# Deluxe BigBox

**Een spel van Dirk Henn**

**voor 1 tot 6 spelers vanaf 14 jaar.**

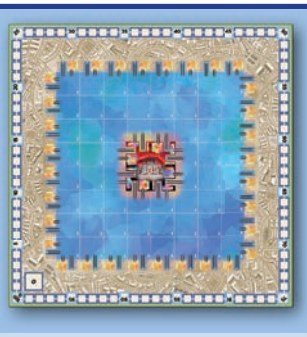
De regels en het spelmateriaal voor de **6 nieuwe Metro City uitbreidingen** Parijs, Stockholm, Londen, New York, St. Petersburg en Berlijn worden beschreven vanaf **pagina 10**.

## Spelidee voor het basisspel

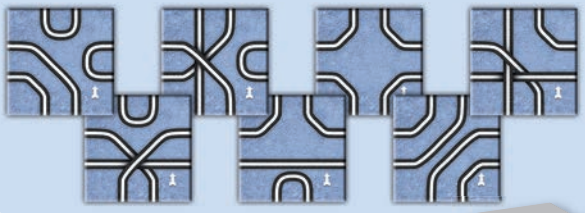
Elke speler bezit meerdere metrolijnen van een kleur. De spelers proberen de langst mogelijke metrolijn op het speelbord te bouwen. Hoe langer een metrolijn, hoe waardevoller deze is voor de speler. Voor elke metrolijn krijgt de speler overwinningspunten, afhankelijk van de lengte van de metrolijn. De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel.

## Spelmateriaal voor het basisspel

- 1 Speelbord



- 60 Spoortegels

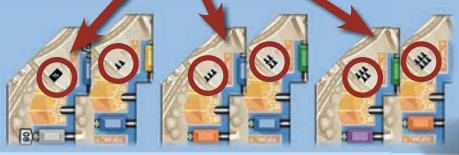


*achterkant*

- 32 Metrowagons

- 6 Telstenen

- 3 Dubbelzijdige lijsten voor de spelvoorbereiding *(telkens vierdelig)* voor %/2, 3/4 en 5/6 spelers



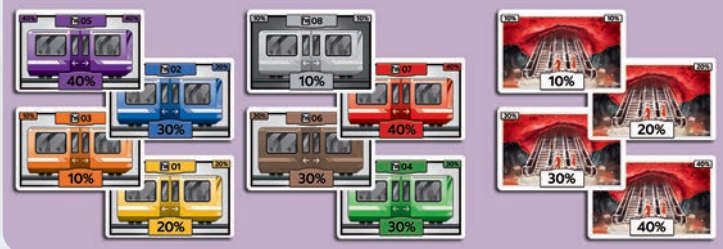
- 1 Metrotoren *(samengesteld uit 5 delen)*

## Spelmateriaal voor uitbreidings-module 1 - Metromaatschappijen

- 8 Telfiches voor de metromaatschappijen

- 1 Aandelenbord
- 32 Aandelen

*achterkant*

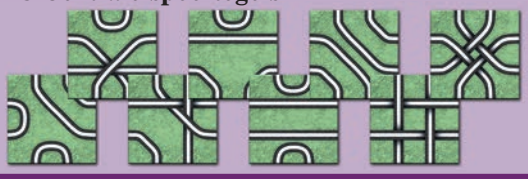



## Spelmateriaal voor uitbreidings-module 2 – De Centrale Stations

- 8 "Centraal station"- fiches

## Spelmateriaal voor uitbreidings-module 3 – De Centrale Sporen

- 8 Centrale spoortegels



*achterkant*

## Spelmateriaal voor uitbreidings-module 4 – Het Solospel

- 8 10%-aandelen *(uit uitbreiding 1)*
- 8 Telfiches *(uit uitbreiding 1)*

# Spelvoorbereiding

**1)** Leg het speelbord in het midden van de tafel.

Op het speelbord zien we:

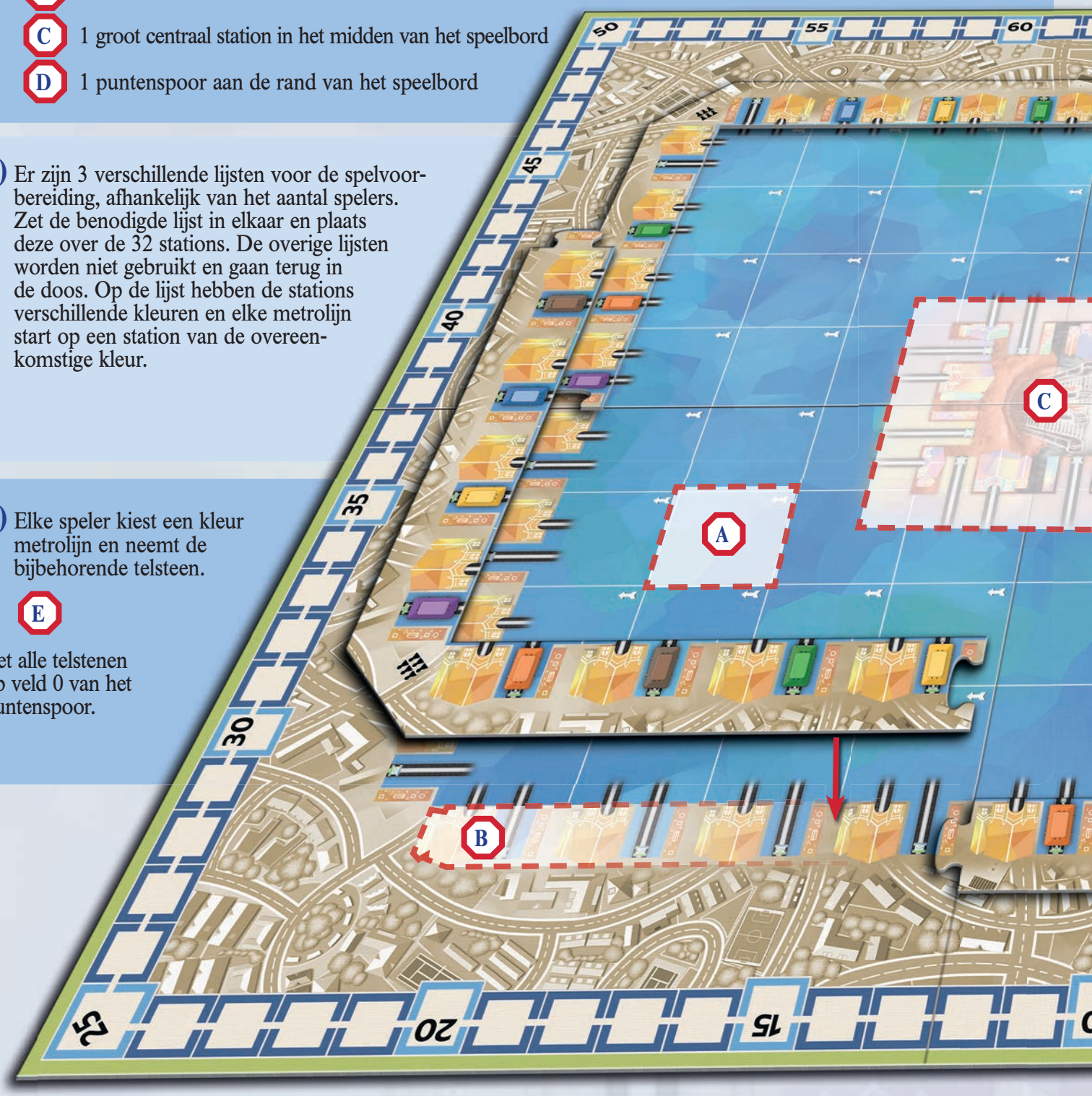
- **A** 60 vierkante velden waarop de spoortegels gelegd worden
- **B** 32 metrostations
- **C** 1 groot centraal station in het midden van het speelbord
- **D** 1 puntenspoor aan de rand van het speelbord

**2)** Er zijn 3 verschillende lijsten voor de spelvoorbereiding, afhankelijk van het aantal spelers. Zet de benodigde lijst in elkaar en plaats deze over de 32 stations. De overige lijsten worden niet gebruikt en gaan terug in de doos. Op de lijst hebben de stations verschillende kleuren en elke metrolijn start op een station van de overeenkomstige kleur.

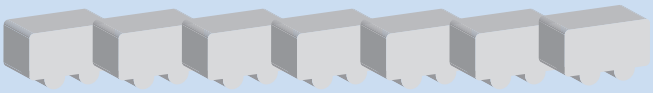
**3)** Elke speler kiest een kleur metrolijn en neemt de bijbehorende telsteen.

**E**

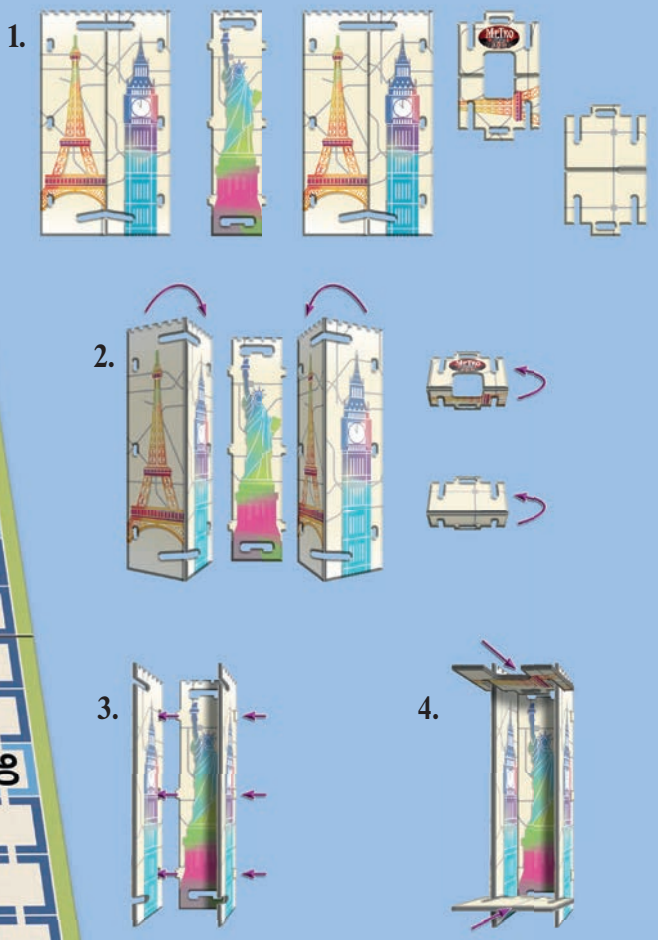
Zet alle telstenen op veld 0 van het puntenspoor.



**4)** Leg de 32 houten metrowagons klaar naast het speelbord.



**5)** Voor het eerste spel wordt de metrotoren in elkaar gezet. Plaats de toren naast het speelbord, binnen handbereik van alle spelers. Een bouwinstructie is te vinden op de achterkant van het grote supplement.



**6)** Schud de spoortegels en stapel ze gedekt op in de metrotoren. De spelers pakken na elkaar de bovenste tegel en nemen deze in hun hand zonder de tegel aan de andere spelers te tonen.

# Spelverloop

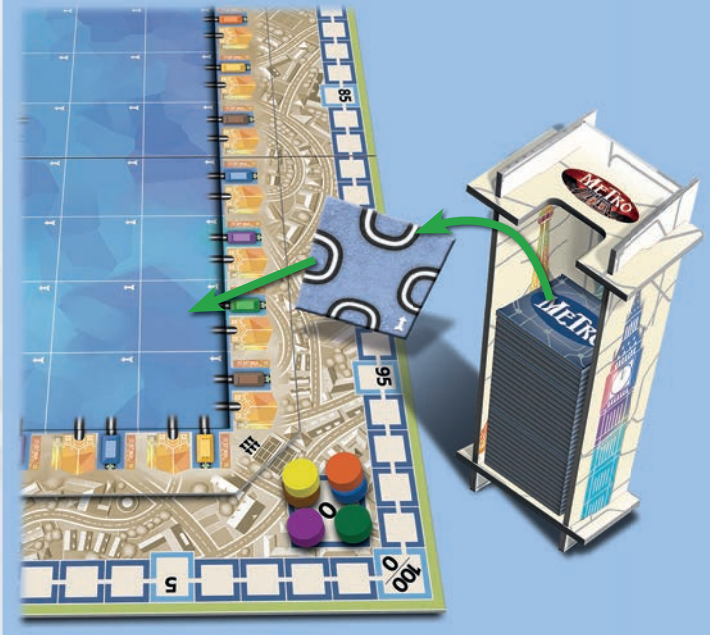
De jongste speler mag beginnen, de andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

## Spoortegels leggen

De speler die aan de beurt is, legt de spoortegel die hij in zijn hand heeft op het speelbord. Als hij deze tegel niet wil leggen, mag hij een nieuwe tegel gedekt van de stapel trekken, zolang er tegels beschikbaar zijn. De zojuist getrokken tegel moet hij leggen. De andere tegel blijft hij in zijn hand houden.

Na het leggen van de spoortegel die de speler in zijn hand heeft trekt hij een nieuwe tegel, zolang er tegels beschikbaar zijn.

***Opmerking:*** *De spoortegels zijn zo ontworpen dat elke metrolijn aan het einde van het spel met een station verbonden is. Het kan voorkomen dat er lussen ontstaan die met geen enkel station verbonden zijn. Deze lussen zijn voor het spel niet van belang.*



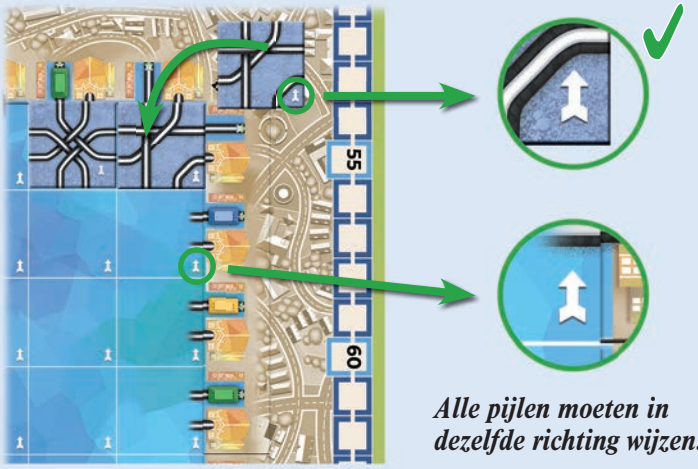

***Voorbeeld: Uwe wil de spoortegel uit zijn hand nog niet spelen en besluit een tegel uit de voorraad te trekken. Deze tegel moet hij op het bord leggen. In de volgende beurt kan hij opnieuw kiezen of hij de tegel uit zijn hand wil spelen of een nieuwe tegel uit de voorraad trekt (zolang er tegels beschikbaar zijn).***

## Regels voor het leggen van spoortegels

- Een spoortegel mag op elke metrolijn aansluiten.
- Een spoortegel moet altijd op een vrij veld worden gelegd. De tegel moet daarbij grenzen *(zijkant tegen zijkant)* aan tenminste één al gelegde tegel of worden gelegd op een veld aan de rand van het speelbord.
- Alle spoortegels moeten dezelfde richting hebben, dat wil zeggen de pijl op de spoortegels moet altijd in dezelfde richting wijzen als de pijlen op het speelbord.
- Een spoortegel mag niet zo worden neergelegd dat een metrolijn het beginstation en het eindstation via maar één tegel verbindt.

*De enige uitzondering op deze regel geldt wanneer een tegel op geen enkele andere manier gelegd kan worden.*

***Opmerking:*** *Ook spelers die al hun metrolijnen al met een eindstation hebben afgesloten, blijven spoortegels leggen.*




***Alle pijlen moeten in dezelfde richting wijzen.***

***Een metrolijn mag niet over slecht één spoortegel lopen.***

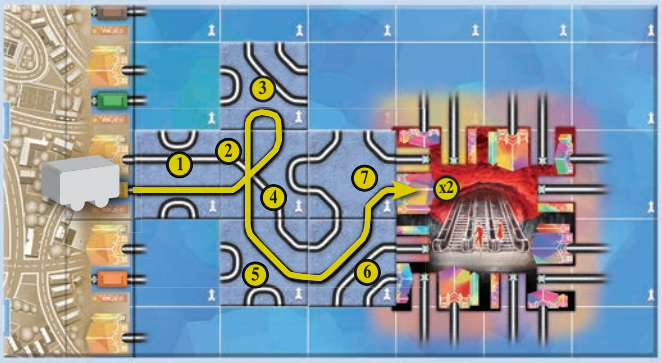
## Puntentelling voor de metrolijnen

Er worden direct punten toegekend zodra een metrolijn een eindstation bereikt. Bij de puntentelling krijgt alleen de speler op wiens station de lijn is begonnen overwinningspunten, ongeacht wie de lijn heeft voltooid.

Voor elke spoortegel waar een metrolijn overheen loopt ontvangt de speler 1 overwinningspunt. Als een metrolijn meerdere keren over dezelfde spoortegel loopt, dan levert dit ook meerdere overwinningspunten op. Als een metrolijn eindigt bij het centraal station in het midden van het speelbord, dan wordt het puntenaantal verdubbeld. De punten worden bijgeteld op het puntenspoor door de telsteen te verplaatsen. Plaats een metrowagon uit de voorraad op het gekleurde beginstation, om aan te geven dat de punten voor deze metrolijn geteld zijn.

***Opmerkingen:***

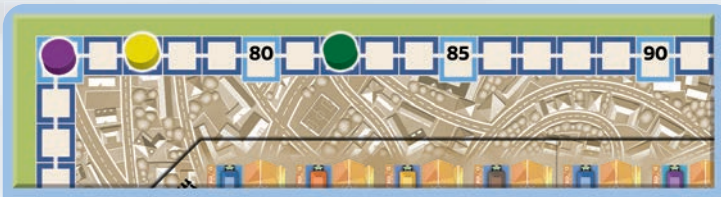
- *Als per ongeluk vergeten wordt om direct de punten voor een metrolijn te tellen, dan kan dit op elk moment alsnog worden gedaan.*
- *Als een metrolijn eindigt bij het centraal station in het midden van het speelbord, dan worden de op het bord afgebeelde sporen niet meegerekend bij de puntentelling. Alleen de daadwerkelijk gelegde spoortegels tellen mee voor de overwinningspunten.*




***Voorbeeld: Na de beurt van Peter heeft de gele metrolijn van Nina een eindstation bereikt. De lijn loopt in totaal over 6 spoortegels (over één spoortegel tweemaal). Daarnaast eindigt de metrolijn bij het centraal station. Nina krijgt dus 14 overwinningspunten (7 voor de spoortegels en x2 voor het centraal station). Ze neemt een metrowagon uit de voorraad en plaats die op het gele beginstation.***

## Einde van het spel

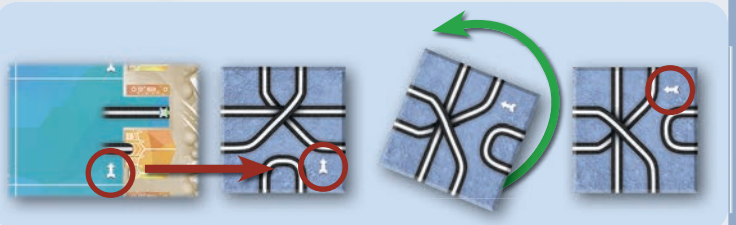
Het spel is afgelopen zodra voor alle metrolijnen punten zijn toegekend en alle spoortegels zijn gelegd. De speler met de meeste overwinningspunten is de winnaar van het spel.




***Voorbeeld: Ulrich (groen) heeft met 82 overwinningspunten het spel gewonnen.***

## Varianten

- Om meer mogelijkheden te hebben om de spoortegels te leggen kunnen de spelers afspreken om niet op de richting van de pijlen te letten. Bij deze variant doet het er niet toe in welke richting de pijl op de spoortegel wijst.



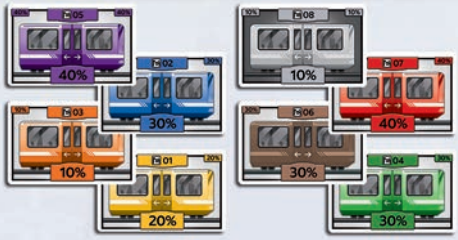
- Om meer keus te hebben bij het leggen van spoortegels, mogen de spelers afspreken om 2 of 3 in plaats van 1 spoortegel in handen te houden. Bij deze variant zal het spel langer duren.

# Uitbreidingsmodule 1: De metromaatschappijen

Deze uitbreidingsmodule kan met uitbreidingsmodule 2 – De Centrale Stations en/of uitbreidingsmodule 3 – De Centrale Sporen en elke Metro City uitbreidingsmodule gecombineerd worden.

## Spelidee

In deze uitbreidingsmodule zijn de metrolijnen geen eigendom van de spelers maar van metromaatschappijen. De spelers verwerven aandelen van deze maatschappijen en proberen om aan het einde van het spel zoveel mogelijk aandelen van de meest waardevolle maatschappijen te bezitten. Ongeacht het aantal spelers zijn altijd alle 8 metromaatschappijen in het spel. Tijdens het spel krijgen de maatschappijen winstpunten voor hun metrolijnen. Aan het einde van het spel krijgt de speler overwinningspunten voor zijn aandelen.

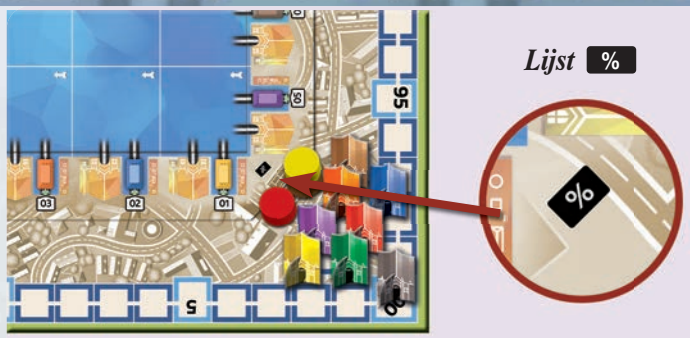



***Aandelen van de 8 metromaatschappijen met de waardes 10% - 40%***

***Achterkant***

## Spelvoorbereiding

- De lijst voor de spelvoorbereiding "**%**" wordt gebruikt. Zet de lijst in elkaar en leg deze op het speelbord zoals in het basisspel.
- Leg de 8 telfiches voor de metromaatschappijen op veld “0” van het puntenspoor. Deze geven de winstpunten voor de metromaatschappijen weer. Plaats ook de telstenen voor de spelers op veld “0”, deze geven zoals in het basisspel de overwinningspunten voor de spelers aan.
- Leg het aandelenbord naast het speelbord.
- De aandelen worden gesorteerd naar percentage (10% - 40%). De stapels worden afzonderlijk geschud en gedekt op het betreffende veld van het aandelenbord gelegd. Elke speler trekt 1 aandeel van elke stapel zonder dit te tonen aan de andere spelers. Dan wordt het bovenste aandeel van elke stapel omgedraaid en op het veld naast de stapel gelegd.



*Aandelenbord met aandelen gesorteerd naar percentage 10% - 40%*

*4 aandelen in de hand*

## Spelverloop

De speler die aan de beurt is kan in deze variant kiezen uit twee mogelijke acties:

- **Een spoortegel leggen** *(zie basisspel)*

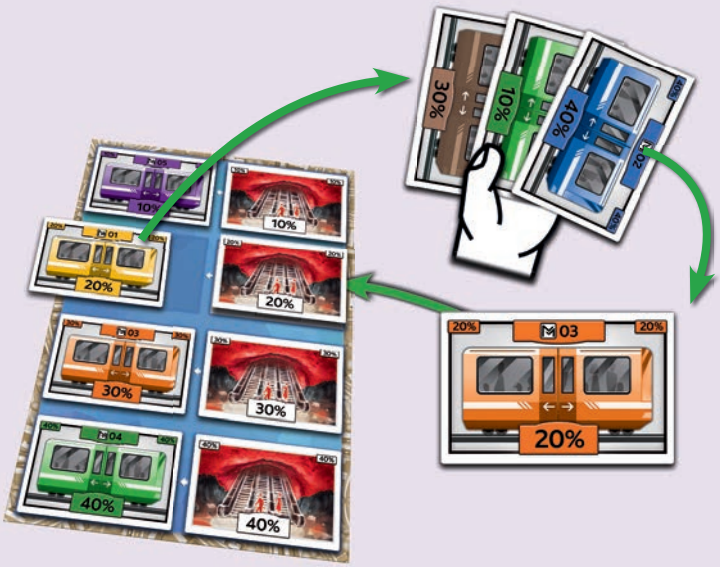
**of**

- **Een aandeel omruilen**

### Actie: Een aandeel omruilen

De speler legt één van zijn aandelen gedekt onder de stapel met hetzelfde percentage. Dan neemt hij of de open liggende kaart of de bovenste gedekte kaart van deze stapel. Als hij de open liggende kaart neemt, dan wordt de bovenste gedekte kaart van de stapel omgedraaid en als nieuwe open kaart naast de stapel gelegd.

**Let op:** Aandelen kunnen alleen omgeruild worden zolang het eerste telfiche, van welke maatschappij dan ook, nog niet het 25-punten-veld heeft bereikt of is gepasseerd.




*Voorbeeld: Nina wil graag het gele 20%-aandeel hebben dat open op het aandelenbord ligt. Ze legt haar eigen oranje 20%-aandeel onder de 20%-stapel en neemt hiervoor het gele 20%-aandeel terug. Hierna draait ze het bovenste 20%-aandeel van de stapel om en legt het op de plaats van het aandeel dat ze zojuist heeft genomen.*

### Puntentelling voor een metrolijn

Punten worden op dezelfde manier geteld als in het basisspel. Punten tellen nu echter als winstpunten voor de metromaatschappijen in plaats van als overwinningspunten voor de spelers. Verplaats het telfiche van de betreffende metromaatschappij het aantal velden vooruit op het puntenspoor.

# Einde van het spel en puntentelling

Als alle spoortegels gelegd zijn en voor alle metromaatschappijen de punten geteld zijn, dan is het spel afgelopen en vindt de eindtelling plaats. Eerst wordt de waarde van elke metromaatschappij bepaald op basis van het aantal winstpunten. De waarde van een metromaatschappij bepaalt vervolgens hoeveel overwinningspunten een speler krijgt voor zijn aandelen.

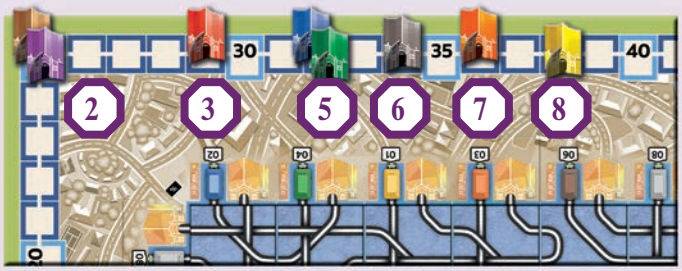
De spelers houden hun overwinningspunten bij op het puntenspoor.

## De waarde van een metromaatschappij:

De maatschappij met de meeste winstpunten krijgt de waarde “8”, de maatschappij met de minste winstpunten krijgt de waarde “1”. Zie ook de onderstaande tabel.

| Metromaatschappij | 1e plaats | 2e plaats | 3e plaats | 4e plaats |
|---|---|---|---|---|
| Waarde per 10% aandelen | 8 | 7 | 6 | 5 |
| Metromaatschappij | 5e plaats | 6e plaats | 7e plaats | 8e plaats |
| Waarde per 10% aandelen | 4 | 3 | 2 | 1 |

Als twee metromaatschappijen hetzelfde aantal winstpunten hebben, dan krijgen ze allebei dezelfde hoogste waarde. De volgende plaats/waarde wordt dan niet gebruikt.




*Voorbeeld: Metromaatschappij geel heeft met 38 winstpunten de eerste plaats en krijgt de waarde “8”. Maatschappij oranje staat op de tweede plaats met 36 winstpunten en krijgt de waarde “7”, gevolgd door grijs op de derde plaats met 34 winstpunten (waarde “6”). Groen en blauw delen de vierde plaats met elk 32 winstpunten en krijgen de waarde “5”. De vijfde plaats met waarde “4” vervalt nu. Rood heeft met 29 winstpunten de zesde plaats met waarde “3”. Tenslotte delen bruin en paars met 25 winstpunten de zevende plaats met waarde “2”. Hierdoor vervalt de achtste plaats met waarde “1”.*

## De waarde van de aandelen

Voor het aandelenbezit van een speler betekent dit: Voor 10% van de aandelen krijgt hij eenmaal de waarde van de betreffende metromaatschappij aan overwinningspunten. Voor 20% van de aandelen tweemaal de waarde enz. Een speler die het 30%- en het 40%-aandeel bezit krijgt dus 7 maal de waarde van de maatschappij aan overwinningspunten.

*Voorbeeld: Nina heeft het gele 40%-aandeel en het 20%-aandeel (geel heeft de waarde “8”), het groene 30%-aandeel (groen heeft waarde “5”) en het blauwe 10%-aandeel (ook waarde “5”). Ze krijgt: 4 x 8 + 2 x 8 = 48 overwinningspunten voor haar gele aandelen; 3 x 5 = 15 overwinningspunten voor haar groene aandeel en 1 x 5 = 5 punten haar blauwe aandeel. Ze krijgt in totaal voor haar aandelen 48 + 15 + 5 = 68 overwinningspunten en telt deze bij op het puntenspoor.*

## Bonus voor de grootste aandeelhouder

De speler met het hoogste percentage aandelen van een maatschappij krijgt hiervoor bonuspunten. Deel het aantal winstpunten van de betreffende maatschappij door 10 en rond dit indien nodig naar beneden af. Bij een gelijke stand krijgen beide spelers het volledige aantal bonuspunten.

De speler met de meeste overwinningspunten is de winnaar van het spel.

*Alex* *Uwe* *Nina*

*Voorbeeld: Alex en Uwe bezitten allebei oranje aandelen. Alex heeft het 40%-aandeel en Uwe heeft het 30%- en het 10%-aandeel. Ze hebben dus allebei 40% van de oranje metromaatschappij. De 36 winstpunten van oranje worden door 10 gedeeld en naar beneden afgerond. Beide spelers krijgen 3 overwinningspunten.*

*Nina heeft met haar 40%- en 20%-aandeel de meerderheid van de gele maatschappij. Deze maatschappij heeft 38 winstpunten. Nina krijgt hiervoor 38 : 10 = 3 overwinningspunten.*

# Uitbreidingsmodule 2 – De Centrale Stations

Deze uitbreidingsmodule kan met uitbreidingsmodule 1 – De metromaatschappijen en elke Metro City uitbreidingsmodule gecombineerd worden.

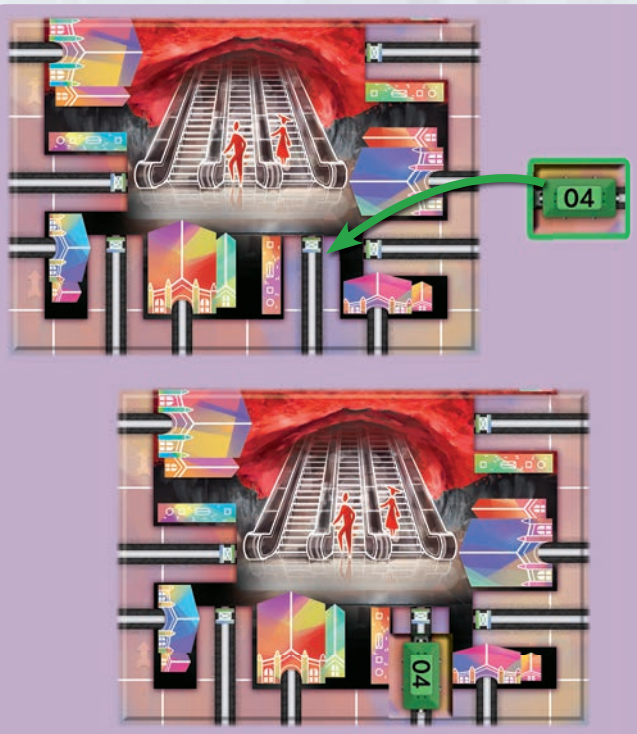
## Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt het “centraal station”-fiche in zijn kleur en legt dit voor zich neer. De overige fiches worden niet gebruikt en gaan terug in de doos.

## Spelverloop

De speler die aan de beurt is mag, in plaats van het leggen van een spoortegel, zijn “centraal station”-fiche op een van de 8 vrije stations in het midden van het speelbord leggen. Van hieruit kan hij een extra metrolijn aanleggen en hiervoor punten krijgen, op dezelfde manier als voor de andere metrolijnen.

- Ook deze metrolijn moet over meerdere spoortegels lopen voordat het met een eindstation wordt verbonden.
- Metrolijnen die starten vanuit het midden leveren geen dubbele punten op.




*Voorbeeld: Ulrich heeft de groene metrolijnen. Hij besluit om in zijn beurt geen spoortegel te leggen maar zijn “centraal station”-fiche te plaatsen op een van de vrije stations in het midden van het speelbord. Nu kan hij een extra metrolijn aanleggen en hier overwinningspunten voor krijgen.*

***In combinatie met uitbreidingsmodule 1 – De metromaatschappijen:***

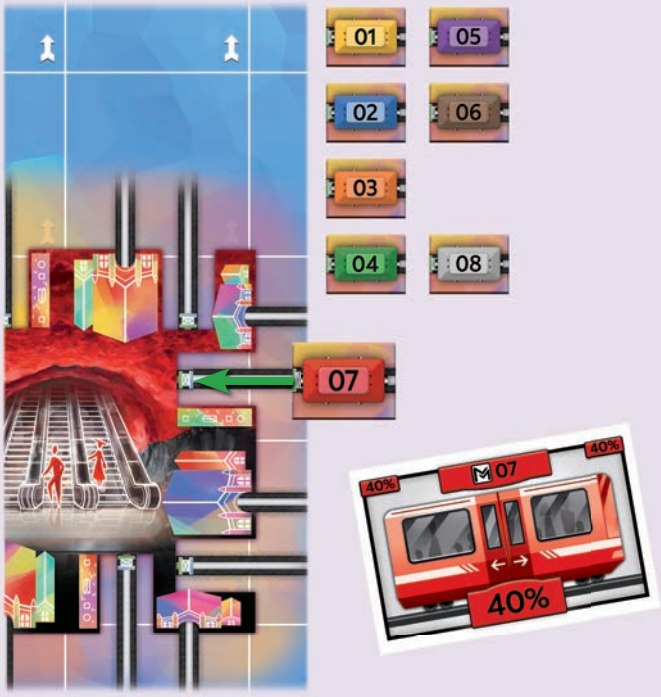
## Spelvoorbereiding

Leg de 8 “centraal station”-fiches naast het speelbord

## Spelverloop

De speler die aan de beurt is mag, in plaats van het leggen van een spoortegel of het ruilen van een aandeel, één van de “centraal station”-fiches op een vrij station in het midden van het speelbord leggen. Hiervoor moet hij één aandeel van de betreffende maatschappij tonen en open voor zich leggen. Dit aandeel mag hij niet meer omruilen. Deze maatschappij bezit nu een extra metrolijn.

***Let op:*** Zowel als er met of zonder aandelen wordt gespeeld geldt dat een spoortegel niet direct aan een centraal station gelegd mag worden. Een centraal station kan alleen worden bereikt met spoortegels die aangrenzend aan al eerder geplaatste spoortegels worden gelegd.




*Voorbeeld: Alex bezit veel aandelen van de rode metromaatschappij. Hij besluit om tijdens zijn beurt het rode “centraal station”-fiche op een vrij veld in het midden van het speelbord te plaatsen, in plaats van een spoortegel te plaatsen of een aandeel te ruilen. Hierna legt hij een rood aandeel voor zich neer. Rood heeft nu de kans om meer winstpunten te krijgen waardoor Alex aan het einde van het spel meer overwinningspunten kan krijgen.*

# Uitbreidingsmodule 3 – De Centrale Sporen

Deze uitbreidingsmodule kan met uitbreidingsmodule 1 – De metromaatschappijen en elke Metro City uitbreidingsmodule gecombineerd worden.

## Spelvoorbereiding

Kies willekeurig 4 van de 8 centrale spoortegels en leg deze in het midden van het speelbord zodat alle stations in het midden afgedekt zijn. De overige centrale spoortegels worden niet gebruikt.

***Opmerking:*** *De centrale spoortegels hebben geen richting en kunnen op elke gewenste manier worden gelegd.*

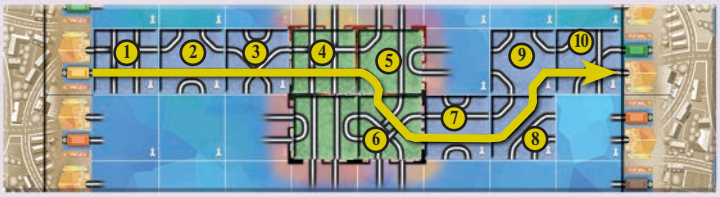
***Vier centrale spoortegels liggen op het centraal station.***

***Vier centrale spoortegels worden uit het spel verwijderd.***

## Spelverloop

Metrolijnen bereiken in het midden niet langer het centraal station en tellen nu niet meer dubbel. De metrolijnen lopen verder via de centrale spoortegels en kunnen doorlopen via andere spoortegels en bereiken automatisch een eindstation aan de rand van het speelbord.

***Let op:*** *Een spoortegel mag niet direct aan een centrale spoortegel gelegd worden. Een centrale spoortegel kan alleen worden bereikt met spoortegels die aangrenzend aan al eerder geplaatste spoortegels worden gelegd.*




***De gele metrolijn is 10 overwinningspunten waard.***

# Uitbreidingsmodule 4 – Het Solospel

## Spelvoorbereiding

De lijst voor de spelvoorbereiding "%" wordt gebruikt. Leg de 8 telfiches op veld “0” van het puntenspoor.

Schud de 10%-aandelen en leg deze als een gedekte stapel naast het speelbord.

## Spelverloop

De speler neemt 2 spoortegels uit de metrotoren en legt deze open voor zich neer.

Dan draait hij het bovenste aandeel om en legt dit naast de stapel. Hij moet nu een metrolijn van deze kleur uitbreiden met een van zijn beide spoortegels. Hierna trekt hij een nieuwe spoortegel uit de metrotoren. Als het laatste aandeel is omgedraaid, dan worden de aandelen geschud en weer als nieuwe trekstapel klaargelegd.

***Belangrijk:*** *Zolang de trekstapel niet voor de eerste keer volledig is gebruikt (dus nog niet alle 8 kleuren eenmaal getrokken zijn), mag de speler de afgebeelde spoortegel weigeren. De tegel wordt dan in het midden van de metrotoren teruggestopt en er wordt een nieuwe spoortegel getrokken.*

De **plaatsingsregels** van het basisspel gelden ook voor het solospel.

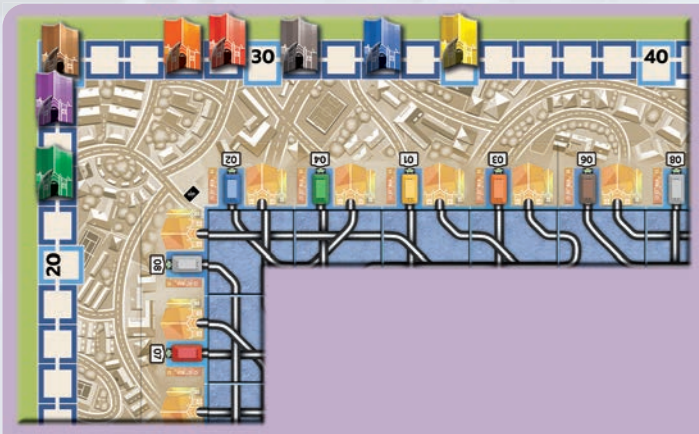
***Uitzondering:*** *Een metrolijn hoeft niet uit tenminste twee spoortegels te bestaan.*

De overwinningspunten voor de metrolijnen worden op de gebruikelijke manier geteld en bijgehouden op het puntenspoor.

Als alle vier metrolijnen van een maatschappij gebouwd zijn, dan wordt het aandeel van de betreffende maatschappij uit het spel genomen.

## Einde van het spel en puntentelling

Het spel eindigt zodra voor alle metrolijnen punten zijn toegekend. De speler krijgt het aantal overwinningspunten dat is aangegeven met het scorefiche van de laatst geëindigde metrolijn.




***Voorbeeld: De gele metrolijn staat met 35 punten op de eerste plaats, de groene metrolijn staat met 22 punten op de laatste plaats. Bij de normale puntentelling krijgt de speler 22 overwinningspunten.***

### Een meer uitdagende variant:

Bij deze variant moet de speler er niet alleen op letten dat de laatst eindigende metrolijn zoveel mogelijk punten haalt. Hij moet ook proberen om het verschil tussen de eerste en de laatste lijn zo klein mogelijk te houden. De speler krijgt nog steeds het aantal overwinningspunten voor de laatst geëindigde metrolijn maar trekt hier het verschil tussen de eerste en de laatste metrolijn vanaf.

***Bij de meer uitdagende variant krijgt de speler slechts 9 overwinningspunten. Het verschil tussen de eerste en de laatste plaats is 13 punten. Deze punten worden afgetrokken van de punten voor de groene lijn: 22 – 13 = 9 overwinningspunten.***

## De zes Metro City uitbreidingen

Voor alle hierna volgende Metro City uitbreidingen gelden de regels van het basisspel. Noodzakelijke veranderingen worden per uitbreiding beschreven. Overwinningspunten die een speler verdient vanwege speciale regels van een uitbreiding, worden op de gebruikelijke manier bijgehouden op het puntenspoor, tijdens of aan het einde van het spel.

De Metro City uitbreidingen kunnen met uitbreidingsmodule 1 – De metromaatschappijen gecombineerd worden. De metromaatschappijen zijn dan de eigenaars van de metrolijnen. De winstpunten van de metromaatschappijen worden met de respectievelijke telfiches bijgehouden en de overwinningspunten van de spelers, op de gebruikelijke manier, met de telstenen. De eindtelling vindt plaats zoals beschreven in uitbreiding 1.

# Parijs

**Spelmateriaal:**

- **12 Bezienswaardigheidfiches "Parijs"**

Place de la Concorde | Dôme des Invalides | Pont Alexandre III | Eiffeltoren | Sacré-Coeur | Versailles | Arc de Triomphe | Moulin Rouge | Notre Dame | Louvre | Fondation Louis-Vuitton | Panthéon

- **32 Toeristen in acht kleuren**

## Spelvoorbereiding

De bezienswaardigheidfiches worden willekeurig en gelijk over alle spelers verdeeld. Iedere speler krijgt tussen de 2 en 6 bezienswaardigheden. De spelers leggen de bezienswaardigheden in een rij voor zich.

De toeristen worden willekeurig op de 32 binnenste velden van het speelbord geplaatst, telkens 1 toerist per veld en de buitenste velden langs de randen blijven leeg.

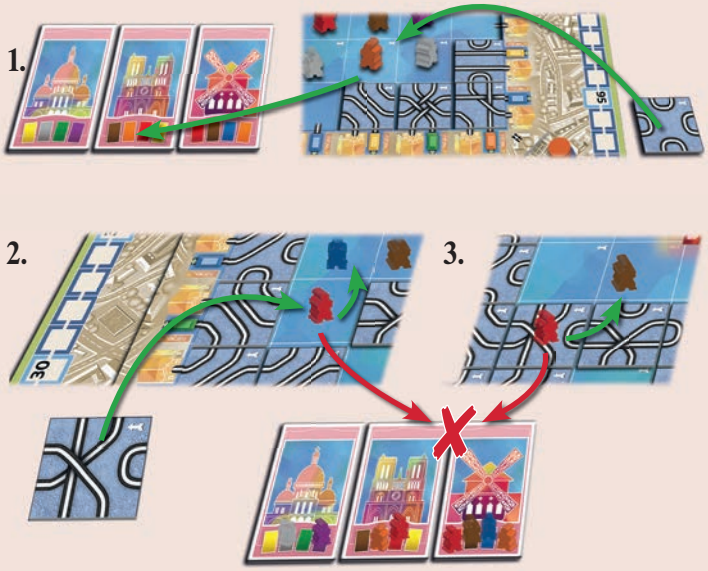
## Spelverloop

1. Als een speler een spoortegel legt op een veld waar zich een toerist bevindt, dan neemt hij deze en plaatst die vervolgens op een leeg veld met dezelfde kleur, van een van zijn bezienswaardigheden.

2. Als er geen passend vrij veld op de bezienswaardigheden is, dan moet de speler de toerist bij een toerist op een aangrenzend veld van het speelbord plaatsen

3. Als er geen aangrenzend veld met een toerist is, dan wordt de toerist op een willekeurig ander veld met een toerist geplaatst.

Als dit niet mogelijk is omdat er geen toeristen meer op het speelbord staan, dan wordt de toerist uit het spel verwijderd. Als een speler een spoortegel legt op een veld waar meerdere toeristen staan, dan krijgt hij alle toeristen die op dat veld staan.




## Einde van het spel

Een speler ontvangt 2 overwinningspunten voor elke toerist in de langste onafgebroken rij toeristen op zijn bezienswaardigheden, ongeacht over hoeveel bezienswaardigheden de rij zich uitstrekt. Voor alle andere toeristen krijgt de speler 1 minpunt per toerist.

Daarnaast krijgt een speler 3 overwinningspunten voor iedere bezienswaardigheid waarvan alle 4 velden bezet zijn.

*Voorbeeld: Nina heeft 2 toeristen op Notre Dame. Alle 4 velden van de Eiffeltoren zijn bezet en er staat 1 toerist op het aangrenzende veld van Moulin Rouge. Voor de rij van 5 toeristen krijgt Ninan 2 x 5 = 10 overwinningspunten plus 3 bonuspunten voor de Eiffeltoren. Ze moet 2 overwinningspunten aftrekken voor de 2 toeristen op Notre Dame en krijgt daarmee in totaal 11 overwinningspunten.*

# Stockholm

**Spelmateriaal:**

- **8 Toeristenfiches in acht kleuren** *achterkant*

- **32 Toeristen in acht kleuren**

- **8 Bezienswaardigheidfiches "Stockholm"**

## Spelvoorbereiding

Leg de bezienswaardigheidfiches in willekeurige volgorde in een rij naast het speelbord.

De toeristen worden willekeurig op de 32 binnenste velden van het speelbord geplaatst, telkens 1 toerist per veld en de buitenste velden langs de randen blijven leeg.

Schud de toeristenfiches en deel ze gedekt uit aan de spelers:

| Spelers | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|
| Toeristen-fiches | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

Overgebleven toeristenfiches gaan ongezien terug in de doos. De spelers houden de kleur(en) van hun fiche(s) geheim. Ze krijgen overwinningspunten voor toeristen in hun kleur(en).

*Bij 4 spelers krijgt iedereen twee toeristenfiches.*

## Spelverloop

Als een speler een spoortegel plaatst op een veld met een toerist, dan neemt de speler de toerist en plaatst deze op het meest linkse vrije veld van de rij met bezienswaardigheden.

*Voorbeeld: Nina heeft het rode toeristenfiche en Alex het paarse fiche. Aan het einde van het spel krijg Nina 3 overwinningspunten voor de rode toerist en Alex krijgt 4 overwinningspunten voor de paarse toerist.*

## Einde van het spel

Elke speler krijgt de overwinningspunten die zijn afgebeeld onder de toeristen van zijn kleur(en).

## Variant

Leg de toeristenfiches willekeurig op de bezienswaardigheden in plaats van ze uit te delen aan de spelers.

Als een speler een spoortegel plaatst op een veld met een toerist, dan neemt de speler de toerist en plaatst deze op het meest linkse vrije veld van de bezienswaardigheid met het toeristenfiche in de kleur van de toerist. De speler krijgt direct het aangegeven aantal overwinningspunten en verplaatst zijn telsteen vooruit op het overwinningspuntenspoor.

*Bij de variant worden de toeristenfiches willekeurig op de bezienswaardigheden gelegd.*

# Londen

**Spelmateriaal:**

- 1 "Taxi"
- 2 Richtingsfiches

- 32 Toeristen in acht kleuren

- 8 Bezienswaardigheidfiches "Londen"

Tower Bridge

Tower of London

Trafalgar Square

Westminster Palace

Big Ben

Buckingham Palace

London Eye

St. Paul's Cathedral

## Spelvoorbereiding

De toeristen worden willekeurig op de 32 binnenste velden van het speelbord geplaatst, telkens 1 toerist per veld en de buitenste velden langs de randen blijven leeg.

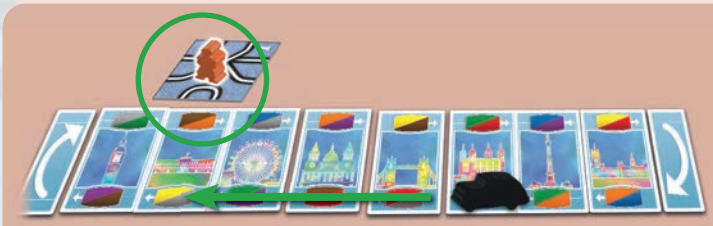
Leg de bezienswaardigheidfiches in willekeurige volgorde in een rij naast het speelbord. Plaats een richtingsfiche aan de beide uiteinden van de rij, zodat er een gesloten circuit ontstaat in de richting van de pijlen. Omdat de bezienswaardigheden in willekeurige volgorde worden neergelegd is er ieder spel een nieuw circuit. Plaats de taxi op een van de twee pijlen.

## Spelverloop

Als een speler een spoortegel plaatst op een veld met een toerist, dan rijdt de taxi maximaal 4 velden in de richting van de pijl. Als de taxi hierbij op een veld komt in de kleur van de toerist dan stopt deze. De speler krijgt het aantal overwinningspunten gelijk aan het aantal velden dat de taxi heeft afgelegd. De richtingsfiches worden niet meegeteld. De toerist wordt weggelegd.

*Voorbeeld: Martha plaats een spoortegel op een veld met een bruine toerist. De taxi rijdt nu 3 velden verder naar het dichtstbijzijnde bruine veld op een bezienswaardigheid en Martha krijgt 3 overwinningspunten.*

Als de taxi tijdens de rit geen veld bereikt in de kleur van de toerist, dan krijgt de speler geen overwinningspunten.



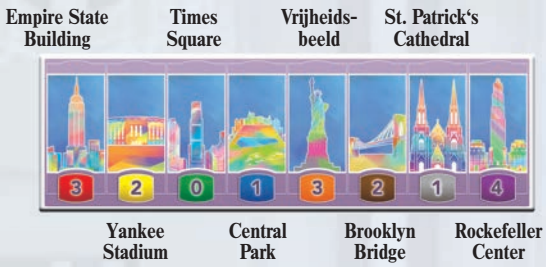
*Voorbeeld: Uwe plaatst een spoortegel op een veld met een oranje toerist De taxi rijdt 4 velden verder maar komt hierbij niet op een oranje veld op een bezienswaardigheid. Uwe krijgt geen overwinningspunten.*

# New York

**Spelmateriaal:**

- **32 Toeristen in acht kleuren**

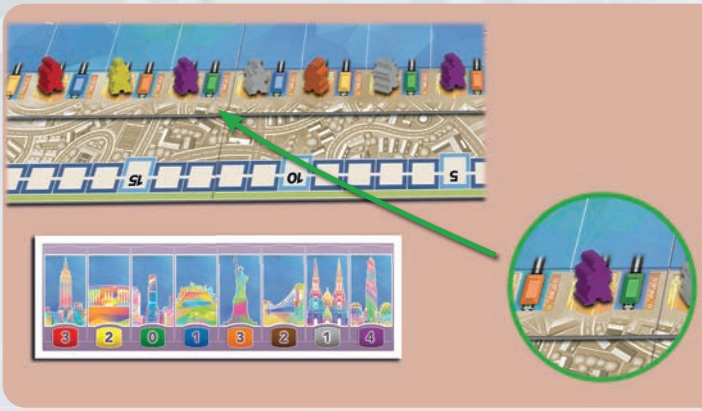
- **8 Borden met elk 8 bezienswaardigheden "New York"**




## Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt een bord en legt dit voor zich neer. De 32 toeristen worden willekeurig op de 32 gekleurde stations van het speelbord geplaatst *(dus niet op de wagons, zie ook de afbeelding rechts).*

**Opmerking:** Als er wordt gespeeld met de uitbreiding 1, dan krijgen de metromaatschappijen de borden toebedeeld.



## Spelverloop

Als een speler zijn metrolijn eindigt bij een eindstation, dan krijgt hij de toerist die daar staat en plaatst deze op zijn bord op het veld met de bezienswaardigheid in de betreffende kleur. Tijdens het spel kunnen er meerdere toeristen van dezelfde kleur op een veld terecht komen.

*Voorbeeld: Martha eindigt haar metrolijn op een station waar een rode toerist wacht. Ze plaatst de toerist op de bezienswaardigheid met het rode veld op haar bezienswaardighedenbord.*

## Einde van het spel

Aan het einde van het spel krijgen de spelers overwinningspunten voor de toeristen op het bezienswaardighedenbord. Elke toerist geeft het aantal overwinningspunten dat is aangegeven in die kleur op het bord.

*Voorbeeld: Alex heeft 2 rode toeristen (elk 3 overwinningspunten), 2 blauwe toeristen (elk 1 overwinningspunt) en 1 groene toerist (0 overwinningspunten). Hij krijgt in totaal 2 x 3 + 2 x 1 + 1 x 0 = 8 overwinningspunten.*

# St. Petersburg

**Spelmateriaal:**

- **8 x 4 Overwinningspuntenfiches in acht kleuren**

*achterkant*

- **8 Toeristen in acht kleuren**

- **8 Bezienswaardigheidfiches "St. Petersburg"**

## Spelvoorbereiding

Plaats de 8 bezienswaardigheidfiches op de 8 binnenste diagonale velden buten het centraal station *(zie afbeelding)*.

Sorteer de overwinningspuntenfiches op kleur en leg ze open naast het speelbord. Zet een toerist van dezelfde kleur naast ieder groepje fiches.

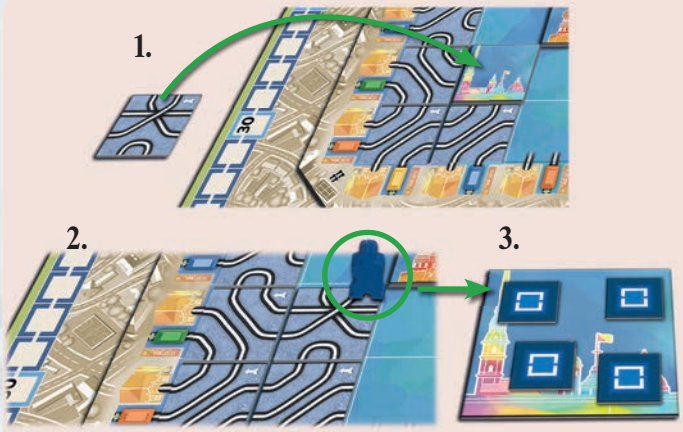
*Overwinningspuntenfiches met toerist*

## Spelverloop

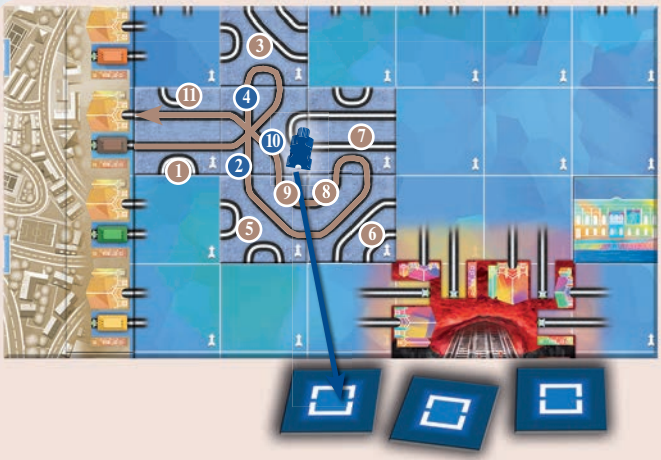
1. Als een speler een spoortegel plaatst op een veld met een bezienswaardigheidfiche, dan neemt hij de bezienswaardigheid weg.

2. De speler plaatst een van de nog beschikbare toeristen naast het speelbord, op de pijl van de spoortegel.

3. De overwinningspuntenfiches van deze kleur worden geschud en gedekt op de verwijderde bezienswaardigheid gelegd.




Als een metrolijn wordt afgesloten, die over een spoortegel met een toerist voert *(ook in de beurt waarin de toerist geplaatst werd)*, dan krijgt de speler een gedekt overwinningspuntenfiche, voor elk deel van de metrolijn dat over de spoortegel voert.



*Voorbeeld: De metrolijn van Peter is 11 overwinningspunten waard. De metrolijn voert drie keer over de spoortegel met de toerist. Hij krijgt daarom ook 3 overwinningspuntenfiches en de bijbehorende overwinningspunten aan het einde van het spel.*

## Einde van het spel

De spelers tonen hun overwinningspuntenfiches en houden hun overwinningspunten bij op het puntenspoor.

## Berlijn

**Spelmateriaal:**

- **64 Kaartjes in acht kleuren**

- **24 Toeristen in acht kleuren**

- **8 Bezienswaardigheidfiches "Berlijn"**

Alexanderplatz | Dom van Berlijn | Museumeiland | Kaiser-Wilhelm-Gedächtniskirche

Rood stadhuis | Reichstag | Overwinningszuil | Brandenburger Tor

## Spelvoorbereiding

De 8 bezienswaardigheidfiches worden in een rij naast het speelbord gelegd. Daarna worden willekeurig 16 toeristen *(2 van elke kleur)*, in groepen van 4, verdeeld over de velden van het speelbord zoals aangegeven in de illustratie. In een groep mogen geen 2 toeristen van dezelfde kleur zitten.

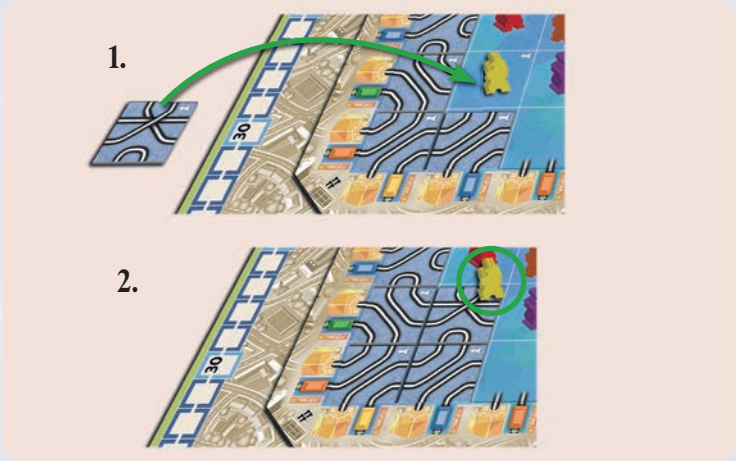
Van de 8 overgebleven toeristen wordt telkens willekeurig 1 toerist op elke bezienswaardigheid geplaatst.

De kaartjes worden klaargelegd.

***Let op:*** *De bezienswaardigheden hebben 2 kanten met verschillende aantallen overwinningspunten. De aantallen overwinningspunten van kant "B" lopen verder uiteen dan van kant "A". Voor het eerste spel wordt aangeraden om met kant "A" te beginnen. Later kan met kant "B" gespeeld worden of kunnen beide kanten worden gemixt.*

## Spelverloop

1. Als een spoortegel op een veld met een toerist geplaatst wordt,
2. Dan wordt de toerist op de pijl van de spoortegel gezet.




Als nu de punten worden geteld voor een metrolijn die over deze spoortegel voert, dan krijgt de eigenaar van de lijn een kaartje in die kleur, voor elk deel van de metrolijn dat over de spoortegel voert.

***Voorbeeld:*** *Ulrich krijgt punten voor de groene metrolijn. De lijn loopt over 4 spoortegels. Over 1 spoortegel loopt de lijn 2x en over een andere tegel 3x. Ulrich krijgt voor de lijn 7 overwinningspunten. Daarbij krijgt hij ook 2 gele en 1 paars kaartje omdat de metrolijn 2x over de spoortegel met de gele toerist voert en 1x over de tegel met de paarse toerist. Aan het einde van het spel kan hij extra overwinningspunten krijgen voor zijn kaartjes.*

## Einde van het spel

De speler met de meeste kaartjes van een kleur krijgt het hoogste aantal overwinningspunten dat is aangegeven op de bezienswaardigheid met de toerist in die kleur. De speler met het op een na hoogste aantal kaartjes krijgt het laagste aantal overwinningspunten dat is aangegeven. Bij een gelijke stand wordt het aantal overwinningspunten opgeteld en door 2 gedeeld *(naar beneden afgerond)*.

***Let op:*** *Sommige kaartjes zullen overblijven aan het einde van het spel omdat sommige metrolijnen op het speelbord gesloten zijn en geen begin- of eindstation hebben. Deze kaartjes worden aan een denkbeeldige speler toegekend die mee wordt gerekend in de eindtelling.*

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.