

DOWNTOWN

Doel van het spel

Los van de woon- of leefkwaliteit telt op het einde van het spel alleen het geld. Door goede planning en aankoop van lucratieve bouwgronden kunnen de spelers geld verdienen. Zodra het laatste bouwkader op het speelbord ligt en Downtown volgebouwd is, wint de speler die het meeste geld heeft verzameld.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord met daarop 12 vierkante (oneven cijfers 1 tot en met 23) en 12 rechthoekige (even cijfers 2 tot en met 24) bouwvlakken. Een witte cirkel stelt een bouwgrond voor. Elk bouwvlak bestaat uit 4 bouwgronden.
- ⇒ 30 bouwkaders met 4 verschillende bestemmingen : 6 x park (groen), 8 x industrie (zwart), 8 x wonen (paars) en 8 x handel (geel). Per bestemming zijn er even veel rechthoekige als vierkante kaders beschikbaar. De 'park'-kaders bevatten geen raampjes, de andere bestemmingen wel zodat de onderliggende cijfers zichtbaar blijven.
- ⇒ 24 planningskaartjes aan de hand waarvan elke speelronde bouwvlakken bepaald worden waarop daarna kaders voor industrie, wonen of handel gelegd worden.
- ⇒ 24 kleine afsluitkaartjes die gebruikt worden om - na de waardebepaling van een bouwvlak - het venster in een bouwkader dicht te leggen zodat het onderliggende cijfer niet meer zichtbaar is.
- ⇒ 90 markeringsstenen in 6 verschillende kleuren aan de hand waarvan de spelers de door hen verworven bouwgronden aanduiden. Een markeringssteen wordt steeds op een witte cirkel op het speelbord of de bouwkader gelegd.
- ⇒ 18 stemmingskaarten onderverdeeld in 6 sets waarbij elke set telkens 1 woon-kaart, 1 industrie-kaart en 1 handel-kaart bevat. Aan de hand van de stemmingskaarten krijgen de bouwvlakken op het speelbord in het geheim een bouwkader toebedeeld. Boven op elke kaart staan 1 tot 3 markeringsstenen afgebeeld. Deze geven aan hoeveel bouwgronden de speler wil kopen.
- ⇒ 12 overzichtskaarten kunnen onderverdeeld worden in 2 groepen ('sinnvolle Nutzung' en 'Kosten/Wert/Bonus') van telkens 6 kaarten. Deze kaarten geven aan wanneer een bouwgrond lucratief wordt, hoeveel een speler daarvoor moet betalen en wat hij er aan kan verdienen.
- ⇒ 1 burgemeesterkaartje dat bij de beginspeler van een ronde gelegd wordt. De burgemeester draait de planningskaartjes om en neemt beslissingen bij een gelijkstand.
- ⇒ 6 kiesschijven met daarop de cijfers 1 tot en met 24. Deze cijfers komen overeen met de bouwvlakken op het speelbord. Aan de hand van zijn kiesschijf stelt de speler in het geheim in welke bouwvlakken hij bouwgronden wil verwerven.
- ⇒ 6 ronde lobby-kaartjes geven elk van de spelers één maal tijdens het spel een extra stem bij de toewijzing van een bouwkader aan een bouwvlak.
- ⇒ 80 speelgeldkaartjes in de waarden 1, 2, 5, 10 en 20.
- ⇒ 1 spelreglement

Spelvoorbereiding

- ⇒ Er wordt een bankier aangeduid. Hij sorteert het geld en legt het in stapeltjes naast het speelbord. De bouwkaders en de afsluitkaartjes worden gesorteerd naar vorm en kleur en eveneens naast het speelbord gelegd.
- ⇒ Elke speler ontvangt : 1 overzichtskaart 'sinnvolle Nutzung', 1 overzichtskaart 'Kosten/Wert/Bonus', 1 lobby-kaartje, 3 stemmingskaartjes (wonen, industrie, handel), 15 markeringsstenen van één kleur, 1 kiesschijf in dezelfde kleur als de markeringsstenen, in totaal 30 aan geld.
- ⇒ De 24 planningskaartjes worden verdeeld in 2 stapeltjes met de waarden 1 tot en met 12 en 13 tot en met 24 en per stapel grondig geschud. De twee stapels worden verdekt links (1 t.e.m. 12) en rechts (13 t.e.m. 24) aan de passende zijde van het speelbord gelegd. Van beide stapels worden telkens 3 kaarten genomen. Deze 6 kaarten worden grondig geschud en zichtbaar naast elkaar op tafel gelegd. Elk cijfer komt overeen met een bouwvlak op het speelbord. De **eerste 3 planningskaartjes** geven aan waar op het speelbord **parken** gelegd worden. Uit de 6 bouwkader 'park' worden de passende vormen gekozen en op het gekozen bouwvlak op het speelbord gelegd. De **vierde planningskaart** bepaalt waar een **woon**-kader gelegd wordt, de **vijfde planningskaart** een **handel**-kader en de **zesde planningskaart** een **industrie**-kader.

Na dit gedaan te hebben, liggen er 6 bouwkaders op het speelbord. Zij mogen tijdens de rest van het spel niet meer van plaats veranderd worden. De 6 gebruikte planningskaartjes en de resterende park-kaders belanden terug in de doos. Zij worden tijdens dit spel niet meer gebruikt.

⇒ Er wordt een beginspeler bepaald en deze ontvangt de burgemeester-kaart.

Spelverloop

⇒ Downtown wordt gespeeld over ongeveer 12 ronden en elke ronde bestaat uit 5 fasen. In fase 1 draait de burgemeester 1 of 2 planningskaartjes om, in fase 2 bepalen alle spelers in het geheim of er op de overeenkomstige bouwvlakken 'wonen', 'industrie' of 'handel' zal ontstaan. Nadat de passende bouwkaders op het speelbord werden gelegd, kan elke speler in fase 3 tot maximaal 3 bouwgronden per bouwkader verwerven. Tijdens fase 4 wordt nagegaan of er één of meerdere bouwkaders bedekt zijn met een bouwkader én waarvan de vier bouwgronden verkocht zijn. De waarde van het bouwvlak wordt bepaald en de spelers ontvangen daarvoor geld. In fase 5 wisselt het burgemeesterkaartje van eigenaar.

⇒ Fase 1 : Omdraaien van planningskaartjes

De burgemeester draait één planningskaartje van de linker of rechter stapel zichtbaar om. In de linker stapel bevinden zich kaartjes met de cijfers 1 tot en met 12, in de rechter stapel kaartjes van 13 tot en met 24. Toont het omgedraaide kaartje een oneven cijfer, dan wordt nogmaals een planningskaartje van een willekeurige stapel genomen en zichtbaar op tafel gelegd. Mocht ook dit kaartje een oneven cijfer dragen, dan worden er geen extra kaartjes meer omgedraaid.

⇒ Fase 2 : Keuze van de bestemming

Voor het bouwvlak dat in fase 1 werden bepaald, wordt door alle spelers aan de hand van een stemming bepaald of er wonen, industrie of handel zal ontstaan. Als er twee planningskaartjes omgedraaid werden, worden de kaartjes één voor één in volgorde van omdraaien afgewerkt.

Elke speler kiest in het geheim één van zijn drie stemmingskaarten en legt deze verdekt voor zich op tafel. Als er voor een bepaalde bestemming (wonen, industrie of handel) geen bouwkaders meer voorhanden zijn, mag deze bestemming niet meer gekozen worden en moet er voor een andere bestemming gekozen worden. Het is niet toegestaan om niet mee te stemmen. Tijdens het spel heeft elke speler slechts één maal de kans om zijn **lobby-kaart** uit te spelen. Hierdoor **verdubbelt** hij zijn aantal stemmen. De burgemeester maakt als eerste bekend of hij zijn lobbykaart wil inzetten of niet, de andere spelers volgen in uurwijzerzin. Als een speler hiertoe beslist, legt hij zijn lobby-kaart op zijn stemmingskaartje. Nadat eventueel lobbykaarten ingezet werden, worden alle stemmingskaartjes omgedraaid. Ingezette lobbykaarten verdubbelen de inspraak van een speler en verdwijnen achteraf uit het spel. De meerderheid aan stemmen wint. Bij een gelijkstand beslist de stemmingskaart van de burgemeester. Ontstaat er een gelijkstand waaraan de burgemeester niet deelneemt, dan moet hij kiezen voor één van de bestemmingen waarvoor hij zelf niet gekozen heeft. Zodra de bestemming vast staat, wordt een passend bouwkader genomen en op de overeenkomstige bouwvlak gelegd. Als er zich reeds markeringsstenen op het bouwvlak bevinden, worden ze op de bouwkader gelegd.

⇒ Fase 3 : Bouwgronden kopen

* **Keuze** : Elke speler beslist van welke bouwvlakken hij bouwgrond wil kopen. Hij stelt in het geheim het gekozen bouwvlak in. Bij de keuze is het onbelangrijk of een bouwvlak reeds voorzien is van een bouwkader of niet. Als een speler geen bouwgrond wil of kan kopen, stelt zijn schijf in op het cijfer van een park. Het aantal bouwgronden dat een speler in een gekozen bouwvlak wil kopen, wordt aangegeven met één van de 3 stemmingskaarten. Bij 3 of 4 spelers mogen de spelers maximaal 3 bouwgronden per bouwvlak kopen, bij 5 of 6 spelers maximaal 2 bouwgronden. Bovenaan de stemmingskaarten staan 1 (industrie), 2 (wonen) of 3 (handel) markeringsstenen afgebeeld. Elke markeringssteen staat voor één bouwgrond die een speler in het door hem ingestelde bouwvlak wil kopen. De speler legt de stemmingskaart verdekt boven op zijn reeds verdekt op tafel liggende kiesschijf. Zodra alle spelers hun keuze hebben gemaakt, worden de kiesschijven en stemmingskaarten omgedraaid.

* **Kostprijs van bouwgrond** : Een speler moet steeds betalen voor alle bouwgronden die hij met zijn stemmingskaarten heeft gekozen, onafhankelijk of hij deze ook effectief verwerft. Als een speler bv. 2 bouwgronden ingesteld heeft, maar er slechts één bekommt, moet hij toch voor 2 betalen. Zelfs als een speler geen enkele bouwgrond kan kopen, moet hij voor alle gekozen stukken betalen. Alleen als een speler over voldoende geld beschikt, kan hij bouwgrond kopen. Als een speler te weinig of geen geld heeft, stelt hij zijn schijf in op een park. De kostprijs van bouwgrond staat afgebeeld op de overzichtskaart. De prijs is afhankelijk van het al dan niet reeds voorhanden zijn van een bouwkader op het bouwvlak. Een bouwvlak 'Met' bouwkader is duurder dan 'zonder'. Ook het aantal gekozen bouwgronden bepaalt mee de prijs, nl.

hoe meer stukken ingesteld, hoe duurder.

- * **Verdeling van de bouwgronden** : De bouwgronden worden steeds één voor één om beurten toegewezen. De burgemeester stelt als eerste één van zijn markeringsstenen op een willekeurige vrije cirkel op een door hem gekozen bouwvlak. De andere spelers in uurwijzerzin doen hetzelfde en zetten een eigen speelsteen op een door hen gekozen bouwvlak (voor zover dit nog beschikbaar is). Nadat alle spelers één maal aan de beurt zijn geweest, begint de burgemeester opnieuw en volgen de andere spelers in uurwijzerzin. Dit natuurlijk er van uitgaande dat ze een tweede markeringssteen verworven hebben en er nog een vrije plaats is op het speelbord. Bij 3 of 4 spelers volgt nog een derde ronde. Op deze manier kan het gebeuren dat een burgemeester die meer dan één bouwgrond wou kopen, dit niet meer kan doen omdat iemand anders die hetzelfde bouwvlak had ingesteld hem voor was en er geen vrije plaats meer beschikbaar is. Alle 4 bouwgronden van één bouwvlak zijn gelijkwaardig. Het is daarom onbelangrijk waar een speler zijn markeringssteen plaatst.

⇒ **Waardebepaling en uitbetaling**

- * **Voorwaarden** : Om tot een uitbetaling te komen, moeten er twee voorwaarden voldaan zijn nl. er moet een bouwkader op het bouwvlak liggen en alle vier bouwgronden moeten verkocht zijn. Als aan beide voorwaarden voldaan is, wordt de waarde van het bouwvlak bepaald. Elke bouwgrond van het bouwvlak heeft dezelfde waarde. Als alle bouwgronden verkocht zijn, maar er ligt nog geen bouwkader, dan blijven de bouwgronden gewoon liggen tot het bouwvlak een bouwkader toegewezen krijgt. Dan pas komt het tot een uitbetaling. Het kan gebeuren dat er in bepaalde speelronden geen uitbetaling plaatsvindt, terwijl er in andere speelronden meerdere uitbetalingen plaatsvinden.
- * **Zinvol of niet-zinvol** : Vervolgens wordt bepaald of het om een zinvolle of nutteloze bestemming gaat. Dit wordt bepaald door alle horizontale of verticale aangrenzende kaders van het betreffende bouwvlak en door de bestemming van het bouwvlak zelf. Diagonaal aangrenzende bouwvlakken zijn onbelangrijk. Op de overzichtskaart 'sinnvolle Nutzung' staan de drie mogelijkheden afgebeeld : 'x' is pas interessant als 'y'
 - * 'wonen' als er geen 'industrie'-bouwvlakken aan grenzen
 - * 'industrie' als er minimaal 1 'handel'-bouwvlak aan grenst
 - * 'handel' als minimaal 2 'wonen'-bouwvlakken aan grenzen
 - * 'parken' zijn neutraal en beïnvloeden het nut niet.

Alle andere mogelijkheden worden als niet-zinvol beschreven. Belangrijk is dat de afweging 'zinvol' of 'niet-zinvol' slechts één maal in het spel gemaakt wordt nl. op het moment dat er een bouwkader ligt en alle 4 bouwgronden verkocht zijn. Het kan gebeuren dat doorheen het spel een zinvol bouwvlak door een nieuw-gekomen buur niet-zinvol wordt. Omdat de afrekening echter achter de rug is, heeft deze nieuwe buur geen belang meer.

- * **Waardebepaling** : Elk van de 4 bouwgronden heeft dezelfde waarde, onafhankelijk van zijn plaats in het bouwkader. De waarde van een grondstuk is afhankelijk van het aantal horizontaal en verticaal aangrenzende bouwvlakken (inclusief parken). Diagonale aangrenzende bouwvlakken hebben geen belang. Elke buur heeft de waarde 1. Heeft een bouwvlak bv. 3 buren, dan is elk grondstuk 3 waard. Betreft het hier een zinvolle bestemming, dan verdubbelt de waarde van het bouwvlak. In uitzonderlijke gevallen wordt een bouwvlak gewaardeerd dat geen enkele buur heeft. De eigenaars van bouwgronden daarin moeten het jammer genoeg stellen zonder inkomsten.
- * **Bonus** : Als slechts één of twee spelers vertegenwoordigd zijn in een bouwvlak, ontvangen ze op het einde van de uitbetaling een bonus. De grootte van de bonus is afhankelijk van het zinvol of niet-zinvol zijn een bouwvlak (1 tot en met 10). Het bedrag is af te lezen op de overzichtskaart 'kosten/wert/bonus'. Voor elke bouwgrond wordt de waarde uitbetaald aan de eigenaar ervan.
- * **Na de uitbetaling** : Nadat alle spelers hun geld ontvangen hebben, nemen ze hun markeringsstenen terug van het gewaardeerde bouwvlak en leggen ze voor zich op tafel. In het venster van het afgerekende bouwvlak wordt het qua kleur passende afsluitkaartje gelegd. Hierdoor verdwijnt het cijfer van het bouwvlak. Uit de afgerekende bouwvlakken kunnen er in het verdere spel geen bouwgronden meer gekocht worden. Afgerekende bouwkaders blijven gewoon liggen als buur voor nog niet afgerekende bouwvlakken.

⇒ **Fase 5 : Wissel van de burgemeester**

Op het einde van een ronde krijgt de linker buur van de burgemeester, de burgemeester-figuur. Hij is de beginspeler voor de volgende speelronde.

Einde van het spel

- ⇒ Het spel eindigt zodra alle bouwvlakken een bouwkader ontvangen hebben. De lopende ronde wordt nog wel uitgespeeld. Alle bouwvlakken die op het einde niet volledig bezet zijn met markeringsstenen, worden niet meer afgerekend.
- ⇒ De speler die het grootste vermogen heeft verzameld, wint het spel.

D O W N T O W N		
Abacus	Weber, Bernhard	1996
3 - 6 spelers	vanaf 12 jaar	60 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1998