

WIND CITY

Een stormachtig familiespel voor 2 tot 5 spelers van Reinhold Wittig

Materiaal

Spelbord, spelregels, een 'windsteen*', 25 spelkaarten, 60 huizen (blokjes) in 5 kleuren, speelgeld (90 houten schijven : gele met waarde 1; groene met waarde 3 en blauwe met waarde 5)

Niet inbegrepen : een briefje en een potlood voor iedere speler.

Vorbereiding

Iedere speler ontvangt de 12 huizen van zijn kleur en 40 eenheden aan speelgeld (5 gele van 1; 5 groene van 3 en 4 blauwe van 5). De geschudde spelkaarten worden op een omgekeerde stapel klaargelegd, zodat de spelers kunnen nemen. Ook wordt in ieder van de 5 delen van het spelbord op een willekeurige plaats een blauwe speelgeldschijf gelegd (zie afb.1) . Ze stellen een weerstation voor. Iemand van de spelers beheert de bank..

Voor het eerste spel zorgt ieder dat hij vertrouwd is met de mogelijkheden van de actiekaarten (zie afb. 2 en 3). Men bepaalt wie mag beginnen. Daarna wordt in wijzerzin gespeeld.

Doel van het spel

Het hoogste aantal punten bezitten, wat wordt bepaald door het speelgeld en de waarde van de huizen.

Spelverloop

De eerste speler zet de windsteen op een willekeurig veld van de zuidelijkste rij van de 'Zee'. De tweede speler plaatst zijn eerste huis op een willekeurig veld op het land. Dan volgend de anderen, tot alle huizen geplaatst zijn. In deze fase mag op ieder veld slechts 1 huis staan. Later in het spel zijn ook 'tweewoonsten' mogelijk.

Let op :

Wanneer het spel door 5 spelers wordt gespeeld, wordt het ganse spelbord gebruikt. In ieder van de 4 gebieden op het land moeten van iedere speler 3 huizen staan.

Bij 4 spelers blijft de laatste strook land onbenut. Ieder moet dan 4 huizen bouwen in elk van de 3 gebruikte stukken land.

Als er 2 of 3 spelers zijn, worden slechts de eerste twee stroken land gebruikt en moet ieder in beide stroken 6 huizen bouwen (zie afb.1).

Alle huizen worden rechtop geplaatst. Op de rij van het spelbord, dat aan de zee grenst, moet iedere speler minstens 1 'strandhuis' optrekken. Niemand mag er echter meer dan 3 hebben. Bij 5 spelers bedraagt het maximum aantal strandhuizen 2.

Als alle huizen geplaatst zijn, dan neemt de eerste speler de bovenste kaart, bekijkt ze zonder ze aan de andere te tonen en beslist dan 1, 2 of 3 acties van deze kaart uit te voeren. Hij schrijft op zijn blaadje ongemerkt de nummers op van de acties die hij wil uitvoeren. Dan biedt hij aan de medespelers, wienst huizen theoretisch door de windsteen kunnen bereikt worden, verzekeringen aan.

Verzekeren :

De speler die aan beurt is kan dus de andere spelers vragen of ze een verzekering willen afsluiten. Een verzekering kost per huis 3 punten, die te betalen zijn aan degene die de vraag stelde. Het verzekeren van strandhuizen en tweewoonsten kost 6 punten. Om aan te tonen dat een huis verzekerd is, wordt het plat gelegd.

De verzekering is zo lang geldig, tot de speler aan wie het verzekerde huis behoort aan beurt is. Hij kan dan wel voor ieder huis dat hij bij een andere speler verzekerd heeft, de verzekering voor 1 ronde verlengen door een premie van 2 punten per huis aan de bank te betalen. Het verlengen van een verzekering op een strandhuis of een tweewoonst kost 3 punten.

Voor huizen, waarvoor deze premie niet betaald wordt, loopt de verzekering af. Die huizen worden weer rechtop gezet.

De Windsteen

Als de onderhandelingen met de medespelers beëindigd zijn, wordt de actiekaart getoond. Vooraf had de speler reeds de cijfers genoteerd van de acties die hij zou uitvoeren. Voor het uitvoeren van de acties moet hij aan de bank het bedrag betalen, dat op de kaarten bij iedere actie vermeld is. Vooraleer te betalen voert hij echter de actie uit. Daarbij kan hij zelf bepalen in welke volgorde hij de zetten uitvoert. De windsteen wordt in de richting en over de afstand verzet, die in de opgave is vermeld.

Het zetten gebeurt altijd over de volledige afstand die is aangeduid. Naar het westen en het oosten is het aantal zetten altijd even.

Wanneer de windsteen bij het zetten over een niet verzekerd huis passert, of er op neerkomt, dan wordt het huis aan de bank gegeven. Als de windsteen neerkomt op een verzekerd huis, wordt de steen in dezelfde richting nog 1 vak verder geplaatst. Als ook daar een verzekerd huis staat, gaat hij nog 1 vak verder. Een verzekerd huis loopt geen schade op en blijft gewoon staan.

Passeert de windsteen terecht over een weerstation (blauwe spelschijf) of landt hij er op, dan neemt de speler die aan zet is die schijf voor zich. Ze is 5 punten waard.

Wanneer de windsteen in oostelijke of westelijke richting over de rand van het spelbord moet worden gezet, dan wordt hij aan de tegenoverliggende zijde weer binnen geplaatst.

Als de windsteen op zijn weg geen schade aanricht, passeert hij dus over geen enkel huis, dan wordt de speler daarvoor met 3 punten uit de bank beloond. Dit geldt echter niet als de windsteen enkel over zee wordt verplaatst. Het wordt erg winstgevend als de speler bij een dergelijke zet ook nog een weerstation kan winnen.

De punten van alle acties worden verrekend, betaald of uit de bank genomen. Dan is de volgende speler aan zet.

Het kopen van huizen :

Wanneer de windsteen er voor gezorgd heeft dat er onverzekerde huizen in het bezit van de bank gekomen zijn en wanneer de actiekaart het kopen van huizen toestaat, dan kan de speler die aan beurt is

tegen betaling van het aangeduide bedrag 1 huis van een willekeurige kleur kopen en terug in het spel brengen.

Dit huis moet op een onverzekerd huis van de eigen kleur geplaatst worden. Deze nieuw gebouwde tweewoonst moet achter de rij staan, waar de windsteen op het einde van de zet terecht komt. De tweewoonst bevindt zich dus niet in 'veilig gebied'.

Het kopen van een huis is niet mogelijk als men geen enkelvoudig huis bezit ten noorden van de positie van de windsteen. Wanneer de windsteen op een van de drie laatste rijen van het bord staat, kunnen ook geen huizen worden gekocht. Als ondanks deze voorschriften de speler aan zet toch de actie 'Kopen' noteert, moet hij toch de koopprijs betalen.

Kaartenstapel :

Als de stapel kaarten is opgebruikt, wordt hij opnieuw geschud en weer klaar gelegd.

Nog een tip : het speelgeld wordt zo mogelijk verborgen gehouden voor de tegenspelers.

Wie zijn geld heeft opgebruikt en niet meer betalen kan, wordt uitgesloten.

Speleinde :

Als de windsteen aan de noordelijke zijde buiten het gebruikte terrein wordt geplaatst, is het spel ten einde. Bij 4 spelers eindigt het spel dus wanneer de windsteen op de laatste strook land terecht komt.

De punten van het speelgeld en de waarde van de huizen wordt samengeteld. Een gewoon huis brengt 10 punten op, een tweewoonst of een strandhuis 20 punten.

BIJ DE SCHEMA'S

Afbeelding 1 toont de 5 gebieden op het spelbord, de grootte van het spelbord bij het verschillend aantal spelers en een mogelijke opstelling van de weerstations. 5 spelers gebruiken het ganse spelbord.

De gebieden op het spelbord waar de windroos en de naam 'Wind City' staan kunnen door de windsteen gebruikt worden als een gewoon veld.

Wat kan een speler doen tijdens zijn beurt ?

1. een kaart nemen;
2. in het geheim tot 3 acties noteren;
3. nakijken of hij bestaande verzekeringen wil verlengen. Als hij dat niet wil : huizen die tot dan toe verzekerd waren rechtop zetten;
4. aan de andere spelers een verzekering aanbieden en het geld ontvangen. De nieuw verzekerde huizen plat leggen;
5. de genoteerde acties uitvoeren;
6. afrekenen met de bank.

Afbeelding 2 toont een voorbeeldkaart

Wind City Nr 2

- 1) 1 Süd 1 P kolom A wordt genoteerd
2) 4 Nord 3 P kolom B wordt uitgevoerd
3) 2 West 1 P kolom C wordt betaald
4) 2 West 2 P
5) Kauf 4 P

A B C

Afbeelding 3 toont de zetmogelijkheden van de kaarten. Als op een kaart een richting tweemaal wordt vermeld, dan wordt de afstand weergegeven met een onderbreking. Zo zijn er bvb. 2 kaarten die 8 zetten naar het oosten toelaten, samengesteld uit een zet van 2 en een van 6

Voorbeeld van het zetten van de windsteen

(De windsteen mag het veld niet langs het zuiden verlaten)

De speler heeft '4 Nord' gekozen en beëindigd zo het spel. Drie huizen werden bij hem verzekerd. Door deze zet vermijdt hij dat hij voor zijn drie onverzekerde huizen nog een verzekeringspremie moet betalen of een groot risico loopt.

Met '4Ost' en '1Süd' loopt de windsteen in het oosten uit het bord en wordt in het westen weer binnen geplaatst. Door dan naar het zuiden te gaan slaat hij daar een onverzekerd huis.

De speler heeft '2Ost' en '1Nord' genoteerd. Als het vreemde huis verzekerd wordt, dan laat hij de windsteen de onderste route volgen en strijkt hij de bonus van 3 punten op. Als het huis niet verzekerd wordt, dan wordt het zeker geslagen.

De speler heeft alleen 'Kauf' genoteerd. Vermits de windsteen niet verplaatst wordt, krijgt hij geen bonus van 3 punten.

Met '6West' belandt de windsteen op een verzekerd huis. Vermits hij nu een veld verder gaat, slaat hij daar een huis van de speler die aan zet is.

Met '2Ost' landt de windsteen op een verzekerd huis. Hij wordt automatisch 1 veld oostwaarts gezet.

De windsteen wandelt een veld naar het noorden. Op zee krijgt men geen bonus uit de kassa. De speler heeft op zijn kaart geen mogelijkheid om naar het westen te gaan. Anders kon hij het weerstation buit maken (5 punten).

Op alle afbeeldingen geldt volgende legende :

- l windsteen voor de zet
- m windsteen na de zet
- n eigen huis; huis van de speler aan zet
- o verzekerd eigen huis

- s huis van een tegenspeler
- s verzekerd huis van een tegenspeler
- 6 weerstation (blauwe schijf)