

NEW YORK

Doel van het spel

De spelers strijden met elkaar om het bezit van 49 gebouwen. De speler die op het einde van het spel de langste aaneengesloten huizenrij en de meeste punten heeft, wint het spel.

Spelmateriaal

1 speelbord met 49 velden/huizen (7 rijen/avenues en 7 kolommen/straten).

80 speelkaarten :

56 straat- of avenue-kaarten : De kaarten met een rode achterzijde hebben betrekking op de avenues, de kaarten met een blauwe achterzijde op de straten. Per avenue zijn er 4 kaarten (m.a.w. 28 rode kaarten), het-zelfde geldt voor de straten (m.a.w. 28 blauwe kaarten).

10 jokers : 5 rode en 5 blauwe.

2 stop-kaarten : zij duiden het einde van het spel aan.

12 actiekaarten : zij worden alleen gebruikt bij een spelvariant.

110 speelstenen : 25 rode, 25 blauwe, 25 gele, 20 groene en 15 zwarte. Afhankelijk van het aantal spelers worden er meer of minder speelstenen gebruikt :

3 spelers : elke

speler 25 speelstenen (rood, blauw en geel)

4 spelers : elke speler 20 speelstenen (alle, behalve zwart)

5 spelers : elke speler 15 speelstenen

Door het inzetten van speelstenen duidt een speler op het speelbord aan welke huizen hij bezit.

5 kleurkaarten : aan de hand hiervan wordt bepaald welke speler met welke kleur speelt.

25 koop-eenheden : met koop-eenheden kan een speler gebouwen van een andere speler overkopen. Het aantal koop-eenheden dat elke speler bij het begin van het spel ontvangt, is afhankelijk van het aantal spelers

3 spelers : elke speler 8 koop-eenheden

4 spelers : elke speler 6 koop-eenheden

5 spelers : elke speler 5 koop-eenheden

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt midden op tafel gelegd.

Het benodigde aantal speelstenen en de kleurkaarten worden klaargelegd.

Elke speler ontvangt een aantal koop-eenheden (zie boven).

De 'stop'-kaarten worden voorlopig opzij gelegd.

De actiekaarten worden alleen bij een spelvariant gebruikt. Hierbij worden de 12 actiekaarten onder de stratenkaarten gemengd. Er zijn 2 soorten actiekaarten : actiekaarten die alleen worden uitgespeeld, en actiekaarten die in combinatie met een andere kaart (in de andere kleur) worden uitge-speeld.

De resterende kaarten (jokers en straten) worden goed geschud en verdekt als één afneemstapel naast het speelbord klaargelegd.

Spelverloop

Het spel bestaat uit een voor-, hoofd- en eind-ronde.

a) Voor-ronde

Voor het spel begint, plaatsen de spelers enkele stenen op het speelbord. Het aantal stenen per kleur is afhankelijk van het aantal spelers wordt op dezelfde manier bepaald als het aantal koop-eenheden (zie boven).

Elke speler kiest zich het toegestane aantal stenen van een bepaalde kleur. De kleur die een speler nu kiest staat los van de kleur van stenen waarmee hij de rest van het spel zal spelen. De jongste speler legt een eerste steen op een willekeurig vrij veld, dan volgen de andere spelers in uurwijzerzin. De enige beperking bij het leggen van stenen is dat er nooit 2 stenen van dezelfde kleur in dezelfde kolom of rij direct naast elkaar mogen liggen.

Nadat alle stenen gelegd zijn, wordt a.h.v. de kleurkaarten bepaald welke speler met welke kleur zal spelen. Elke speler ontvangt de resterende speelstenen van zijn kleur.

b) Hoofd-ronde

Nemen van kaarten : De speler met de rode speelstenen speelt, begint het spel. Hij neemt van de stapel 1 kaart. De andere spelers nemen vervolgens elk ook een kaart. Dit gaat zo lang verder tot elke speler minimaal 2 kaarten van elke kleur (rood en blauw) in zijn hand heeft. Hierbij is het bv. mogelijk dat één speler 6 straat- en 2 avenuekaarten bezit, terwijl een andere speler exact 2 kaarten per soort in zijn handen heeft. Elke speler heeft steeds minimaal 4 kaarten in zijn handen. Op basis van de anders-kleurige rugzijden van de kaarten, kan gecontroleerd worden of alle spelers aan deze voorwaarden voldoen.

Verwerven van gebouwen : Van nu af aan is het verloop van het spel gelijk voor alle spelers nl. uitspelen van kaarten, gebouwen verwerven, afleggen uitgespeelde kaarten en nieuwe kaarten nemen.

Door het tesamen uitspelen van een rode en een blauwe kaart wordt op het kruispunt van de aangegeven straat en avenue de exacte locatie van één gebouw vastgelegd. Door het uitspelen van twee kaarten van verschillende kleuren, geeft de speler waar hij een gebouw wil verwerven. Door het uitspelen van een joker kan een speler een willekeurige straat (blauw) of avenue (rood) kiezen. Hierbij moet de speler het gekozen kruispunt wel nauwkeurig aanduiden. Door het uitspelen van twee jokers, kan een speler volledig willekeurig een plaats op het speelbord kiezen.

Zodra een speler door twee kaarten uit te spelen een locatie heeft gekozen, kan hij op deze plaats ook een gebouw verwerven. Is de gekozen locatie onbezet, dan legt een speler kosteloos een eigen speelsteen op het overeenkomstige veld. Is de locatie echter bezet door een andere speler, dan moet de speler koopeenheden betalen. Het aantal te betalen koopeenheden is afhankelijk van het aantal gelijkgekleurde speelstenen in deze straat of avenue. De speler die het gebouw koopt, kiest zelf of hij zich hierbij richt op de straat of de avenue waarin het gebouw staat. Hij kiest daaruit vanzelfsprekend de goedkoopste. De speler moet koop-eenheden betalen aan de vorige eigenaar van het gebouw. De vreemde speelsteen wordt teruggegeven aan de rechtmatige eigenaar en vervangen door een speelsteen van de nieuwe eigenaar. De speler wiens gebouw overgenomen wordt, kan niet weigeren om te verkopen ! Kan een speler het overnamebedrag niet betalen, dan kan hij het gekozen gebouw ook niet verwerven. Ligt op het gekozen gebouw een eigen speelsteen, dan moet deze terug in de eigen voorraad gelegd worden.

Mocht een speler op een gegeven moment niet in staat zijn om een eigen of onbezett gebouw te kiezen aan de hand van zijn kaarten, maar alleen een vreemd gebouw waarvoor hij niet beschikt over voldoende koopeenheden om het over te kopen, dan legt hij al zijn kaarten zichtbaar op tafel, vervolgens op de aflegstapel en neemt hij terug kaarten tot hij opnieuw over minimaal 2 straat- en avenuekaarten beschikt (zie 'nemen van kaarten'). De speler die dit moet doen, heeft niet meer het recht om op basis van zijn nieuwe kaarten, een nieuw gebouw te kopen.

- , Als een speler een gebouw gekocht heeft, moet hij de twee uitgespeelde kaarten wegleggen. Hij legt deze zichtbaar op de aflegstapel.
- , Vervolgens neemt deze speler nieuwe kaarten nemen tot hij over minstens 2 kaarten van elke soort beschikt. Ook hier kan het voorkomen dat een speler over meer of minder straatkaarten beschikt dan avenuekaarten. Mocht de voorraadstapel op een gegeven moment opgebruikt zijn, dan wordt de aflegstapel opnieuw geschud en opnieuw gebruikt als voorraadstapel.

c) Eindfase

- ⇒ De eindfase van het spel vat aan zodra er nog slechts 4 vrije grondstukken beschikbaar zijn op het speelbord. Op dit moment komen de twee 'stopkaarten' in het spel. Zij worden op de aflegstapel gelegd. Zodra de voorraadstapel opgebruikt is, wordt de aflegstapel geschud en terug gebruikt als voorraadstapel. Er wordt gewoon verder gespeeld zoals boven beschreven tot een speler een stopkaart trekt. Het spel eindigt dan onmiddellijk.
- ⇒ **Waardebepaling** : Elke speler bepaalt hoeveel punten hij in het totaal heeft verzameld. Hij zoekt hiervoor zijn langste horizontaal en/of verticaal aaneengesloten (naast elkaar liggende) huizenrij. Deze rij of kolom levert hem het dubbel aan punten op van het aantal huizen. Elke andere eigen speelsteen op het speelbord levert 1 punt op. De resterende koop-eenheden hebben de waarde van één punt per stuk. Vervolgens worden de punten van de gebouwen en de punten van de koop-eenheden gesommeerd.

Einde van het spel

De speler die na de waardebepaling de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Spelvariant voor 2 spelers

Elke speler speelt met 2 kleuren. De spelvoorbereidingen verlopen net zoals bij het spel voor 4 personen. Elke speler ontvangt 12 koopeenheden. Als een speler aan de beurt is, mag hij kiezen welke van zijn beide kleuren hij wil gebruiken. Hij mag door het uitspelen van kaarten de speelstenen van zijn tweede kleur echter niet vervangen. Het is alleen toegestaan om speelstenen van de tegenspeler te vervangen door eigen speelstenen. Bij de eindafrekening gelden alleen de langste ketens en de resterende koopeenheden van de spelers, de overige speelstenen op het speelbord hebben geen waarde.

Actiekaarten

1° **Sanierung** (sanering, 1x per kleur) : Wordt als enkele kaart uitgespeeld.

De binnenstad wordt gesaneerd. De speelstenen op de 5 velden in het midden worden van het spelbord verwijderd en aan de respectievelijke eigenaar(s) teruggegeven. Vervolgens mag - beginnend met de speler die de saneringskaart heeft uitgespeeld - elke speler terug één speelsteen op een van de 5 vrijgekomen velden plaatsen, zelfs al waren voorheen niet alle 5 plaatsen bezet met een speelsteen. Wordt er met minder dan 5 spelers gespeeld, dan mogen sommige spelers twee speelstenen leggen.

2° **Ruin** (ruïne, 1x per kleur) : Deze kaart wordt als enkele kaart uitgespeeld.

De speelstenen in de 4 hoekvelden van het spelbord worden verwijderd en teruggegeven aan de respectievelijke eigenaar(s). Vervolgens mag - beginnend met de speler die deze kaart uitspeelde - elke speler terug één speelsteen op een van de 4 vrijgekomen hoekvelden plaatsen, zelfs al waren voorheen niet alle 4 plaatsen bezet met een speelsteen. Bij 3 spelers mag één speler twee speelstenen inzetten, bij 5 spelers mag één speler geen speelsteen zetten.

3° **Spekulation** (speculatie, 1x per kleur) : Wordt als enkele kaart uitgespeeld. De speler die deze kaart uitspeelt, mag een medespeler die meer dan 8 speelstenen op het spelbord heeft staan, aanduiden. Deze speler moet naar eigen keuze één van zijn speelstenen van het spelbord verwijderen. De vrijgekomen plaats wordt ingenomen door een speelsteen van de speler die de speculatiekaart uitspeelde.

4° **Baulöwe** (projectontwikkelaar, 2x per kleur) : Wordt samen met een tweede kaart uitgespeeld en heeft een gelijkaardige betekenis als de jokers. De speler die deze kaart uitspeelt, mag in de straat of avenue waarvan hij zijn eerste kaart uitspeelde, kosteloos een vreemde speelsteen verwijderen en hem vervangen door een eigen speelsteen. Dit kost hem dus geen koopeenheden !

5° **Statik** (stabiliteit, 1 x per kleur) : Wordt samen met een tweede kaart uitgespeeld. De stabiliteit van een gebouw wordt onderzocht. De tweede kaart geeft aan in welke straat of avenue het onderzoek uitgevoerd wordt. De speler die in deze rij of kolom de meeste gebouwen heeft, verliest er - naar eigen keuze - één van en vervangt dit door een speelsteen van de speler die de stabiliteitskaart uitspeelde.

NEW YORK		
Piatnik	Sackson, S. & Kübler, S.M.	1995
	© Marc Van den Branden, Forum, 1997	
3 - 5 spelers	vanaf 12 jaar	45 min