NEOVILLE™

SPELREGELS

PHIL WALKER-HARDING
INGENIOUS STUDIOS

10+ | 2 - 4 | 45 min

SPEELMATERIAAL

- 78 tegels, waarvan 4 rechtvaardigheidstegels (achteraan genummerd van 1 tot 4) - 1 tegel bestaat uit 4 terreinvakjes.
- 28 wolkenkrabbers (7 terracotta-, 7 boom-, 7 steen-, 7 watervalwolkenkrabbers)
- 36 openbare voorzieningen (12 milieuvriendelijke bussen, 12 molens, 12 biosferen)



Ooit al nagedacht over hoe het leven zou zijn in een stad die opgaat in haar omgeving? Welkom in het project Neoville. Word architect en bouw je eigen stad. Kies je voor de flow van water door wolkenkrabbers met watervallen te bouwen of hou je vast aan de strakheid van stenen?

Creëer je een bos met de boomhutten van je dromen of kies je voor gezelligheid door gebouwen in de aardekleur van terracotta te bouwen?

Je doel is duidelijk: ontwerp een gezellige stad in harmonie met de natuur en win het spel.

DOEL VAN HET SPEL

De spelers moeten de tegels strategisch plaatsen om wolkenkrabbers en openbare voorzieningen te bouwen in hun stad van 4x4 tegels en zo veel mogelijk harmoniepunten te verdienen.

Wolkenkrabbers leveren harmoniepunten op in functie van hun waarde en de grootte van de wijk.

Openbare voorzieningen leveren harmoniepunten op als ze zijn geplaatst volgens hun eigen voorwaarden. Wolkenkrabbers en openbare voorzieningen kunnen aan het einde van het spel ook minpunten opleveren als ze niet aan hun voorwaarden voldoen.

VOORBEREIDING

1. Zet de wolkenkrabbers per soort in het midden van de tafel (terracotta-, boom-, steen-, watervalwolkenkrabbers):
   - gebruik in een spel met 2 spelers niet de wolkenkrabbers met waarde 5 en 7;
   - gebruik in een spel met 3 spelers niet de wolkenkrabbers met waarde 7.

2. Kies 2 van de 3 soorten openbare voorzieningen (milieuvriendelijke bussen, molens of biosferen):
   - gebruik in een spel met 2 spelers 5 willekeurige openbare voorzieningen van elke soort;
   - gebruik in een spel met 3 spelers 6 willekeurige openbare voorzieningen van elke soort;
   - gebruik in een spel met 4 spelers 7 willekeurige openbare voorzieningen van elke soort.

   Zet de openbare voorzieningen per soort naast de wolkenkrabbers.

   De wolkenkrabbers en openbare voorzieningen vormen een algemene voorraad voor alle spelers.

   Doe de niet-gebruikte wolkenkrabbers en openbare voorzieningen terug in de doos.

3. Neem de 4 rechtvaardigheidstegels.
   De rechtvaardigheidstegels beperken de voordelen die de spelers door de beurtvolgorde hebben. De startspeler krijgt een slechtere rechtvaardigheidstegel dan de laatste speler in de beurtvolgorde.

4. Schud de 70 andere tegels en leg ze als een gedekte trekstapel naast de wolkenkrabbers en openbare voorzieningen.
   Draai de eerste 4 tegels open naast de trekstapel.

5. De speler die als laatste tijd doorbracht in de natuur, is de startspeler. Hij neemt rechtvaardigheidstegel 1. De speler links van de startspeler krijgt tegel 2 enzovoort. Doe de niet-gebruikte rechtvaardigheidstegels terug in de doos.

6. Geef iedere speler 2 tegels van de trekstapel. Alle spelers hebben dus aan het begin van het spel 3 tegels.

DE SPELERS ZIJN NU KLAAR OM EEN HARMONIEUZE STAD TE BOUWEN.



SPELVERLOOP

Het spel duurt 16 ronden. Elke ronde voeren de spelers in hun beurt de volgende 3 acties in de opgegeven volgorde uit:

1. **VOEG EEN TEGEL TOE AAN JE STAD.**
2. **PLAATS EEN WOLKENKRABBER OF OPENBARE VOORZIENING OP DE NIEUWE TEGEL (FACULTATIEF).**
3. **TREK EEN NIEUWE TEGEL.**

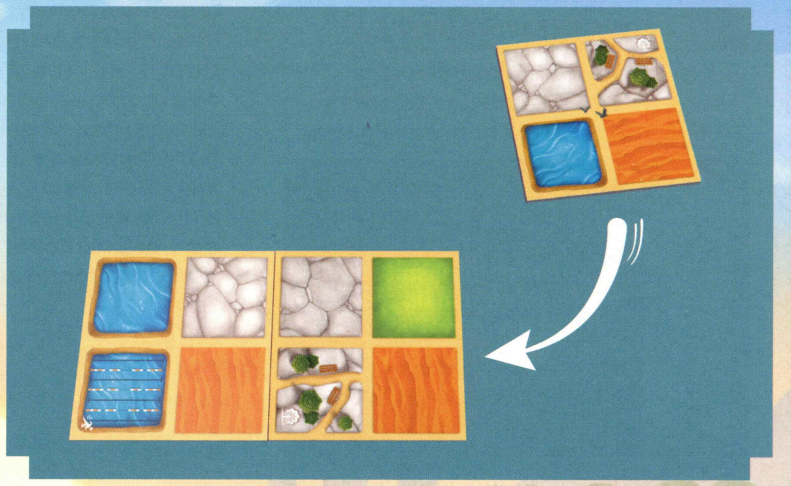
1 VOEG EEN TEGEL TOE AAN JE STAD.

De speler kiest een tegel uit zijn hand en legt die open in zijn stad om een wijk te vormen.
Een wijk bestaat uit identieke terreinvakjes die horizontaal of verticaal aan elkaar grenzen.

De terreinvakjes mogen zich op meerdere tegels bevinden.
De spelers mogen de rechtvaardigheidstegel plaatsen zoals een andere tegel.

PLAATSINGSREGELS:

- De spelers moeten een nieuwe tegel met minstens 1 zijde laten grenzen aan een van hun andere tegels.
  Ze mogen de tegels niet laten verspringen, elke tegel moet dus met 2 terreinvakjes grenzen aan de tegel ernaast.
- Tegels hoeven niet met dezelfde terreinvakjes aan elkaar te grenzen.
- De spelers mogen tegels draaien voor ze die plaatsen. Zodra de spelers een tegel hebben geplaatst, mogen ze de tegel niet meer verplaatsen of draaien. Ze mogen ook niet hun hele stad draaien tijdens het spel.
- Een stad mag niet groter zijn dan 4 tegels breed en 4 tegels lang. Aan het einde van het spel moeten alle spelers een vierkante stad van 4 x 4 tegels hebben.
- De spelers mogen 2 wijken met dezelfde terreinvakjes niet met elkaar verbinden als er al een wolkenkrabber in allebei die wijken staat.



Uitzondering: de spelers mogen met een tegel wel 2 wijken met een wolkenkrabber verbinden als het echt niet anders kan.

2 PLAATS EEN WOLKENKRABBER OF OPENBARE VOORZIENING OP DE NIEUWE TEGEL (FACULTATIEF).

Als een speler een tegel heeft geplaatst, mag hij een wolkenkrabber of openbare voorziening uit de voorraad volgens de plaatsingsregels op de juist geplaatste tegel plaatsen.

EEN WOLKENKRABBER

- De gekozen wolkenkrabber moet overeenkomen met het terreinvakje waarop de speler hem wil plaatsen:
  aarde voor een terracottawolkenkrabber;
  gras voor een boomwolkenkrabber;
  keien voor een steenwolkenkrabber;
  water voor een watervalwolkenkrabber.
- De speler zet de gekozen wolkenkrabber op een passend terreinvakje in een wijk waarin nog geen wolkenkrabber staat.
- De speler mag de gekozen wolkenkrabber niet plaatsen op een terreinvakje met een park (symbool boom) of een sportterrein (symbool atleet).



EEN OPENBARE VOORZIENING

- De speler mag een openbare voorziening plaatsen in een wijk waarin al een wolkenkrabber of openbare voorziening staat.
- De speler mag een openbare voorziening niet plaatsen op een terreinvakje met een park (symbool boom) of een sportterrein (symbool atleet).

3 TREK EEN NIEUWE TEGEL.

De speler kiest een van de 4 openliggende tegels of neemt de bovenste tegel van de trekstapel. Als hij een openliggende tegel kiest, vult hij de rij openliggende tegels aan door de bovenste tegel van de trekstapel open te draaien.
Dan is het de beurt aan de volgende speler. Zo gaat het spel verder tot het einde.

HOE VERDIEN JE HARMONIEPUNTEN?

DE WOLKENKRABBERS

Boven aan de wolkenkrabbers staat hoeveel harmoniepunten ze waard zijn (4, 5, 6, 7, 8, 10 en 12 harmoniepunten).



De watervalwolkenkrabber met waarde 8 staat in een wijk met 8 terreinvakjes Water. Hij levert de speler 8 harmoniepunten op.



De terracottawolkenkrabber met waarde 5 staat in een wijk met 4 terreinvakjes Aarde. Dat is 1 terreinvakje te weinig om de speler 5 harmoniepunten op te leveren. De speler krijgt in de plaats daarvan 5 minpunten.

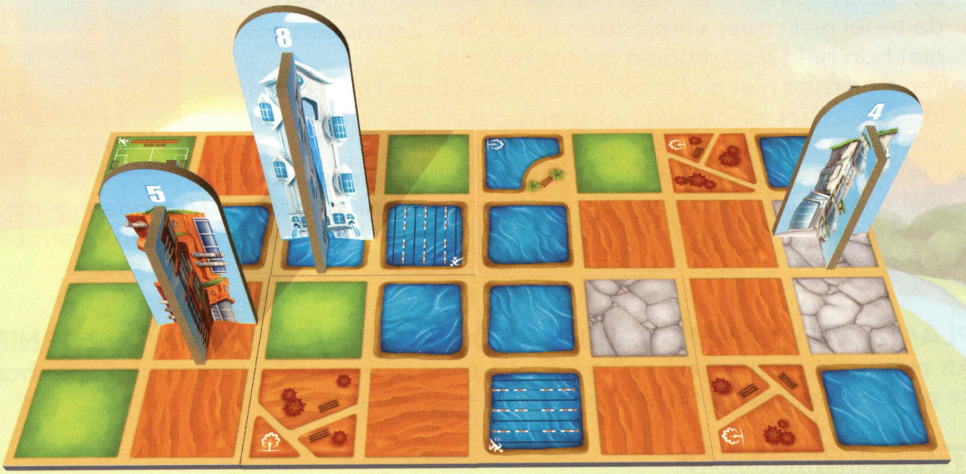


De steenwolkenkrabber met waarde 4 staat in een wijk met 2 terreinvakjes Steen. De speler krijgt daarom 4 minpunten.

Bepaal de grootte van de wijk waarin de wolkenkrabber staat. Tel hoeveel terreinvakjes van dezelfde soort als het terreinvakje waarop de wolkenkrabber staat, horizontaal en verticaal met elkaar zijn verbonden.
Als dat aantal gelijk is aan of groter is dan de waarde van de wolkenkrabber, krijgt de speler de harmoniepunten.
Is dat aantal kleiner dan de waarde van de wolkenkrabber, dan krijgt de speler het aantal harmoniepunten als minpunten.

In het zeldzame geval waarin meerdere wolkenkrabbers in één wijk staan, mag de speler kiezen welke wolkenkrabber hem punten zal opleveren. De overige wolkenkrabbers in de wijk leveren dan 0 harmoniepunten op.

Voorbeeld: een watervalwolkenkrabber met waarde 4 moet dus in een wijk met minstens 4 terreinvakjes Water staan om aan het einde van het spel 4 harmoniepunten op te leveren.



DE MILIEUVRIENDELIJKE BUSSEN

De milieuvriendelijke bussen zijn 5 of 8 harmoniepunten waard.

De waarde van de milieuvriendelijke bussen wordt bepaald door de rij en kolom terreinvakjes waarin ze zich bevinden. Hoeveel punten milieuvriendelijke bussen de spelers opleveren, hangt af van het aantal vereiste voorzieningen dat op de milieuvriendelijke bus staat (het kan gaan om parken, sportterreinen, wolkenkrabbers of openbare voorzieningen).

Als het totale aantal voorzieningen in de rij en kolom gelijk is aan of groter dan het vereiste aantal, krijgt de speler het aantal harmoniepunten dat op de milieuvriendelijke bus staat.

Is dat aantal kleiner dan het vereiste aantal, dan krijgt de speler het aantal harmoniepunten als minpunten.





- *Negeer de voorzieningen die niet zijn vereist voor de milieuvriendelijke bus.*
- *Er mogen meerdere milieuvriendelijke bussen in eenzelfde rij of kolom staan.*
- *Een voorziening mag voor verschillende milieuvriendelijke bussen worden geteld.*

Deze milieuvriendelijke bus levert de speler 8 harmoniepunten op, want in de rij en de kolom waarin ze staat, bevinden zich zoals vereist in totaal 4 parken.

DE MOLENS

De molens zijn 4, 5 of 6 harmoniepunten waard.

De waarde van de molens wordt bepaald door de tegel waarop ze zich bevinden.

De spelers moeten een molen proberen te plaatsen op een van de TEGELS die zijn aangeduid op de molen.

Als de molen op de juiste tegel staat, krijgt de speler het aantal harmoniepunten dat op de molen staat.
Als de molen niet op de juiste tegel staat, krijgt de speler het aantal harmoniepunten als minpunten.

Er kunnen meerdere molens op dezelfde groep tegels staan.



Deze molen staat zoals vereist op de meest linkse kolom tegels van de stad en levert de speler dus 4 harmoniepunten op.

DE BIOSFEREN

De biosferen zijn 5, 6 of 8 harmoniepunten waard.

Per wijk kunnen de spelers van slechts 1 biosfeer punten krijgen. Voor andere biosferen in diezelfde wijk krijgt de speler het aantal harmoniepunten van die biosferen als minpunten.

Als de wijk waarin de biosfeer staat, dezelfde vorm en grootte heeft als de wijk die op de biosfeer staat afgebeeld, krijgt de speler het aantal harmoniepunten dat op de biosfeer staat. De speler mag de positie van de wijk draaien. Uit welke soort terreinvakjes de wijk bestaat, maakt niet uit.

Als de wijk waarin de biosfeer staat, niet voldoet aan de voorwaarde op de biosfeer, krijgt de speler het aantal harmoniepunten als minpunten.



Deze biosfeer levert de speler 5 harmoniepunten op omdat ze in een wijk staat met 3 terreinvakjes in een L-vorm.

PARKEN (SYMBOOL BOOM)

De speler die het grootste aantal parken in zijn stad heeft, krijgt een bonus van 5 harmoniepunten. Bij een gelijke stand krijgen die spelers allemaal 5 harmoniepunten.

SPORTTERREINEN (SYMBOOL ATLEET)

De speler die het grootste aantal sportterreinen in zijn stad heeft, krijgt een bonus van 5 harmoniepunten. Bij een gelijke stand krijgen die spelers allemaal 5 harmoniepunten.

EINDE VAN HET SPEL

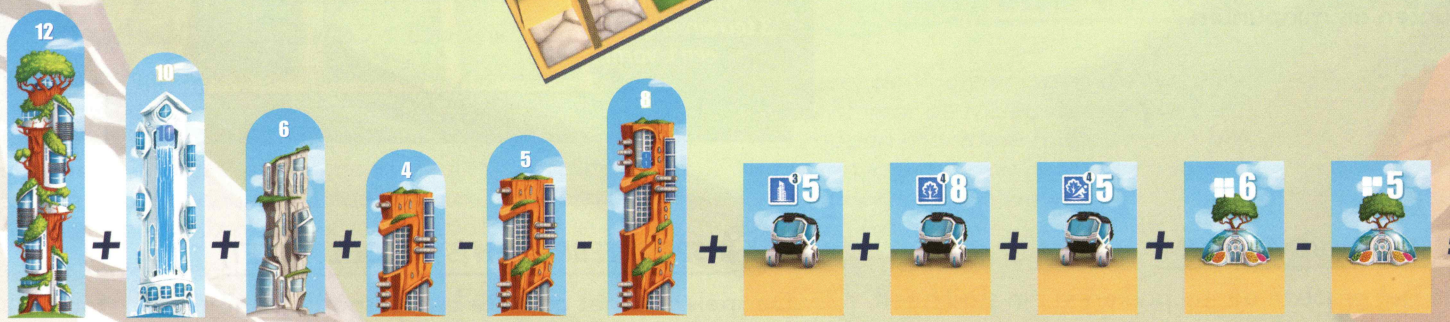
Het spel eindigt na 16 ronden, als alle spelers een stad van 4 x 4 tegels hebben gebouwd.

Iedere speler bepaalt hoe sterk zijn stad in harmonie is met de natuur door de waarde van elke wolkenkrabber en openbare voorziening te bepalen en op te tellen of af te trekken.

De speler met het grootste aantal parken in zijn stad voegt 5 harmoniepunten toe aan zijn totaal.
De speler met het grootste aantal sportterreinen in zijn stad voegt 5 harmoniepunten toe aan zijn totaal.

De speler van wie de stad het meest in harmonie is met de natuur, wint het spel.
Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste wolkenkrabbers en openbare voorzieningen.
Is het dan nog gelijk, dan delen die spelers de overwinning.





Deze speler behaalt aan het einde van het spel 38 harmoniepunten.

MILIEUVRIENDELIJKE BUSSEN



De speler krijgt 8 harmoniepunten als zich in totaal minstens 4 parken bevinden in de rij en de kolom waarin de milieuvriendelijke bus staat.



De speler krijgt 8 harmoniepunten als zich in totaal minstens 4 sportterreinen bevinden in de rij en de kolom waarin de milieuvriendelijke bus staat.



De speler krijgt 5 harmoniepunten als zich in totaal minstens 4 parken en/of sportterreinen bevinden in de rij en de kolom waarin de milieuvriendelijke bus staat.



De speler krijgt 5 harmoniepunten als zich in totaal minstens 3 wolkenkrabbers bevinden in de rij en de kolom waarin de milieuvriendelijke bus staat.



De speler krijgt 8 harmoniepunten als zich in totaal minstens 4 wolkenkrabbers bevinden in de rij en de kolom waarin de milieuvriendelijke bus staat.



De speler krijgt 8 harmoniepunten als zich in totaal minstens 3 openbare voorzieningen bevinden in de rij en de kolom waarin de milieuvriendelijke bus staat (deze milieuvriendelijke bus zelf niet meegeteld).



MOLENS



De speler krijgt 4 harmoniepunten als de molen in de meest linkse kolom tegels van zijn stad staat.



De speler krijgt 4 harmoniepunten als de molen in de meest rechtse kolom tegels van zijn stad staat.



De speler krijgt 4 harmoniepunten als de molen in de bovenste rij tegels van zijn stad staat.



De speler krijgt 4 harmoniepunten als de molen in de onderste rij tegels van zijn stad staat.



De speler krijgt 5 harmoniepunten als de molen op een van de hoektegels van zijn stad staat.



De speler krijgt 6 harmoniepunten als de molen op een van de 4 middelste tegels van zijn stad staat.

© 2021 Blue Orange Edition. Neoville en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. www.blueorangegames.eu