Een spel van
Dirk Henn
voor 2 – 6 spelers

NEW YORK
Card Game

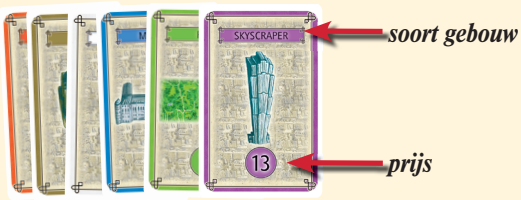
Special – Edition Based on AWARD WINNING Alhambra

QUEEN GAMES

Spelmateriaal

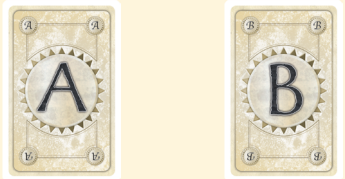
- **108 geldkaarten** – in 4 verschillende valuta. Hiermee worden de gebouwenkaarten gekocht.

- **54 gebouwenkaarten** – met daarop 6 verschillende soorten gebouwen.



- **1 bouwplaats** – met het valutasymbool van elke valutasoort.

- **2 waarderingskaarten en 1 overzichtskaart**



waarderingskaart "A" *waarderingskaart "B"* *overzichtskaart*

- **1 spelregels**

Doel van het spel

Wie op het juiste moment – wanneer een waardering zich voordoet – de meeste gebouwenkaarten van een soort bezit, krijgt afhankelijk van het soort punten. Bij elke volgende waardering zijn er steeds meer punten te verdienen. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel.

Voorbereiding van het spel

Leg de **bouwplaats** in het midden van de tafel.

Sorteer de kaarten naar type *(gebouwenkaarten, geldkaarten, waarderingskaarten en overzichtskaart).*

Schud de **54 gebouwenkaarten** en leg deze in een gedekte stapel gereed. Draai de vier bovenste kaarten open en leg deze van links naar rechts aan de symbolen op de bouwplaats.

Leg de **2 waarderingskaarten** terzijde.

De tabel hiernaast toont de beschikbaarheid en prijs van elke gebouwensoort.

prijs	*beschikbaarheid*	*soort gebouw*
2-8	7x	Museum
3-9	7x	Theater
4-10	9x	Station
5-11	9x	Church
6-12	11x	Park
7-13	11x	Skyscraper

NY Kartenspiel Anleitung NL.indd 1 30.07.2010 13:40:07 Uhr

Schud de **geldkaarten**. Iedere speler ontvangt nu zijn **startgeld**. Daartoe worden per speler geldkaarten getrokken en open voor hem of haar neergelegd, totdat de **totale waarde 20** of meer is *(de valutasoort speelt daarbij geen rol)*. Doe dit voor elke afzonderlijke speler. Nadat alle spelers geld hebben gekregen worden de overgebleven kaarten neergelegd in een gedekte stapel. De spelers nemen hun kaarten op hand. Vanaf nu is het geld van iedere speler geheim.

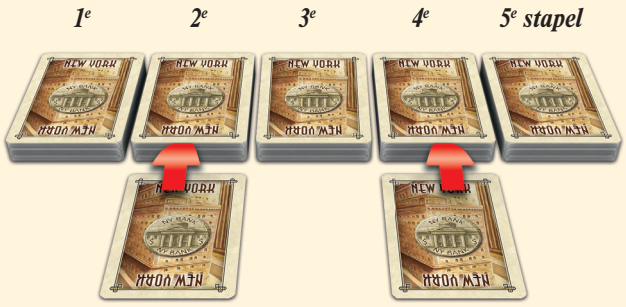
De speler met de minste kaarten is **startspeler**. In geval van een gelijke stand start de speler met de laagste totale waarde. Is er dan nog steeds sprake van een gelijke stand, dan begint de jongste speler.

Trek daarna 4 geldkaarten van de stapel en leg deze open naast elkaar op tafel.

Verdeel de overgebleven geldkaarten over vijf stapels van ongeveer gelijke hoogte. Schud door de tweede stapel waarderingskaart "A" en door de vierde stapel waarderingskaart "B". Leg vervolgens de stapels op elkaar: onderaan de vijfde stapel, daarop de vierde, dan de derde, gevolgd door de tweede en bovenop de eerste stapel. Leg deze hele stapel gedekt naast de reeds openliggende kaarten.

Leg voor de waarderingen pen, papier en de overzichtskaart klaar.

Opmerking: zo wordt bereikt dat niemand in totaal minder dan 20 of meer dan 28 geld krijgt.



waarderingskaart "A" ***waarderingskaart "B"***

Opmerking: deze speciale manier van verdelen verzekert dat de twee waarderingskaarten niet te vroeg, niet te laat en ook niet te snel na elkaar worden gedraaid.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is, **moet** één van de volgende twee acties kiezen:

- **Geld nemen**
- **Gebouwenkaart kopen**

Beschrijving van de acties:

Geld nemen

De speler mag **één openliggende geldkaart** nemen of meerdere geldkaarten met een gezamenlijke waarde van maximaal 5 *(de valutasoort speelt daarbij geen rol)*.

Voorbeeld: de speler mag de twee linker kaarten nemen of één van de andere twee.

NY Kartenspiel Anleitung NL.indd 2 30.07.2010 13:40:10 Uhr

Gebouwenkaart kopen

De speler mag **één van de openliggende gebouwenkaarten** nemen. Daarvoor betaalt hij **minstens de prijs op de kaart** in de valutasoort, die de bouwplaats aangeeft. **Let op: men krijgt geen wisselgeld!**

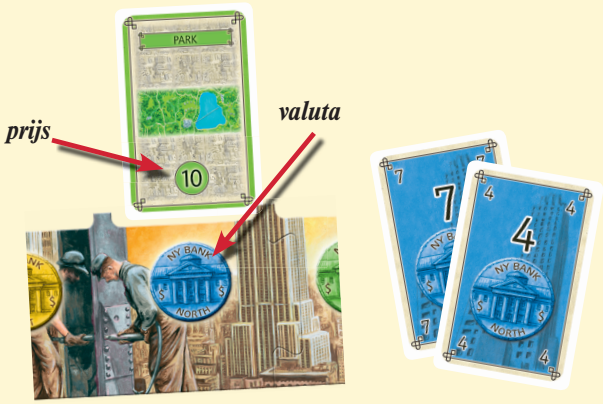
Het geld, waarmee is betaald, gaat naar de aflegstapel.

Betaalt een speler gepast voor de kaart, dan is hij nogmaals aan de beurt en mag hij opnieuw één van beide acties kiezen.

Opmerking: op deze wijze kan een speler maximaal 5 acties uitvoeren in zijn beurt (vier keer gepast betalen en één keer geld nemen).

De speler legt de gekochte gebouwenkaart(en) open voor zich neer, zodat de andere spelers altijd in één oogopslag kunnen zien hoeveel kaarten iemand van een bepaalde soort bezit.

Zolang een speler aan de beurt is, worden de gebouwenkaarten bij de bouwplaats **niet aangevuld**; dit gebeurt **pas aan het einde van zijn beurt**.

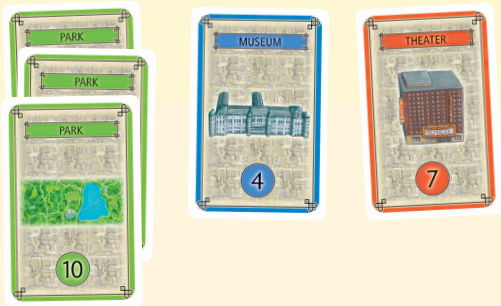


Youri wil absoluut een "garden" in zijn stad. De "garden" in de bouwplaats kost 10, te betalen met blauwe geldkaarten. Youri heeft twee geldkaarten van de gevraagde kleur en besluit de "garden" te kopen.

Omdat hij niet gepast heeft betaald (11 i.p.v. 10) is zijn beurt afgelopen; hij krijgt geen wisselgeld.

Had hij gepast betaald, dan was hij direct nog eens aan de beurt en had hij wederom de keuze tussen de twee acties "geld nemen" en "gebouwenkaart kopen".

Daarna legt Youri de gekochte kaart bij zijn andere kaarten:



Aan het einde van zijn beurt vult de speler de openliggende gebouwenkaarten *(van links naar rechts)* en de geldkaarten aan tot vier. Is de stapel geldkaarten uitgeput, dan wordt de aflegstapel geschud en wordt een nieuwe gedekte stapel gevormd.

Daarna is de speler links van hem aan de beurt.

Waarderingen

Het spel kent in **totaal 3 waarderingen**. De eerste twee waarderingen "A" en "B" vinden plaats wanneer de betreffende kaart van de stapel met geldkaarten wordt gedraaid. De derde en **laatste waardering "C"** vindt plaats **aan het einde van het spel.**

Wordt er een **waarderingskaart** gedraaid, dan volgt direct, dus nog voordat de volgende speler aan de beurt is, een waardering. Leg de waarderingskaart voor de speler, die na de waardering aan de beurt is. Het aantal punten, dat men bij deze waardering kan verdienen, is aangegeven op de overzichtskaart.

Nadat de spelers hun punten hebben gekregen, wordt de waarderingskaart uit het spel genomen. Het aantal openliggende geldkaarten wordt met een nieuwe geldkaart aangevuld tot vier.

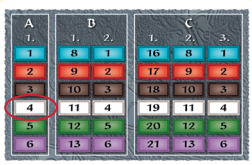
Voor elke gebouwensoort zijn punten te verdienen. Noteer deze punten op een vel papier. In geval van een gelijke stand (wanneer meerdere spelers hetzelfde aantal gebouwenkaarten van een soort bezitten), worden de punten voor de betreffende plaatsen opgeteld en gedeeld door het aantal betrokken spelers *(afgerond naar beneden).*

NY Kartenspiel Anleitung NL.indd 3 30.07.2010 13:40:12 Uhr

Waardering “A”

De 1e **waardering (“A”)** vindt plaats, zodra waarderingskaart “A” wordt gedraaid.

Alleen degene die meeste gebouwenkaarten van één soort bezit, krijgt bij deze waardering punten. Het aantal punten, dat men krijgt, is af te lezen op de overzichtskaart.

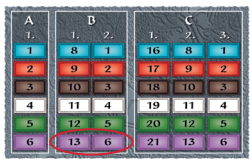


Voorbeeld: de speler met de meeste witte gebouwenkaarten krijgt 4 punten.

Waardering “B”

Bij de 2e **waardering** *(die plaatsvindt wanneer waarderingskaart “B” wordt gedraaid)* krijgen de spelers met de meeste en op één na de meeste gebouwenkaarten van een soort punten.

Het aantal punten, dat men krijgt, is af te lezen op de overzichtskaart.

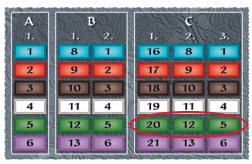


Voorbeeld: de speler met de meeste paarse gebouwenkaarten krijgt 13 punten. De speler op de tweede plaats krijgt 6 punten.

Voorbeeld: Yorick en Marit hebben beiden 4 paarse gebouwenkaarten. Ze verdelen onderling de punten voor de 1e en 2e plaats: 13 + 6 = 19 punten. Ze krijgen elk (afgerond naar beneden) 9 punten.

Waardering “C”

De 3e **waardering** vindt plaats aan het einde van het spel, zodra het aantal gebouwenkaarten niet meer aangevuld kan worden tot vier *(zie hoofdstuk: “Einde van het spel”)*. Bij deze waardering krijgt ook de spelermet het op twee na de meeste gebouwenkaarten van een soort punten, zoals aangegeven is op de overzichtskaart.



Voorbeeld: Marit en Otto hebben beiden 3 groene gebouwenkaarten; Yorick en Esther hebben er beiden 2.
Marit en Otto krijgen ieder 20 + 12 = 32 : 2 = 16 punten.
Yorick en Esther krijgen ieder 5 : 2 = 2 punten (afgerond naar beneden).

Einde van het spel

Het spel is afgelopen – na de beurt van een speler – zodra **het aantal gebouwenkaarten niet meer aangevuld kan worden tot vier**, omdat de stapel gebouwenkaarten uitgeput is.

Opmerking: de gebouwenkaarten worden nog, zo ver als mogelijk is, van links naar rechts aangevuld.
De **resterende gebouwenkaarten** worden gegeven aan de speler die het meeste geld in de betreffende valuta soort op hand heeft *(de prijs van de gebouwenkaart speelt daarbij geen rol)*. In geval van een gelijke stand krijgt niemand de kaart.

Daarna volgt de derde en laatste waardering.

De speler die na de laatste waardering de meeste punten heeft, wint het spel. In geval van een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.

Speciale regels voor twee spelers

De normale spelregels, zoals bij het spel met 3 tot 6 spelers, zijn van kracht met de volgende aanpassingen:

Elke geldkaart komt slechts drie keer voor in het spel **(neem van elke kaart één exemplaar uit het spel)**. Er wordt dus gespeeld met slechts **72 geldkaarten**.

Er speelt een **denkbeeldige derde speler** mee. Voor het gemak noemen we hem Dirk. Dirk **verzamelt net als de andere spelers gebouwenkaarten**. Dirk komt echter nooit aan de beurt.

Trek aan het **begin van het spel 6 gebouwenkaarten van de stapel**. Leg deze open, gesorteerd naar soort – voor beide spelers goed zichtbaar – terzijde. Deze kaarten zijn van Dirk.

Bij elke waardering krijgt Dirk ook overwinningspunten voor meerderheden. Trek direct na waardering “A” **nog eens 6 gebouwenkaarten voor Dirk**. Leg deze, gesorteerd naar soort, bij zijn andere kaarten. Trek na **de tweede waardering nog eens gebouwenkaarten voor Dirk**. Dit aantal is gelijk aan het aantal resterende gebouwenkaarten gedeeld door 3 *(afgerond naar beneden)*.

Voor beide andere spelers verandert slechts één regel: elke keer wanneer zij een gebouwenkaart kopen, **mogen ze deze kaart ook aan Dirk schenken.**

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

NY Kartenspiel Anleitung NL.indd 4 30.07.2010 13:40:13 Uhr