

Downtown

Auteur: Bernhard Weber

Uitgegeven door Abacus Spiele, 1996

Een bordspel waarbij plannen en speculeren elkaar voortdurend afwisselen voor 3 tot 6 spelers vanaf 12 jaar.

Speldoel

De grootstad wordt uitgebreid met een nieuw stadsdeel: DOWNTOWN.

Verschillende planologen (de spelers) bekommeren zich om de ordening van de verschillende functies (park, wonen, handel en industrie) in deze nieuwe stad. Ook de speculanten (eveneens de spelers) zijn erg geïnteresseerd maar ditmaal om de nodige winsten te verzamelen. De strijd tussen de planologen om de functieverdeling staat natuurlijk niet los van het geldgewin van de speculanten.

Ondanks alle goede bedoelingen inzake levenskwaliteit en woonomgeving, is uiteindelijk maar één ding belangrijk: Wie heeft bij de afwikkeling van het gehele project het meeste geld verdient?

SPELMATERIAAL

(zie ook p. 2-3 van de Duitstalige handleiding)

- het speelbord met 12 vierkante en 12 rechthoekige bouwgronden (telkens onderverdeeld in 4 percelen).
- 30 grote (vierkante of rechthoekige) bestemmingskaarten met opening (6x park, 8x wonen, 8x handel en 8x industrie): Deze worden op de bouwgronden gelegd waardoor de definitieve functie wordt aangeduid.
- 24 genummerde bouwgrondkaartjes: Met deze kaartjes wordt de volgorde bepaald waarin de bouwgronden een functie krijgen.
- 24 kleine afsluitkaartjes (deze passen in de openingen van de grote bestemmingskaarten): Deze dienen om het bouwgrondnummer op het speelbord te bedekken.
- 90 markeerstenen (15 per kleur): Elke speler duidt hiermee zijn gekochte percelen aan.
- 18 stemkaartjes (6 sets van 3 kaartjes): Met het onderste gedeelte wordt tijdens een stemming de functie van een bouwgrond vastgelegd. Het bovenste deel van deze kaartjes wordt elders gebruikt om aan te duiden hoeveel percelen iemand wenst te kopen.
- 12 overzichtskaartjes (2 per speler): Het eerste kaartje geeft aan wat een 'nuttige' of wat een 'zinloze' bestemming is. Het tweede kaartje geeft de kosten, de waarde en de eventuele bonus aan bij aankoop of afrekening van de percelen.
- het burgemeesterkaartje: Dit wordt bij het begin van elke ronde doorgegeven zodat telkens een andere speler deze rol even vervult.

- 6 draaischijven: De nummering verwijst naar de nummering van de bouwgronden. Deze worden gebruikt bij de aankoop van percelen.
- 6 'lobby'-kaartjes (Een per speler): Elke speler kan bij een stemming Een keer extra druk uitoefenen bij het bepalen van de bestemming van een grondstuk.
- 80 geldkaartjes (15 x waarde 1, 18 x waarde 2, 18 x waarde 5, 15 x waarde 10 en 14 x waarde 20)

VOORBEREIDINGEN

- De grote bestemmingskaarten en de kleine afsluitkaartjes worden per soort en per vorm naast het speelbord klaargelegd.
- Een speler vervult de rol van bankier en legt het geld klaar.
- Elke speler krijgt:
 - overzichtskaart 'Sinnvolle Nutzung'
 - overzichtskaart 'Kosten/Wert/Bonus'
 - een set van 3 verschillende stemkaartjes
 - 1 lobby-kaartje
 - 15 markeerstenen van een bepaalde kleur
 - een draaischijf van zijn eigen kleur
 - een geldwaarde van 30 eenheden
- De 24 genummerde bouwgrondkaartjes worden in twee stapels verdeeld: links van het speelbord de nummers 1 t.e.m. 12, rechts van het speelbord de nummers 13 t.e.m. 24. Deze beide stapeltjes worden goed geschud en verdekt naast het speelbord geplaatst.
- Het bepalen van de beginsituatie: 6 bouwgronden krijgen bij het begin van het spel reeds een functie toebedeeld. Hoe gebeurt dit ?
 - Van elke stapel bouwgrondkaartjes worden 3 kaartjes genomen. Deze 6 kaartjes worden goed geschud en vervolgens naast elkaar opengelegd.
 - De eerste drie kaartjes geven aan waar een parkgebied voorkomt. Het vierde kaartje krijgt een woonfunctie, het vijfde wordt handel en op het zesde stuk bouwgrond komt industrie voor.
 - Op elk van deze zes gebieden wordt nu een passende bestemmingskaart gelegd. De drie overblijvende parkkaarten worden weggelegd.
 - De getrokken bouwgrondkaartjes worden eveneens op een aflegstapel gelegd.
- Er wordt een startspeler gekozen. Deze speler krijgt het burgemeesterkaartje.

SPELVERLOOP

Het eigenlijke spel wordt gespeeld tijdens 12 rondes. Elke ronde bestaat uit 5 opeenvolgende fases:

- fase 1: omdraaien van 1 of 2 bouwgrondkaartjes
- fase 2: bepaling van de bestemming van deze gronden (door stemming)
- fase 3: aankoop van percelen
- fase 4: waardebepaling van ontwikkelde bouwgronden en uitbetaling van de winsten

- fase 5: wisselen van burgemeester

fase 1: omdraaien van bouwgrondkaartjes

De burgemeester neemt één bouwgrondkaartje van de linker- of van de rechter stapel. Indien het getal op dit kaartje oneven is, wordt een tweede kaartje gekozen. (In geen geval een derde kaartje nemen !)

fase 2: bepalen van de bestemming van deze gronden

- Voor elk stuk bouwgrond uit fase 1 wordt nu de bestemming vastgelegd. Indien twee kaartjes genomen werden: eerst het eerste, daarna het tweede gebied vastleggen.
- Elke speler kiest in het geheim een functie voor deze bouwgrond. Hij maakt hierbij gebruik van zijn stemkaartjes. Hij legt het kaartje van zijn keuze omgekeerd voor zich op tafel. Bij het bepalen van zijn keuze moet de speler nakijken of er nog een passende vierkantige of rechthoekige bestemmingskaart voorradig is. Indien dit niet zo is, moet de speler een andere keuze maken. Zich onthouden bij de stemming is niet toegestaan.
- In de loop van het spel heeft elke speler ÉÈnmaal de mogelijkheid zijn stem extra waarde te geven door het inzetten van zijn lobby-kaartje. Hierdoor telt zijn stem bij de telling dubbel. Bij elke stemronde bepaalt eerst de burgemeester of hij dit doet, vervolgens zijn linkerbuur, enz. tot iedereen de kans gekregen heeft. Na de stemming worden de ingezette lobby-kaartjes uit het spel genomen.
- Alle stemkaartjes worden omgedraaid en de stemmen worden geteld. De meerderheid wint en bepaalt dus de functie van het gebied. Bij een gelijkheid van stemmen is de stem van de burgemeester doorslaggevend. Ontstaat er echter een gelijkheid van stemmen waarbij de burgemeester niet betrokken is (hij heeft niet gekozen voor ÉÈn van beide meest gekozen functies), dan moet hij toch de knoop doorhakken en ÉÈn van die twee keuzes aanduiden (Hij kan hier dus niet zijn eigen voorkeur opdringen !). (voorbeelden zie p. 6 van de Duitstalige handleiding)
- Zodra de functie bepaald is, wordt de passende bestemmingskaart op het betreffende gebied gelegd. Staan er reeds markeerstenen op dit gebied, dan worden deze bovenop de bestemmingskaart herplaatst.

fase 3: aankoop van percelen

a) de keuze van de percelen:

- Elke bouwgrond is onderverdeeld in 4 percelen (cirkeltjes). Deze percelen kunnen in deze fase van het spel aangekocht worden.
- Door middel van zijn draaischijf bepaalt elke speler in het geheim van welk stuk bouwgrond hij een of meer percelen wil kopen. Hiervoor zet hij de pijl op het passende cijfer. Wil of kan hij niets kopen, dan zet hij de pijl op het cijfer van een parkgebied.

- Bij het bepalen van zijn keuze, houdt de speler best rekening met de omgeving: ligt de bestemming van die gebieden reeds vast ? Is er kans op snelle opbrengst ? enz...
- Het aantal percelen dat hij in dat gebied wil aankopen duidt hij aan met het passende stemkaartje. (Zie bovenste deel van die kaartjes.)
 - Bij 3 of 4 spelers: maximaal 3 percelen per speler per ronde
 - Bij 5 of 6 spelers: maximaal 2 percelen per speler per ronde
- Zodra alle spelers hun keuze gemaakt hebben, worden de draaischijven en de stemkaartjes omgedraaid.

b) de kostprijs van de percelen:

- Een speler moet steeds de kosten betalen voor alle percelen die hij wenst te kopen en dit onafhankelijk van het uiteindelijke resultaat van de verdeling.
- De kostprijs van de aankoop staat vermeld op het overzichtskaartje 'Kosten'. Percelen waarvan de functie reeds bepaald is, zijn duurder (zie kolom 'mit'). Percelen zonder reeds gekende functie zijn beduidend goedkoper.
- Vooraleer de percelen toegekend worden, moeten alle spelers betaald hebben.

c) verdeling van de verkochte percelen:

- Alle aangekochte percelen worden stuk voor stuk verdeeld, en dit volgens een welbepaald systeem.
- De burgemeester begint en plaats een markeersteen op een cirkeltje van zijn gekozen bouwgrond. Hiermee wordt hij eigenaar van dat perceel. In wijzerzin plaatsen nu ook de andere spelers een eerste markeersteen. Ze kunnen dit natuurlijk enkel indien er nog plaats is in hun gekozen bouwgrond. Zodra iedereen aan de beurt was, start de twee verdeelronde. Deze verloopt op dezelfde manier. Daarna volgt indien nodig de derde ronde.
- Bij deze manier van verdelen is het dus best mogelijk dat een speler meer percelen betaalde dan hij uiteindelijk verkreeg.
- Alle vier de percelen van een bouwgrond zijn evenwaardig, de volgorde waarin de markeerstenen opgesteld worden is van geen enkel belang.

fase 4: waardebeoordeling en uitbetaling

a) de voorwaarden:

- Een bouwgrond moet aan 2 voorwaarden voldoen om in aanmerking te komen:
 - de functie moet vastliggen (zie bestemmingskaart)
 - elk perceel in dat gebied moet verkocht zijn (zie markeerstenen).
- Indien aan beide voorwaarden is voldaan, wordt het grondstuk behandeld. Elk van de vier percelen in het grondstuk krijgt eenzelfde waarde toegekend (zie verder).
- In bepaalde rondes wordt geen enkel gebied behandeld, soms worden meerdere bouwgronden afgewikkeld.

b) bepalen of een bestemming nuttig of zinloos is:

- De zin (zinvol of zinloos) van een functie is totaal afhankelijk van de functie van elk van de aangrenzende bouwgronden evenals van de eigen functie. (Alleen de horizontaal of verticaal aangrenzende grondstukken worden in rekening gebracht.)
- Het overzichtskaartje 'Sinnvolle Nutzung' geeft aan in welke gevallen een bestemming zinvol is:
 - De functie wonen is alleen zinvol indien het niet grenst aan een industriegebied.
 - Een industriezone is alleen zinvol als het begrensd wordt door minstens ÈÈn handelszone.
 - Handel is slechts zinvol als er minstens twee woonzones naast liggen.
 - Een parkgebied is steeds neutraal en beÔnvloedt in geen enkel geval de zin van een aangrenzende zone. (voorbeelden zie p. 9 van de Duitstalige handleiding)
- Elke zone die aan de voorwaarden voldoet wordt slechts ÈÈnmaal gedurende het spel besproken en afgerekend. Als in het verdere verloop van het spel de zin van deze grond zich wijzigt, dan is dit niet meer van belang.

c) waardebepaling:

- Elk van de vier percelen krijgt dezelfde waarde.
- De grootte van de opbrengst is afhankelijk van het aantal aangrenzende reeds bestemde bouwgronden (parkgebieden meetellen!).
- Elk aangrenzend stuk mÈt functie brengt ÈÈn waardepunt op. Indien het besproken gebied drie zo'n burens heeft, krijgt elk perceel 3 waardepunten. Deze waarde wordt verdubbeld indien de functie van het besproken gebied zelf zinvol is.
- Een besproken gebied waarvan geen enkel aangrenzend stuk reeds een functie bezit, brengt dus helemaal niets op. (voorbeelden van waardebepaling: zie p. 10)

d) bonuswaarde: (per speler)

- Indien alle percelen in handen zijn van één of twee spelers wordt een bonus toegekend.
- De grootte van deze bonus staat vermeld op het overzichtskaartje 'Bonus'. Deze hangt af van de zin van het gebied evenals van het aantal eigenaars. Alleenheerschappij brengt dus duidelijk vÈÈl meer op! (voorbeelden van bonusbepaling: zie p. 11) e) grondgebied afsluiten:
 - Alle spelers krijgen de waardepunten waarop ze recht hebben uitbetaald.
 - De markeerstenen worden weggenomen en teruggeplaatst bij de voorraad van de betreffende speler(s).
 - In de opening van het bestemmingskaartje wordt een passend afsluitkaartje gelegd. Hierdoor is het nummer van deze grond niet meer zichtbaar.
 - De bestemming van deze grond is nu alleen nog van belang voor de aangrenzende gronden op het moment dat deze besproken worden.

fase 5: wisselen van burgemeester

Na een volledige ronde, wordt de linkerspeler van de burgemeester de nieuwe burgemeester. Het burgemeesterkaartje wordt doorgegeven en de volgende ronde begint.

SPELEINDE

- Zodra alle bouwgronden een bestemming gekregen hebben, begint de laatste ronde.
- Deze laatste ronde wordt volledig afgewerkt: Alle gronden die aan de voorwaarden voldoen, worden besproken en afgewikkeld. De gebieden die echter niet volledig verkocht werden, worden niet afgerekend.
- De speler die uiteindelijk het meeste geld bezit, is winnaar.

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief