en doorspelen tot een speler 8 verschillende overwinningfiches heeft.

Overzicht speelkaarten

Iedere speler krijgt een set met de onderstaande speelkaarten:



1x vliegen over een rode lijn
Hiermee kun je tijdens de actie 'Reizen' eenmaal over een rode lijn reizen.



2x vliegen over een rode lijn
Hiermee kun je tijdens de actie 'Reizen' tweemaal over een rode lijn reizen.



1x vliegen over een groene lijn
Hiermee kun je tijdens de actie 'Reizen' eenmaal over een groene lijn reizen.



2x vliegen over een groene lijn
Hiermee kun je tijdens de actie 'Reizen' tweemaal over een groene lijn reizen.



1x vliegen over een blauwe lijn
Hiermee kun je tijdens de actie 'Reizen' eenmaal over een blauwe lijn reizen.



2x vliegen over een blauwe lijn
Hiermee kun je tijdens de actie 'Reizen' tweemaal over een blauwe lijn reizen.



Helikoptervlucht. 1x vliegen over een willekeurige lijn. Na het spelen van deze kaart mag je de rest van jouw beurt andere spelers inhalen.

Deze kaart moet gespeeld worden, voordat je jouw reiziger naar een stad verplaatst waar ook een reiziger van een andere speler staat. Je mag in de beurt waarin je de helikoptervlucht gebruikt meerdere spelers inhalen, ook wanneer zij zich in verschillende steden bevinden. Je mag je beurt niet eindigen op een stad met een reiziger van een andere speler.



Chartervlucht. Verplaats je reiziger naar een willekeurige stad op het speelbord. Deze kaart mag je slechts eenmaal tijdens het spel spelen. Deze kaart komt niet op je aflegstapel, maar wordt na gebruik uit het spel verwijderd. Leg deze in de doos.



Overnachten. Neem alle kaarten van jouw aflegstapel in jouw hand. Deze kaart gebruik je alleen als je in jouw beurt kiest voor 'Overnachten' in plaats van 'Reizen'. Neem alle kaarten van jouw aflegstapel terug in jouw hand. Daarmee eindigt je beurt direct.



© 2012 999 Games b.v.
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Grafische vormgeving: 999 Games
Illustraties: Geoffrey Cramm
Grafische bewerking: Fonts + Files
Spelregels & redactie: 999 Games

Alle rechten voorbehouden
Made in The Netherlands