



UWE ROSENBERG

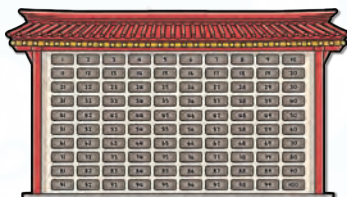
TANGRAM CITY

SPELMATERIAAL

* 5 Stadsborden



* 1 Scorebord



* 5 Zwarte Balansmarker 

* 5 Groene Balansmarker 

* 23 Kaarten



* 1 Startspelermarker 

* 30 Fonteintegels 

* 5 identieke sets van 23 verschillende Stadstegels



* 5 Scoremarkers 

DOEL VAN HET SPEL

Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint Tangram City.

SPELVOORBEREIDING

A Iedere speler ontvangt de volgende materialen:

* 1 Stadsbord

* 6 Fonteintegels

* 1 Groene Balansmarker

* 1 set van 23 stadstegels

* 1 Zwarte Balansmarker

* 1 Scoremarker

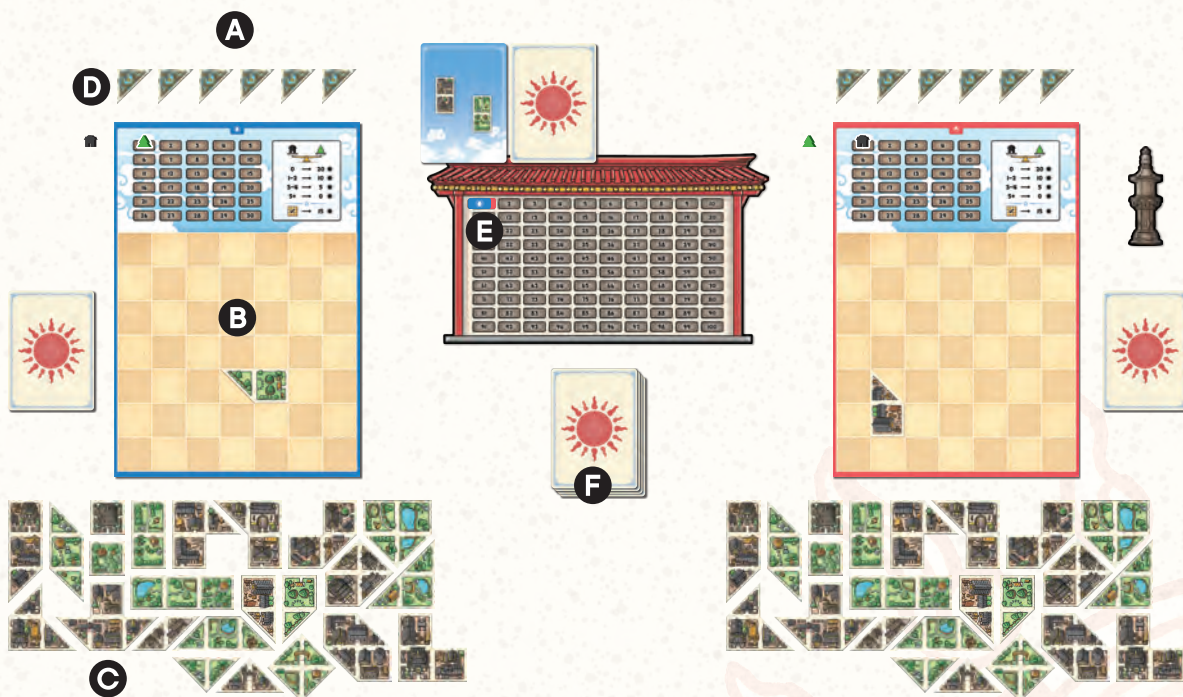
B Plaats het Stadsbord voor je, welke kant boven ligt is niet relevant.

C Plaats de 23 Stadstegels naast je Stadsbord. Hierbij maakt het niet uit of de groene of zwarte kant boven ligt.

D Leg de 6 Fonteintegels boven je Stadsbord.

E Leg je Scoremarker op plek 1 van het Scorebord.

F Schud de 23 Kaarten en plaats de stapel gedekt op tafel.



VOORBEREIDING VOOR 2 SPELERS

SPELAFLOOP

Het spel bestaat uit 5 gewone rondes en een laatste ronde (ronde 6), deze heeft afwijkende regels.

Elk van de 5 gewone rondes heeft dezelfde afloop:

1. Verdeel Kaarten
2. Speel Kaarten uit
3. Speel een Fonteintegel
4. Scoringsronde
5. Einde van de Ronde

Als je deze regels leest, mag jij het spel beginnen en ontvang je de Startspelmaker.

I. VERDEEL KAARTEN

Iedere ronde worden er 4 Kaarten verdeelt, ongeacht het spelersaantal.

Echter, de manier waarop de Kaarten worden verdeeld, verschilt per spelersaantal.

- * **1 SPELER:** Leg alle 4 Kaarten voor je in een rij. De eerste 2 Kaarten leg je open neer, de laatste 2 gedekt.
- * **2 SPELERS:** Iedere Speler ontvangt 1 Kaart gedekt in de hand en houd deze verborgen voor de andere Speler. De andere 2 Kaarten worden in het midden van de tafel gelegd, 1 open en 1 gedekt. (zie ook het voorbeeld hierboven)
- * **3 SPELERS:** Iedere Speler ontvangt 1 kaart gedekt in de hand en houd deze verborgen voor de andere Spelers. De laatste Kaart ligt open op tafel.
- * **4 SPELERS:** De Startspeler en de Speler links van hem, ontvangt 1 kaart gedekt in de hand. De overige 2 Spelers ontvangen samen 1 gedeelde Kaart. De laatste Kaart ligt open op tafel.
- * **5 SPELERS:** De Startspeler ontvangt 1 Kaart gedekt in de hand. De 2 Spelers links van hem ontvangen gezamenlijk 1 Kaart. De overige 2 Spelers ontvangen samen 1 gedeelde Kaart. De laatste Kaart ligt open op tafel.

Je mag de Kaart in je hand te allen tijde bekijken, evenals de Kaart die je deelt met een medespeler (alleen in een 4 of 5 Spelers Spel)

2. SPEEL KAARTEN

De open Kaart op tafel wordt als eerste gespeeld. Als je gedekte Kaarten op tafel hebt liggen (afhankelijk van het aantal spelers), speel je die daarna. Speel vervolgens de kaart van de speler met de Startspelermarker en ga zo met de klok mee verder tot alle kaarten zijn uitgespeeld.

Om een kaart uit te spelen, kiest elke speler de bijbehorende Stadstegel uit zijn set en legt deze op zijn Stadsbord volgens de Puzzelregels (zie pagina 4).

Zodra iedereen de bijbehorende tegel heeft gelegd, wordt de volgende kaart gespeeld.

Let op: alle kaarten, ongeacht hun positie, moeten door alle spelers worden uitgevoerd. Je mag ervoor kiezen om de afgebeelde Stadstegel niet te plaatsen, maar je kunt dezelfde Tegel later niet opnieuw plaatsen.

Op sommige kaarten staat een uitroepteken (⚠). Deze tegels kunnen op elkaar lijken, let dus goed op dat je de juiste Tegel plaatst.

3. SPEEL EEN FONTEINTEGEL

Nadat alle 4 de Kaarten in een ronde gespeeld zijn, neemt iedere Speler een Fonteintegel en plaatst deze volgens de Puzzelregels.

4. SCORINGSRONDE

Na het plaatsen van de Fonteintegels, is het tijd voor een Scoringsronde. Elke Speler bekijkt zijn Stadsbord en zoekt de grootste volledig gebouwde rechthoek. Spelers verdienen net zoveel punten als het aantal vierkanten waaruit hij is opgebouwd. Als je bijvoorbeeld een rechthoek van 3x4 vierkanten in je stad hebt, verdien je 12 punten.

SCORE VOORBEELD: Als je een stad bouwt zoals afgebeeld levert het 16 punten op, omdat de grootste rechthoek 4x4 vierkanten is. Alles buiten de grootste rechthoek wordt niet meegeteld. Let op dat voor de Scoringsronde de kleur van de Stadstegels niet van belang is.

Alleen volledig bebouwde vierkanten tellen mee.

5. EINDE VAN DE RONDE

Voordat de volgende Ronde begint, worden een aantal stappen doorlopen. Iedere Speler telt het aantal zwarte gebouwen in zijn stad en past de Zwarte Balansmarker aan op zijn spelersbord naar dit aantal. Doe hetzelfde voor de Groene Balansmarker (zie het score voorbeeld hierboven).

Vierkanten die bestaan uit 1 zwarte en een groene Tegel behoren tot geen enkele kleur en worden niet geteld, hetzelfde geldt voor een vierkant bestaande uit 2 Fonteintegels. Als een vierkant uit 1 Fonteintegel en 1 zwarte of 1 groene, dan telt het vierkant mee voor die corresponderende kleur.

Zodra iedereen dit gedaan heeft, plaats je de 4 Kaarten van deze ronde op de aflegstapel. Geef de Startspelermarker aan de Speler die op dit moment de hoogste score heeft. Als meerdere Spelers de hoogste score hebben, wordt hij met de klok mee gegeven aan de eerste speler die de hoogste score heeft. Begin hierbij met tellen vanaf de Startspeler van de voorgaande ronde.

DE LAATSTE RONDE (RONDE 6)

Nadat je 5 Rondes gespeeld hebt, zijn er nog 3 Kaarten over in de trekstapel. Leg deze kaarten open op tafel. Alle Spelers plaatsen de 3 laatste Stadstegels uit hun voorraad op hun Stadsbord naar gelang de Puzzelregels. Zodra iedereen dit heeft gedaan plaatst men

SCORE VOORBEELD



nog een laatste Fonteintegel. Er vind een laatste Scoringsronde plaats. Pas je Balans aan voor het Einde van het Spel. (zie beneden)

PUZZELREGELS

De volgende regels zijn van toepassing bij het plaatsen van Stads- en Fonteintegels:

Spelers mogen:

- * De Tegels op lege velden plaatsen
- * De Tegels draaien en omdraaien
- * De Tegels alleen op hun eigen Stadsbord bouwen

Spelers mogen niet:

- * Tegels overlappen of op elkaar stapelen
- * Tegels over de rand van het stadsbord plaatsen
- * De Tegels verplaatsen nadat de volgende kaart is opgedekt

Het is niet verplicht om Tegels aangrenzend aan elkaar te plaatsen, maar tijdens de Scoringsronde wordt duidelijk waarom je dit wel zou doen.

Spelers mogen ervoor kiezen om een Tegel niet te plaatsen, in dat geval leg je de niet geplaatste Tegel terug in de doos. Deze Tegel is tijdens dit potje niet meer in te zetten.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van de Laatste Ronde (Ronde 6). Naast de punten die al behaald zijn kunnen spelers nog bonuspunten verdienen (☀).

PLANNINGSBONUS

Als een speler het volledige Stadsbord, een 7 x 7 grid, heeft volgebouwd voor het einde van het spel, ontvangt men 15 bonuspunten.



BALANSBONUS

Nu bekijkt iedere speler de afstand tussen de Zwarte en Groene Balansmarkers. Afhankelijk van de afstand tussen deze 2 markers scoren Spelers bonuspunten naar gelang de onderstaande tabel.

Afstand: 0	→	20 bonuspunten
Afstand: 1 of 2	→	10 bonuspunten
Afstand: 3 of 4	→	5 bonuspunten
Afstand: 5 of meer	→	0 bonuspunten



0	→	20	☀
1-2	→	10	☀
3-4	→	5	☀
5+	→	0	☀

Na het tellen van de bonuspunten, vergelijken de Spelers hun totale scores. De Spelers met de hoogste score wint het spel, als er meerdere spelers op de eerste plaats eindigen, delen ze de winst.

STAD-
SONTWIKKE-
LAAR SCORE

Onder de 100 : Probeer het opnieuw!

100 - 139 : Best ok, je wordt ooit een goede Stadsontwikkelaar!

140 - 179 : indrukwekkend!

180 - 199 : Fantastisch! De koningin is heel blij.

200+ : Je hebt het scorebord stuk gemaakt. Jij bent een echte Stadsontwikkelaar!



KOREA
BOARD
GAMES

© 2023
Korea Boardgames Co., Ltd.,
All Rights reserved.

Waarschuwing! Niet geschikt
voor kinderen jonger dan
3 jaar. Kleine onderdelen.
Verstikkingsgevaar.

Spelontwerp: Uwe Rosenberg
Illustraties: Makoto Takami
Grafisch Ontwerper: Alexandra Al-Far
Projekt Manager: Leon Scheuber

Nederlandse Editie:
Grafisch Ontwerper: Fiore GmbH
Redactie: Paul Mulders

© 2024 HUCH!, www.hutter-trade.com

Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

HUCH!
HUCH!