Old London Bridge

Een spel van
Gabriele Bubola & Leo Colovini

2-4 | 10+ | 45 min

Spelidee en doel van het spel

De grote houten brug over de Theems is verwoest in een enorme vlammenzee.

Als architecten zijn jullie verantwoordelijk voor de herbouw van de brug. De nieuwe fundering is gemaakt van steen, stevig genoeg om ook gebouwen op de brug te kunnen dragen. Er barst een strijd los wie het mooiste segment van de brug kan bouwen.

Bouw kapellen, poorten, herbergen, kruidenierswinkels, gildehuizen en parken, in de juiste volgorde en benut de verschillende acties die je voordeel opleveren, om aan het einde van het spel de rijkste architect te worden en het spel te winnen!

Spelmateriaal

- **1 Speelbord**

- **1 Draaischijf**

- **55 Personenkaarten**

10 × "4": Edelman | *11 × "3": Geestelijke* | *15 × "2": Edelvrouw*

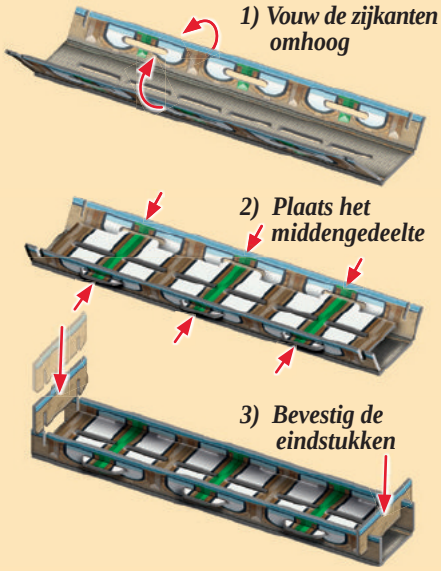
15 × "1": Koopman | *4 × "0": Peter de Colechurch* | *Achterkant van de kaarten*

- **4 Pionnen**
  1 in elke spelers-kleur

- **8 Markeerstenen**
  2 in elke spelerskleur

- **8 Brugsegmenten**
  2 in elke spelerskleur

Bouwinstructie:



- **76 Munten** *(£ = Pond Sterling)*

38× £1 | *20× £3* | *12× £10* | *6× £25*

- **15 Spelrondefiches**
  5 van elk nummer "1", "2" en "3"

- **24 Bonusfiches**
  3 van elk 8 verschillende acties

3 verschillende achterkanten om gemakkelijk te sorteren.

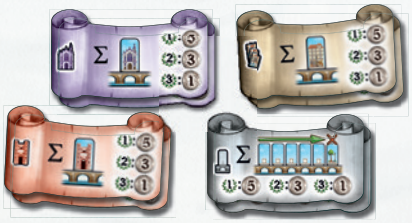
- **72 Gebouwen,** *12 van elke soort*

Huisnummers 1 – 60 & 1 – 4 verschillende wapens | *4 Wapens* | *Zonder huisnummer*

Kapel | *Toegangs-poort* | *Herberg* | *Kruideniers-winkel* | *Gildehuis* | *Park*

Uitbreiding: Ervaren architecten

- **8 Scorefiches,** *dubbelzijdig*



Historische achtergrond

Londen, 1136:
Een enorme vlammenzee verwoest de grote houten brug over de Theems. De geestelijke Peter de Colechurch, die de opdracht heeft gekregen voor de herbouw, stelt voor om niet alleen de houten brug te vervangen door een brug van steen, maar de brug zo te ontwerpen dat er gebouwen op de brug zelf gebouwd kunnen worden.

Na een lange voorbereiding start de herbouw in 1176. De stenen brug wordt ondersteund door talloze spitsbogen en beschermd door golfbrekers. Een boog is zelfs omgebouwd tot ophaalbrug om de doorvaart van grotere schepen mogelijk te maken.

Spelvoorbereiding

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

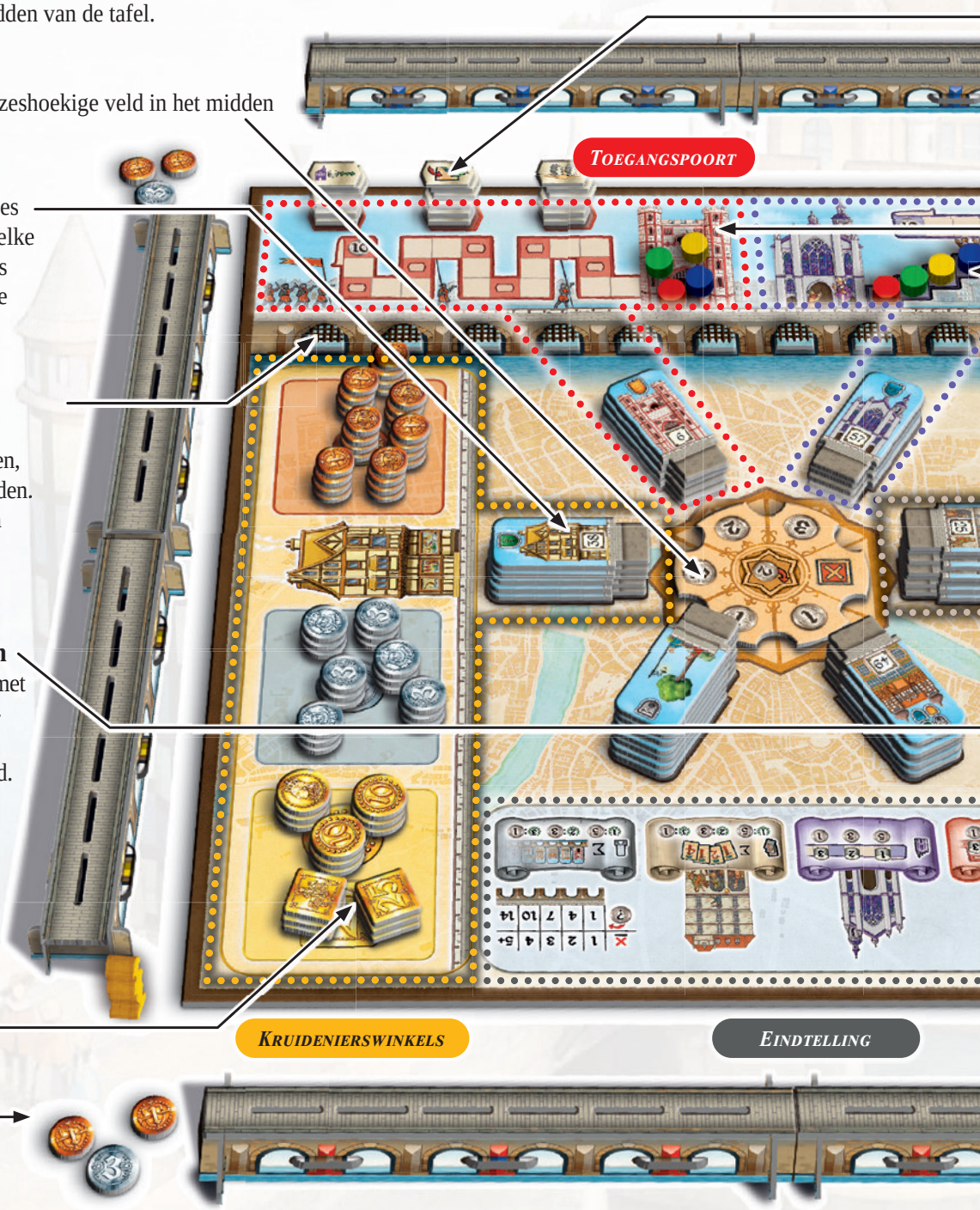
2) Plaats de **draaischijf** op het zeshoekige veld in het midden van het speelbord.

3) Sorteer de **gebouwen** in de zes verschillende soorten. Schud elke soort afzonderlijk en leg ze als stapels op de overeenkomstige velden rondom de draaischijf.

4) Schud de **15 spelrondefiches** gedekt en leg ze, met de genummerde zijde naar onderen, op de 12 overeenkomstige velden. De 3 overgebleven fiches gaan ongezien terug in de doos.

5) **Herbergen:**
Sorteer de **personenkaarten** op nummer. Stapel de kaarten met de getallen “1 – 4” op de overeenkomstige velden naast de herberg, als algemene voorraad. Elke speler neemt een kaart met nummer “0” (Peter de Colechurch) in zijn hand.

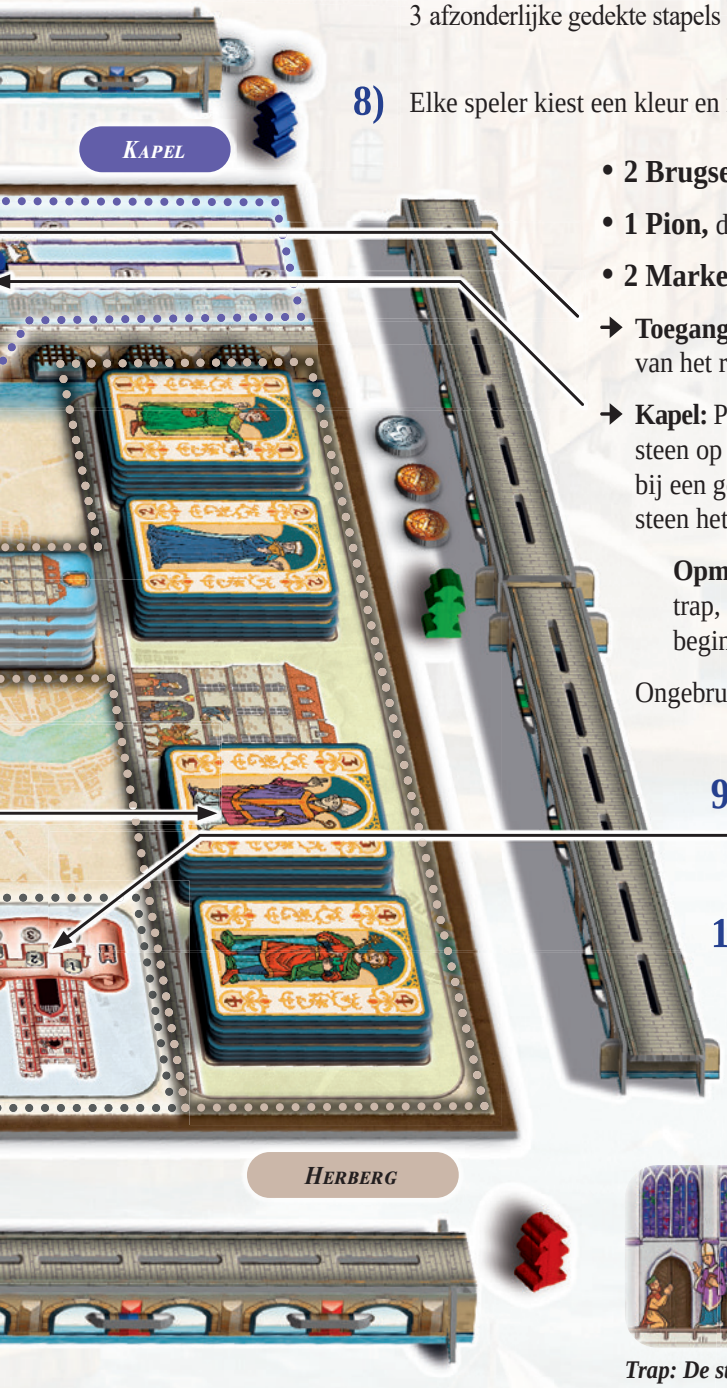
6) **Kruidenierswinkels:**
Sorteer de **munten** naar waarde en leg deze op de overeenkomstige velden naast de kruidenierswinkel. Elke speler krijgt **£5** als **startkapitaal.**



Na 33 jaar werd het imposante bouwwerk in 1209 door Koning John geopend. Peter de Colechurch kon dit helaas niet meer meemaken omdat hij vier jaar eerder was overleden.

De middeleeuwse brug was 6 meter breed en 273 meter lang. Markante gebouwen waren de toegangspoorten met wachters en een kapel waar Peter de Colechurch was begraven. Een watermolen produceerde meel en er ontstonden winkels en woonhuizen met huurwoningen. Het aantal bewoners van de brug was zo hoog, dat de Old Londen Bridge tot in de 18e eeuw een onafhankelijk stadsdeel was met een eigen bestuur.

7) TOEGANGSPOORT:
Sorteer de **bonusfiches** naar de kleur van hun achterkant. Schud de fiches afzonderlijk en vorm 3 afzonderlijke gedekte stapels op de daarvoor bestemde velden. Draai van elke stapel het bovenste fiche om.



8) Elke speler kiest een kleur en neemt in deze kleur het volgende spelmateriaal:

- **2 Brugsegmenten** (in het vervolg gewoon "brug" genoemd).
- **1 Pion,** die hij voor zich neerzet.
- **2 Markeerstenen:**

→ **Toegangspoort:** Plaats 1 markeersteen op de **toegangspoort**. Dit is het startveld van het rode toegangspoortspoor.

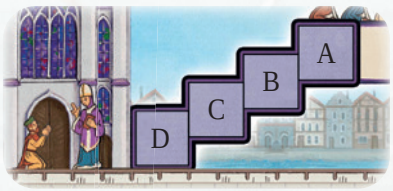
→ **Kapel:** Plaats 1 markeersteen op de trap van de **kapel**. Bepaal willekeurig welke steen op welke traptrede wordt gelegd. Dit spoor is van belang om tijdens het spel, bij een gelijke stand, de spelersvolgorde te bepalen. De speler van wie de markeersteen het verst naar voren of bovenop ligt, is als eerste aan de beurt.

Opmerking: De eerste stap op kapelspoor is altijd naar het eerste veld na de trap, ongeacht op welke trede (A, B, C of D) je markeersteen staat aan het begin van het spel.

Ongebruikt spelmateriaal wordt teruggelegd in de doos.

9) Als je het spel voor het eerst speelt, dan worden de **scorefiches** niet gebruikt. De **eindtelling** voor het basisspel is afgebeeld op het speelbord.

10) Tenslotte nemen de spelers, als aanvulling op hun kaart "0", nog extra kaarten in hun hand. Afhankelijk van de startpositie op het kapelspoor, krijg je een verschillend aantal personenkaarten 1 – 4, zoals aangegeven in de tabel:



Trap: De startvelden van het kapelspoor

A	2	1	1	1
B	1	2	1	1
C	1	1	2	1
D	1	1	1	2

De gebouwen van de Old London Bridge

Dit hoofdstuk geeft een overzicht van de belangrijkste elementen van het spel.

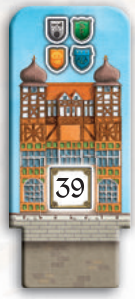
Er zijn 6 soorten gebouwen, die elk een verschillende actie mogelijk maken, als ze op de brug gebouwd worden. Hier volgt een kort overzicht van de acties per gebouw:

Kapel – Bepaalt de volgorde van de spelers en geeft de doorslag bij een gelijke stand

Toegangspoort - Geeft eenmalig een speciale vaardigheid

Herberg – Krijg nieuwe personenkaarten

Kruideniers-winkel – Krijg geld



Gildehuis – Versterkt toekomstige acties

Park – Laat je je een volgend gebouw naar keuze bouwen

De sterkte van de **acties** kan verschillen en hangt af van het wapen dat is afgebeeld op het gebouw dat zojuist gebouwd is. Tel **alle wapens van dezelfde kleur** van je gebouwen op, inclusief het zojuist gebouwde gebouw. Hoe hoger de uitkomst, hoe sterker de actie (in het voorbeeld hieronder leveren de 3 oranje wapens een sterkte 3 op).

In **elke spelronde** bouwen alle spelers **een gebouw** op hun eigen brug. Gebouwen worden altijd **van links naar rechts** op de brug gebouwd.

Alle gebouwen hebben een **uniek huisnummer van 60 – 1**, met uitzondering van parken. Je mag een nieuw gebouw alleen op de eerstvolgende vrije locatie bouwen, als het **huisnummer lager** is dan het huisnummer van het gebouw links.

Je mag **altijd een park bouwen** omdat dit geen huisnummer heeft. Hiermee **start je een nieuwe reeks gebouwen** en het volgende gebouw mag daarom elk huisnummer hebben.

Spelverloop

Old London Bridge wordt gespeeld in 12 ronden. Na de twaalfde ronde eindigt het spel en vindt de eindtelling plaats. Elke ronde bestaat uit de volgende 3 fases, die na elkaar worden uitgevoerd:

1. Voorbereiding van de spelronde **2. Volgorde van de beurt bepalen** **3. Gebouwen bouwen**

1. Voorbereiding van de spelronde

Eerst wordt er een spelrondefiche omgedraaid. In de eerste ronde is dit het eerste fiche, helemaal links op het speelbord. In de volgende ronden worden de fiches van links naar rechts omgedraaid.

Draai de draaischijf, met de klok mee, het aantal velden vooruit, dat is aangegeven op het spelrondefiche (1 tot 3 velden).

Voorbeeld: Het spelrondefiche toont een "2". Draai de draaischijf 2 velden in de richting van de klok.

2. Volgorde van de beurt bepalen

Elke speler kiest een kaart uit zijn hand en legt deze **gedekt** voor zich neer. Daarna **draaien** de spelers **tegelijk de gekozen kaart om** en laten deze voor zich liggen.

Het getal op de kaart bepaalt de volgorde waarin de spelers hun gebouwen bouwen in **3. Gebouwen bouwen**.

- De speler met het **hoogste getal is als eerste** aan de beurt.
- De andere spelers zijn daarna aan de beurt, in **afnemende volgorde van het getal op de kaart**.
- Als er **kaarten met hetzelfde getal** zijn gepeeld, dan geeft de positie op het **kapelspoor** de doorslag. De speler van wie de markeersteen het verst is, of bovenop ligt als ze op hetzelfde veld staan, is eerst aan de beurt.

Voorbeeld:
Leon heeft de kaart met de hoogste waarde (3) en is als eerste aan de beurt in fase 3, gevolgd door Lisa (2). Tim en Paula staan gelijk (beide 0). De positie op het kapelspoor geeft nu de doorslag. Tim ligt voor op Paula, die het startveld nog niet heeft verlaten. Tim is als derde aan de beurt en Paula als laatste.

3. Gebouwen bouwen

De speler die aan de beurt is voert de volgende 3 acties achter elkaar uit:

a) Kies een gebouw **b) Bouw het gebouw op de brug** **c) Voer de actie voor het gebouw uit**

a) Kies een gebouw:

Eerst worden de **gespeelde kaarten teruggelegd** in de algemene voorraad op het speelbord.

Uitzondering: Een “Peter de Colechurch” kaart (0) wordt altijd terug in de hand genomen.

Hierna kiest de speler een gebouw, door zijn **pion op een vrij veld van de draaischijf te plaatsen**. Er zijn hierbij twee opties:

a) De speler plaatst zijn pion op een van de **buitenste velden** en krijgt het daar aangegeven **inkomen van £1, £2 of £3** en neemt vervolgens het bovenste gebouw van de aangrenzende stapel. De pion mag niet op het veld met de “X” geplaatst worden.

b) De speler plaatst zijn pion op het veld in het **midden** van de draaischijf en moet nu **£2 betalen**. Hij mag nu vrij kiezen uit de bovenste gebouwen van alle zes stapels, zelfs de stapel die grenst aan het veld met de “X”. Hij krijgt geen inkomen.

Voorbeeld:
Leon heeft de kaart met de hoogste waarde gespeeld en is als eerste aan de beurt. Hij zet zijn pion op het veld dat grens aan de toegangspoort en krijgt £3. Dan bouwt hij het gebouw op de brug en voert de actie van het gebouw uit. Lisa is hierna aan de beurt (een na hoogste kaart). Ze betaalt £2 en plaatst haar pion op het veld in het midden. Ze mag nu elk gebouw kiezen, zelfs de toegangspoort (het veld dat Leon had gekozen). Ze besluit een kapel te nemen (deze stapel grenst op dit moment aan het veld met de “X”).

!/ Belangrijk: Op elk veld mag maar **1 pion** staan!
Als tijdens het spel een **stapel gebouwen leeg raakt**, dan mag een speler zijn pion **niet meer** op het aangrenzende veld van de draaischijf plaatsen.

Opmerking: Je mag je geld verborgen houden achter je brug.

b) Bouw het gebouw op de brug

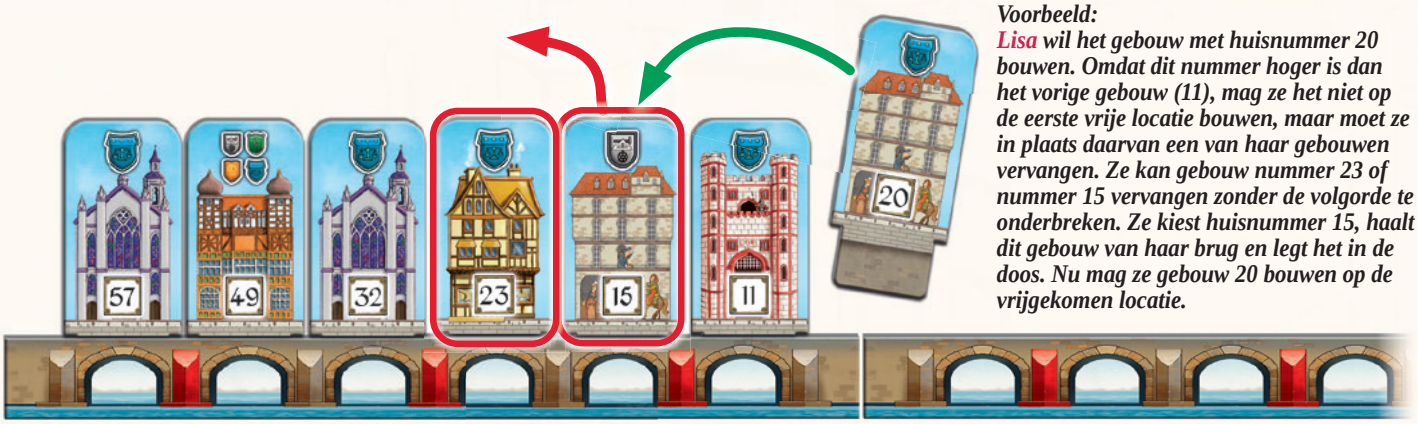
Na het plaatsen van de pion **neemt** de speler het overeenkomstige gebouw en **plaats** dit op zijn brug volgens de onderstaande regels:

- Op de brug van een speler is plaats voor **maximaal 12 gebouwen**, die **van links naar rechts** gebouwd moeten worden.
- Alle gebouwen, behalve parken, hebben een uniek huisnummer van 1 – 60. Je mag een nieuw gebouw alleen op de eerstvolgende vrije locatie bouwen, als het **huisnummer lager** is dan het gebouw links ervan.

Voorbeeld:
In de derde ronde bouwt Lisa het gebouw met huisnummer 32. Dit is lager dan vorige gebouw (49) en ze plaats het gebouw op de eerstvolgende vrije locatie.

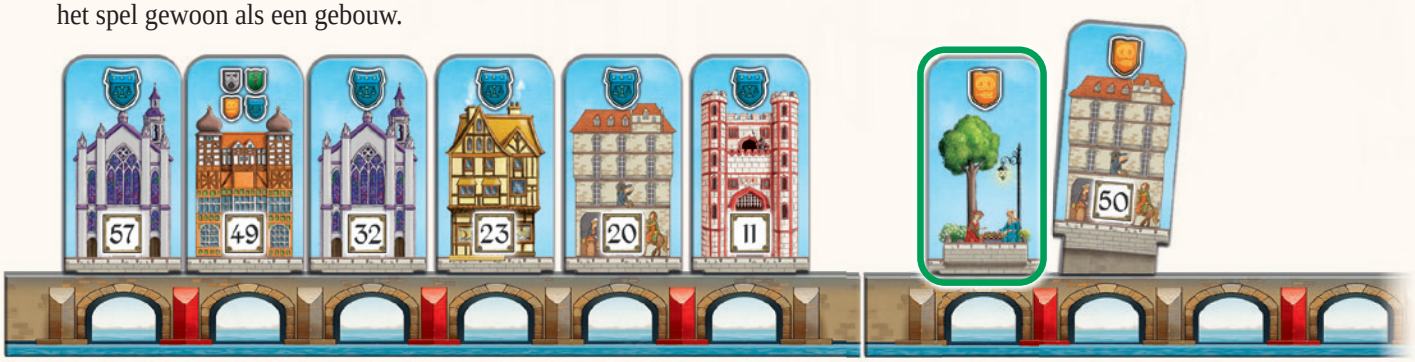
- Als het **huisnummer hoger** is, dan moet je een eerder op de brug gebouwd gebouw **vervangen**, zodat de volgorde van de huisnummers niet wordt onderbroken. Verwijder het vervangen gebouw uit het spel.

!/ Let op: Een park mag nooit worden vervangen.



Voorbeeld:
Lisa wil het gebouw met huisnummer 20 bouwen. Omdat dit nummer hoger is dan het vorige gebouw (11), mag ze het niet op de eerste vrije locatie bouwen, maar moet ze in plaats daarvan een van haar gebouwen vervangen. Ze kan gebouw nummer 23 of nummer 15 vervangen zonder de volgorde te onderbreken. Ze kiest huisnummer 15, haalt dit gebouw van haar brug en legt het in de doos. Nu mag ze gebouw 20 bouwen op de vrijgekomen locatie.

- Een **park** wordt altijd op de eerste vrije locatie **rechts van een bestaand gebouw** gebouwd. Het gebouw rechts van een park mag elk gewenst huisnummer hebben want je **start een nieuwe reeks gebouwen met afnemend huisnummer**. Een park telt in het spel gewoon als een gebouw.



Voorbeeld: Lisa heeft in de vorige ronde een park gebouwd. Nu start ze een nieuwe reeks afnemende huisnummers met gebouw nummer 50.

c) Voer de actie voor het gebouw uit

Zodra de speler het gekozen gebouw heeft gebouwd, voert hij de bijbehorende **actie voor dat gebouw** uit.
Elk van de zes soorten gebouwen heeft een eigen specifieke actie.

De **sterkte van de actie** hangt af van het **wapen**, bovenaan het gebouw dat je zojuist hebt gebouwd. Tel alle wapens met dezelfde kleur en vorm, inclusief het gebouwd dat je zojuist hebt gebouwd. Dit aantal bepaalt de sterkte van de actie.

Voorbeeld:
Paula heeft zojuist het gebouw met huisnummer 43 gebouwd. Dit is een kruidenierswinkel en die levert geld op, afhankelijk van de sterkte van de actie. De kruidenierswinkel heeft een oranje wapen, dus telt ze de oranje wapens van alle gebouwen op haar brug. Het totaal is 4 dus krijgt ze £4 uit de algemene voorraad.

Opmerking: Omdat gildehuizen alle vier wapens tonen, versterken ze altijd **alle** acties!

Nadat **alle spelers** hun beurt hebben beëindigd, worden de pionnen van de draaischijf genomen, voordat de volgende ronde begint.

Hierna worden de acties voor alle gebouwen in detail uitgelegd:

De kapel

Als je een kapel hebt gebouwd, dan mag je de markeersteen op het kapelspoor het aantal velden vooruit plaatsen, gelijk aan de sterkte van de actie. Als je uitkomt op een veld met een of meer markeerstenen van andere spelers, dan plaats je jouw markeersteen hier bovenop.

Als je markeersteen een veld, waarop een geldbedrag is afgebeeld, passeert of erop terecht komt, dan krijg je direct dit bedrag uit de algemene voorraad.

Voorbeeld a):
In de derde ronde bouwt Lisa een kapel met een blauw wapen op haar brug. Het totaal van de blauwe wapens is 3 dus ze verplaatst haar markeersteen 3 velden vooruit op het kapelspoor. Omdat ze hierbij het veld met £1 passeert, krijgt ze £1 uit de algemene voorraad.

!/ Belangrijk: De speler van wie de markeersteen het verst is op het kapelspoor, wint bij een gelijke stand. Dit **geldt voor elke gelijke stand**, zoals bij het spelen van personenkaarten, maar ook bij de eindtelling.

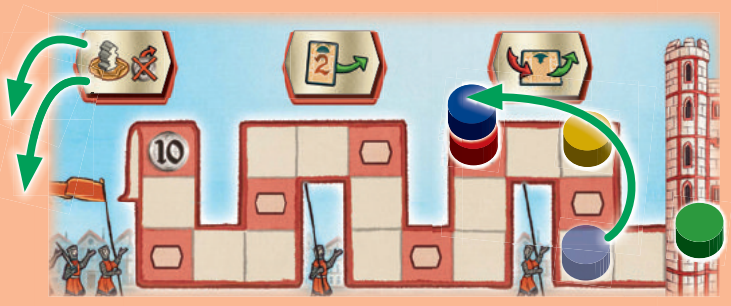
Voorbeeld b):
In de volgende ronde spelen Lisa en Paula een kaart met dezelfde waarde (2). Omdat Lisa verder is dan Paula op het kapelspoor, is ze voor Paula aan de beurt.

De toegangspoort

Als je een toegangspoort hebt gebouwd, dan mag je de markeersteen op het **toegangs-poortspoor** het aantal velden vooruit plaatsen, gelijk aan de sterkte van de actie. Als je uitkomt op een veld met een of meer markeerstenen van andere spelers, dan plaats je jouw markeersteen hier bovenop.

Elk derde veld van dit spoor is een **bonusveld**. Als je markeersteen een bonusveld passeert of erop terecht komt, dan mag je direct een van de drie openliggende **bonusfiches** uitzoeken. Draai direct het volgende fiche van de stapel om. Als een speler recht heeft op meer dan een bonusfiche, dan mag hij eerst een nieuw fiche omdraaien, voordat hij het volgende fiche kiest.

De bonusfiches geven een speciale actie als **eenmalig voordeel**, die je vanaf de **volgende ronde** kunt gebruiken. Met uitzondering van de twee fiches * rechtsonder in het overzicht, kunnen de fiches alleen tijdens **3. Gebouwen bouwen,** in de **eigen beurt**, worden gebruikt. Als een fiche gebruikt is, wordt het uit het spel verwijderd. Een speler mag tijdens zijn beurt meerdere bonusfiches gebruiken. Een ongebruikt bonusfiche is aan het einde van het spel £1 waard (aangegeven op de achterkant).



Voorbeeld:
***Paula** bouwt een toegangspoort met een oranje wapen. Ze heeft in totaal 4 oranje wapens en mag haar markeersteen 4 velden vooruitzetten op het toegangspoortspoor. Ze passeert hierbij een bonusveld en komt terecht op een ander bonusveld. Ze mag 2 bonusfiches kiezen en neemt het meest linkse fiche. Ze draait een nieuw fiche om en besluit ook dit fiche te kiezen (ze had ook een van de andere twee openliggende fiches mogen kiezen).*

De bonusfiches geven de volgende speciale acties:

- Je mag een pion plaatsen op een veld waar al **één** andere pion staat. Je krijgt ook het inkomen voor de buitenste velden of moet £2 betalen voor het veld in het midden.

- Je mag je pion op het middelste veld van de draaischijf plaatsen zonder £2 te betalen.

- Je mag je pion op veld “X” van de draaischijf plaatsen en het overeenkomstige gebouw bouwen.

- Na je beurt mag je de gespeelde personenkaart terug in je hand nemen.

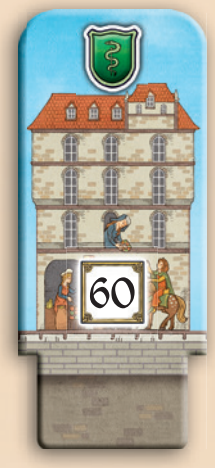
- Je mag je markeersteen 2 velden vooruit plaatsen op het kapelspoor.

- Je mag je markeersteen 2 velden vooruit plaatsen op het toegangs-poortspoor.

∗ Je mag dit fiche spelen direct nadat in **2. Volgorde van de beurt bepalen**, de kaarten zijn omgedraaid. Verhoog de waarde van je personenkaart met +1.

∗ Je mag dit fiche spelen voordat je in **2. . Volgorde van de beurt bepalen,** een kaart speelt. Voeg een “Edelvrouw” (2) uit de algemene voorraad toe aan je hand.

Elke speler die het laatste veld van het kapelspoor of het toegangspoortspoor bereikt, krijgt direct £10. Als je niet als eerste het veld bereikt, dan plaats je de markeersteen onder de al aanwezige markeerstenen. Resterende stappen komen te vervallen.



De herberg

Als je een herberg hebt gebouwd, dan mag je een of meer **personenkaarten uit de algemene voorraad** trekken en in je hand nemen. De totale waarde van de getrokken kaarten mag niet groter zijn dan de sterkte van de actie. De speler mag elke gewenste combinatie van kaarten kiezen, zolang de kaarten beschikbaar zijn.

Voorbeeld:
Om het nieuwe gebouw met huisnummer 20 te kunnen bouwen, moet Paula een bestaand gebouw vervangen en ze kiest hiervoor het gebouw met huisnummer 15. Ze heeft nu 6 blauwe wapens en de sterkte van haar actie is 6. Ze neemt een kaart met waarde 3, een met waarde 2 en een met waarde 1 uit de algemene voorraad en neemt ze in haar hand. Ze had ook kaarten met waarde 4 en 2 kunnen nemen of zelfs zes kaarten met waarde 1.

De kruidenierswinkel

Als je een kruidenierswinkel hebt gebouwd, dan krijg je zoveel **geld** uit de algemene voorraad, als de sterkte van de actie.

Voorbeeld:
Paula bouwt een kruidenierswinkel met een grijs wapen. Ze heeft 4 grijze wapens en krijgt £4.

Het park

Een park heeft geen huisnummer en mag daarom rechts naast elk willekeurig gebouw worden gebouwd (ook als dit een park is).

Een park onderbreekt de reeks van gebouwen met een afnemend huisnummer; het gebouw rechts naast het park mag elk gewenst huisnummer hebben en start een nieuwe reeks gebouwen met afnemende huisnummers.

Voorbeeld:
Op de reeks gebouwen met huisnummers 59, 51, 48, 33, 25 en 6 volgt een park. Een nieuwe reeks afnemende huisnummers start met nummer 58.

Het gildehuis

Het gildehuis heeft geen eigen actie maar toon alle vier wapens. Hierdoor hebben alle andere gebouwenacties **altijd een +1 wapensterkte**.

Voorbeeld:
Lisa bouwt een gildehuis op haar brug. Haar huidige wapensterkte bedraagt hierdoor:

7 in blauw,
5 in oranje,
2 in grijs,
2 in groen

Einde van het spel

Het spel eindigt na 12 ronden, de ronde waarin het laatste spelrondefiche is omgedraaid.

Uitzonding: In het uitzonderlijke geval dat 3 stapels gebouwen leeg zijn, eindigt het spel als de huidige ronde is afgerond.

Nu volgt de **eindtelling**. Handel eerst de vier scorevelden af, die op het speelbord zijn afgedrukt.

!! Belangrijk: Elke gelijke stand wordt beslist door de positie op het kapelspoor!

- De speler die het **verst is op het kapelspoor** (eerste plaats) krijgt £5, de speler op de tweede plaats krijgt £3 en de speler op de derde plaats* krijgt £1. Een speler moet het startveld verlaten hebben om geld te kunnen krijgen.

- De speler die het **verst is op het toegangspoortspoor** (eerste plaats) krijgt £5, de speler op de tweede plaats krijgt £3 en de speler op de derde plaats* krijgt £1. Een speler moet het startveld verlaten hebben om geld te kunnen krijgen.

- Elke speler **telt de waarde op van de personenkaarten** die hij nog in zijn hand heeft. De speler met de hoogste waarde krijgt £5, de speler met de op een na hoogste waarde krijgt £3 en de speler met de op twee na hoogste waarde* krijgt £1. Een speler moet minstens een waarde 1 hebben om geld te kunnen krijgen.

- Elke speler telt het **aantal gebouwen** op zijn brug. De speler met de meeste gebouwen krijgt £5, de speler met de op een na meeste gebouwen krijgt £3 en de speler met de op twee na meeste gebouwen* krijgt £1.

*In een spel met **drie spelers** wordt de **derde** plaats niet uitbetaald.

- Elke speler moet vervolgens een bedrag betalen voor de onbebouwde locaties op de brug, zoals aangegeven in de tabel:

Onbebouwde locaties:	✕	1	2	3	4	5+
Te betalen bedrag:	?	1	4	7	10	14

- Voor elk **bonusfiche** dat je nog bezit krijg je **£1**.

Tenslotte tellen alle spelers hun geld (zowel verkregen tijdens het spel als tijdens de eindtelling). De speler met het meeste geld is de winnaar van het spel! Bij een gelijke stand geeft de positie op het kapelspoor op de gebruikelijke manier de doorslag.

Voorbeeldtelling voor Paula:

- *Paula is derde op het kapelspoor en krijgt £1.*
- *Ze heeft de eerste plaats op het toegangspoortspoor en krijgt £5.*
- *Zij en Tim hebben allebei maar 1 handkaart met waarde 0. Om geld te krijgen moet je minimaal waarde 1 hebben dus krijgen ze beide geen geld.*
- *Lisa en Tim hebben geen onbebouwde locaties op hun brug, terwijl Leon en Paula allebei 1 onbebouwde locatie hebben. Omdat Paula achter Leon staat op het kapelspoor heeft Leon de derde plaats.*
- *Paula moet £1 betalen voor de onbebouwde locatie op haar brug.*
- *Paula heeft 2 ongebruikte bonusfiches en krijgt £2.*

Paula heeft bij de eindtelling £7 gekregen. Tijdens het spel had ze al £30 verzameld.

In totaal bedraagt haar eindvermogen in dit spel £37.

Spelregels voor een spel met 2 personen

Als het spel met 2 personen wordt gespeeld, dan is elke speler tweemaal aan de beurt in iedere ronde. De regels zijn hetzelfde als hiervoor beschreven, met de volgende aanpassingen:

Spelvoorbereiding

Elke speler neemt 2 “Peter de Colechurch” kaarten (0), in plaats van slechts 1. Zoals gebruikelijk krijgt elke speler 1 pion.

Het spel wordt gespeeld in 6 ronden in plaats van 12. Daarom worden maar 6 spelrondefiches op het speelbord gelegd en blijven de 6 velden aan de rechterkant leeg.

Spelverloop

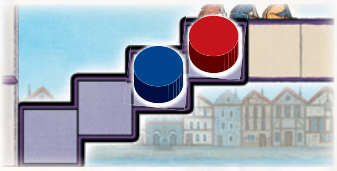
2. Volgorde van de beurt bepalen

Beide spelers spelen twee kaarten uit hun hand. Draai alle vier kaarten gelijktijdig om.

3. Gebouwen bouwen

De waarde van de gespeelde personenkaarten bepaalt op de gebruikelijke manier de volgorde van de beurt. Elke kaart wordt afzonderlijk bekeken; tel de waardes niet bij elkaar op. Dit betekent dat een speler twee keer aan de beurt is tijdens een ronde:

- **De eerste beurt van een speler:**
  Plaats de pion op de draaischijf en bouw het overeenkomstige gebouw.
- **De tweede beurt van een speler:**
  Verplaats de pion naar een ander veld op de draaischijf en bouw het overeenkomstige gebouw.



Voorbeeld:
Paula begint en daarna is Lisa tweemaal aan de beurt. Tenslotte heeft Paula haar tweede beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt na zes ronden. Bij de eindtelling wordt alleen de beloning voor de eerste plaats toegekend.

Uitbreiding: Ervaren Architecten

Als je Old London Bridge een aantal keer hebt gepeeld, dan kun je wat extra variatie in het spel brengen door de extra scorefiches te gebruiken. Er zijn 4 nieuwe opties voor de telling van de gebouwen "kapel", "toegangspoort" en "herberg" en ook voor je brug. Sorteer de scorefiches op kleur en schud ze afzonderlijk. Plaats een fiche van elke kleur op het overeenkomstige scoreveld van het speelbord, met een willekeurige kant naar boven. Deze fiches vervangen de standaard eindtelling. De scorefiches kunnen in elke gewenste combinatie worden gebruikt.

Let op: Je mag deze uitbreiding ook combineren met de eindtelling uit het basisspel, laat dan gewoon het gewenste aantal scorevelden op het speelbord onbedekt.

Dit zijn de nieuwe opties voor de telling:

Concurrerende telling

Bij de telling op deze fiches concurreren de spelers met elkaar, op dezelfde manier als bij de telling die is afgedrukt op het speelbord en wordt een bepaalde voorwaarde vergeleken. Wie hierbij eerste is krijgt £5, de tweede plaats krijgt £3 en de derde plaats krijgt £1. Ook hier geeft bij een gelijke stand de positie op het kapelspoor de doorslag. In een spel met drie [twee] spelers vervalt de derde [tweede en derde] plaats.

Wie heeft de meeste kapellen op zijn brug?

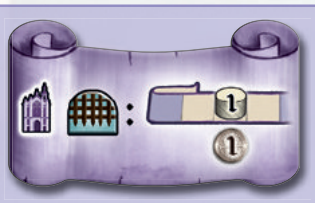
Wie heeft de meeste toegangspoorten op zijn brug?

Wie heeft de meeste herbergen op zijn brug?

Tel de langste ononderbroken reeks met gebouwen met afnemende huisnummers op de brug (parken niet meegerekend). Wie heet de langste reeks? ***Voorbeeld: Zie pagina 12, rechtsonder.***

Telling per ronde

Deze telling vindt eenmaal per ronde plaats. Ook hier concurreren de spelers met elkaar maar alleen de eerste plaats levert £1 / £2 op.



Aan het einde van de ronde:
De speler die het verst is op het kapelspoor krijgt £1.

Aan het einde van de ronde:
De speler die het verst is op het toegangspoortspoor krijgt £1.

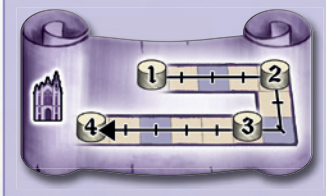
Na het omdraaien van de personenkaarten: De speler die de personenkaart met de hoogste waarde gespeeld heeft krijgt £2. Bij een gelijke stand geeft de positie op het kapelspoor de doorslag.

Belangrijk: Bonusfiches tellen hier niet mee!

Aan het einde van de ronde:
De speler die in deze ronde het gebouw met het laagste huisnummer gebouwd heeft krijgt £2 (parken tellen niet mee).

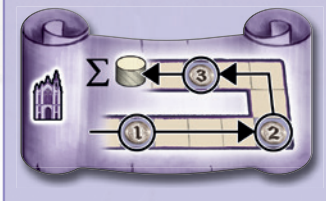
Algemene telling

De spelers concurreren hier niet direct met elkaar. Elke speler die aan de voorwaarde voldoet kan geld krijgen (ook in een spel met twee of drie spelers).



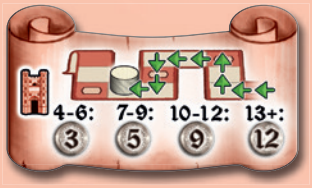
Alle spelers (behalve de laatste speler) krijgen £1 per veld dat ze verder zijn dan de laatste speler op het kapelspoor.

Voorbeeld:
De spelers tellen het aantal velden dat ze verder zijn dan Tim: Lisa krijgt £10, Leon £6, Paula £4 en Tim £0.



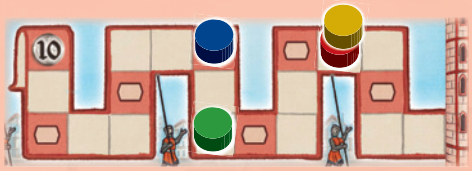
Elke speler, die op het kapelspoor velden met een geldbedrag bereikt heeft of gepasseerd is, krijgt aan het einde van het spel nog een keer de som van al deze bedragen.

Voorbeeld:
Aan het einde van het spel heeft Lisa het veld met £5 bereikt. Ze krijgt:
£5 + £3 + £2 + £1 = £11

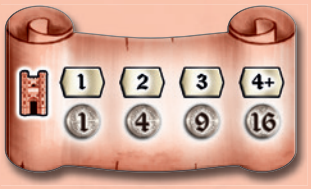


Hoe meer velden je op het toegangspoortspoor hebt afgelegd, hoe meer geld je krijgt:

4–6 velden = £3
7–9 velden = £5
10–12 velden = £9
13+ velden = £12



Voorbeeld:
Paula heeft 12 velden afgelegd en krijgt £9. Tim krijgt voor 10 velden ook £9. Lisa en Leon hebben beide het vijfde veld bereikt en krijgen elk £3.



In plaats van het geld dat op de achterkant is afgebeeld, krijgen de spelers voor hun ongebruikte bonusfiches het volgende bedrag:

1 fiche = £1
2 fiches = £4
3 fiches = £9
4+ fiches = £16

Voorbeeld:
Aan het einde van het spel heeft Lisa 3 ongebruikte bonusfiches. Ze krijgt £9.

Elke speler telt het aantal personenkaarten dat hij nog in zijn hand heeft (inclusief de "0") en krijgt:

3–4 kaarten = £4
5–7 kaarten = £7
8+ kaarten = £10

Voorbeeld:
Aam het einde van het spel krijgt Tim £7 voor de 5 kaarten die hij nog in zijn hand heeft. De "0" wordt hierbij meegeteld.

Bepaalde sets personenkaarten leveren geld op:

Set van 1+2 = £5
Set van 1+2+3 = £10
Set van 1+2+3+4 = £15

Een speler mag meerdere sets maken, maar een kaart kan altijd maar deel uitmaken van een enkele set.

Voorbeeld:
Leon krijgt in totaal £10 voor 2 sets met 1 + 2.

Elke speler telt het aantal gebouwen op zijn brug met een huisnummer van 30 of lager. Voor elk van zo'n gebouw krijg je £2.

Voor elke complete set van alle zes soorten gebouwen op je brug krijg je £10. (De gebouwen hoeven geen speciale volgorde te hebben of direct naast elkaar te staan).

Voorbeeld voor het bovenstaande scorefiche op pagina 11: In dit voorbeeld bestaat de langste ononderbroken reeks gebouwen met afnemende huisnummers, uit 6 gebouwen (59, 51, 48, 33, 25, 6). Het park telt niet mee.

© Copyright 2022
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989

QUEEN GAMES