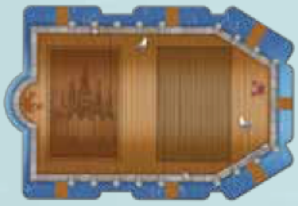
CØPENHAGEN

Een spel van
Daniel Skjold Pedersen
& Asger Harding Granerud
voor 2 – 4 spelers vanaf 8 jaar.

Spelmateriaal

• **1 Scorebord** **1 Haven**



• **4 Huizen** – *1 per spelerskleur (donkerrood, -blauw, -geel, -groen)*

Opmerking: *De kleuren van de huizen komen niet overeen met de kleuren van de gevelkaarten of de geveltegels.*

• **20 Vaardigheidsfiches** – *5 x 4 stuks*

Voorkant (actieve kant)

Willekeurige kaarten ***Extra kaart*** ***Voordelig bouwen*** ***Verandering van kleur*** ***Kaarten nemen en bouwen***

Achterkant (niet-actieve kant)

• **4 Score-stenen** – *1 per spelerskleur (donkerrood, -blauw, -geel, -groen)*

• **70 Gevelkaarten** **1 "Einde spel"-kaart**

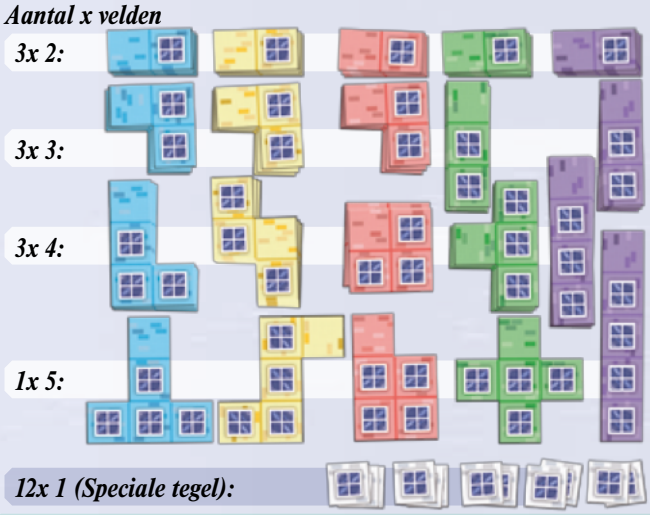
14x groen, blauw, geel, rood & paars

"Einde spel"-kaart ***Achter-kant***

Opmerking: *De kleuren van de kaarten komen overeen met de kleuren van de geveltegels.*

• **62 Geveltegels (dubbelzijdig)** – *elk 10 x blauw, geel, rood, groen en paars plus 12 x witte speciale tegel*

Aantal x velden



• **1 Spelregeloverzicht**

Doel van het spel

"Nyhavn" (Nieuwe Haven) is beroemd om zijn huizen met kleurrijke gevels langs de waterkant. De spelers hebben de uitdaging om nieuwe gevels zo te construeren dat ze naadloos passen in het prachtige havenlandschap.

Doel van het spel is om als eerste speler 12 punten te behalen of om de meeste punten te hebben als de "Einde spel"-kaart wordt omgedraaid.

De spelers verzamelen verschillende kleuren kaarten en wisselen deze vervolgens om voor geveltegels van dezelfde kleur in verschillende vormen (behalve witte speciale tegels). Op de tegels staan velden met vensters en metselwerk afgebeeld.

Met behulp van de tegels bouwen de spelers stukje voor stukje de gevel van hun huis. Telkens wanneer een verdieping (rij) of een onderdeel van het huis (kolom) voltooid is krijgt de speler punten. Een rij levert 1 punt op en een kolom 2 punten. Deze punten worden verdubbeld als de rij of kolom geheel uit vensters bestaat (2 respectievelijk 4 punten).

Als spelers over een wapenschild heen bouwen of een speciale verdieping (gemarkeerd met een wapenschild) voltooien, dan ontvangen ze vaardigheidsfiches of speciale tegels, die ze helpen om sneller hun doel te bereiken.

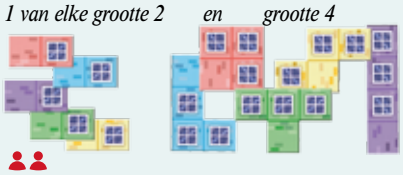
Spelvoorbereiding

1. Leg de **haven** en het **scorebord** in het midden van de tafel zoals afgebeeld.

2. Sorteer de **geveltegels** op kleur en vorm en leg ze voor alle spelers goed bereikbaar neer.

In een spel met 2 of 3 spelers, worden de volgende tegels terug in de doos gelegd:

1 van elke grootte 2 en grootte 4



1 van elke grootte 2, grootte 3 en grootte 4

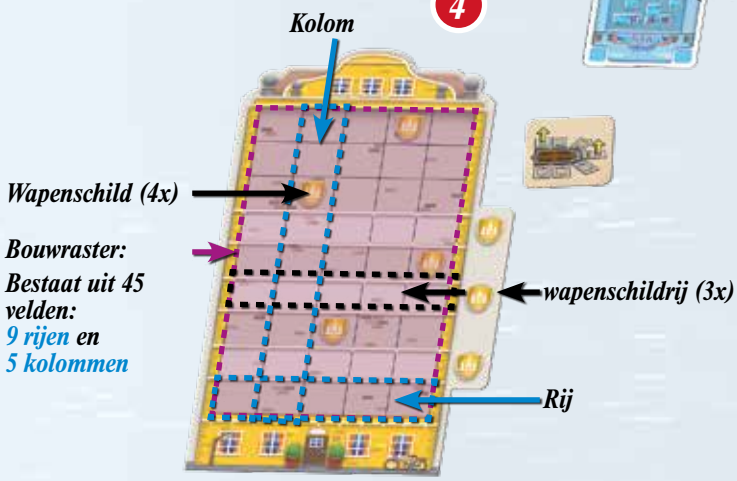
3. Schud de **gevelkaarten** en leg ze gedekt naast de haven neer. Dit is de trekstapel.

In een spel met 3 spelers worden voor het schudden 2 kaarten van elke kleur (10 in totaal) verwijderd en terug in de doos gelegd.

Draai vervolgens de bovenste 7 kaarten een voor een om en leg ze met de klok mee naast de 7 loopbruggen van de haven. Dit zijn de openliggende kaarten.

Leg de **"Einde spel"-kaart** open naast het scorebord.

In een spel met 2 spelers worden de bovenste 9 kaarten samen met de "Einde spel"-kaart geschud en vervolgens gedekt onder de trekstapel gelegd.



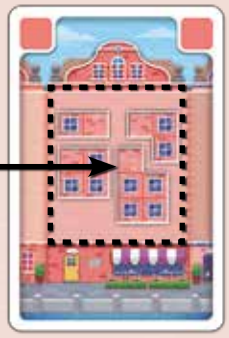
4. Elke speler kiest een kleur en neemt het huis en de score-steen van deze kleur. De spelers leggen hun huis voor zich neer en plaatsen hun score-steen op het startveld, van het puntenspoor van hun kleur, op het scorebord.

5. Neem van elk type vaardigheidsfiche 1 per speler en leg ze als aparte stapels naast het scorebord. Alle overige fiches worden terug in de doos gelegd.

Elke speler neemt een **vaardigheidsfiche "Willekeurige kaarten"** en legt dit naast zijn huis.

Rode gevelkaart

Toont de 4 beschikbare geveltegels van deze kleur (hier rood).

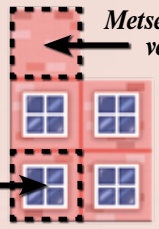


***Belangrijk:** de kleuren van de gevelkaarten*
Elke speler mag uit alle kleuren kiezen om

Rode geveltegel (5 velden)

Elke geveltegel heeft 3 eigenschappen:

- ***Vorm***
- ***Kleur***
- ***Aantal velden***



en geveltegels zijn geen spelerskleuren!
zijn gevel te bouwen.

Spelverloop

Begin van het spel

De oudste speler is de **startspeler**. Beginnend bij de startspeler, met de klok mee, trekken alle spelers een hand startkaarten van de trekstapel. Afhankelijk van het aantal spelers, wordt het volgende aantal kaarten getrokken:

	Startkaarten			
	Startspeler	*Speler 2*	*Speler 3*	*Speler 4*
Spel met 2 spelers	2	3		
Spel met 3 spelers	2	3	3	
Spel met 4 spelers	2	3	3	4

De speler die aan de beurt is *(beginnend bij de startspeler)* kiest één van de twee mogelijke acties en voert deze vervolgens uit:

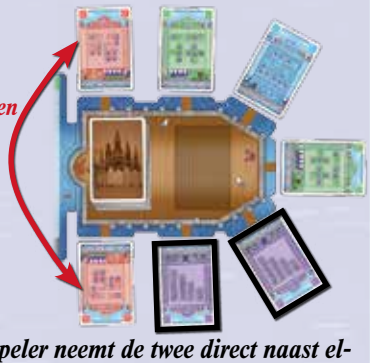
A) Kaarten nemen OF **B) Gevel bouwen**

Na het uitvoeren van de actie is de volgende speler, met de klok mee, aan de beurt. Het spel eindigt direct zodra een speler **12 punten of meer** behaald heeft of wanneer de **„Einde spel"-kaart** wordt omgedraaid.

A) Kaarten nemen

De speler neemt 2 direct naast elkaar liggende kaarten uit de openliggende kaarten en voegt ze toe aan zijn hand. Het is niet toegestaan om maar 1 kaart te nemen.

Vervolgens vult hij de kaarten, met de klok mee, weer aan van de trekstapel.



Voorbeeld: De speler neemt de twee direct naast elkaar liggende kaarten en voegt ze toe aan zijn hand.

Maximum aantal handkaarten

Een speler mag niet meer dan 7 kaarten in zijn hand hebben.

Als een speler kaarten neemt terwijl hij al 6 of 7 kaarten in zijn hand heeft, dan moet hij direct 1 respectievelijk 2 kaarten uit zijn hand kiezen en op de aflegstapel leggen.

Einde van het spel

Als de trekstapel voor de eerste keer helemaal gebruikt is, dan wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe trekstapel klaargelegd. Schud de bovenste 9 kaarten samen met de "Einde spel"-kaart en leg ze gedekt onderaan de trekstapel.

In een spel met 2 spelers vervalt deze stap.
Het spel eindigt als de trekstapel eenmaal gebruikt is.

B) Gevel bouwen

Bij deze actie wisselt een speler zijn handkaarten in voor geveltegels en bouwt deze in zijn huis in. Vervolgens krijgt de speler punten voor elke rij of kolom die hij in deze beurt voltooid heeft.

1. Geveltegels nemen

De speler wisselt zijn handkaarten in voor een geveltegel uit de voorraad. De kaarten worden op de aflegstapel gelegd. Om een tegel te kunnen nemen moet de speler aan de twee volgende voorwaarden voldoen:

1. Het aantal kaarten moet overeenkomen met het aantal velden (vensters en metselwerk) van de gekozen tegel.

2. Alle gespeelde kaarten moeten van dezelfde kleur zijn als de gekozen geveltegel.

Als aan de voorwaarden is voldaan dan neemt de speler de geveltegel. **Per beurt** kan een speler maar **1 tegel** nemen.

3 rode kaarten voor een rode tegel met 3 velden.

Speciale regel voor het bouwen van tegels van dezelfde kleur:

Als een speler een geveltegel neemt en deze direct aangrenzend aan minstens één tegel van dezelfde kleur bouwt, dan legt hij hiervoor één kaart minder op de aflegstapel.

Een tegel geldt als aangrenzend als minimaal één veld van de tegel aan een veld van de andere tegel grenst.

Grenst aan dezelfde kleur:

Voorbeeld: De groene tegel grenst aan een andere groene tegel in het huis, waardoor de speler maar 2 in plaats van 3 kaarten hoeft af te leggen.

Grenst niet aan dezelfde kleur:

Voorbeeld: De groene tegel grenst niet aan een andere groene tegel in het huis en daarom moet de speler 3 kaarten afleggen.

2. Geveltegels inbouwen (bouwregels)

De speler moet de gekozen geveltegel direct in zijn gevel inbouwen waarbij de volgende **bouwregels** gelden:

1. Voor het bouwen mag de tegel naar wens worden gedraaid of omgekeerd. De tegel moet in het bouwraster passen.

2. Een tegel moet op de onderste rij of op een andere tegel worden gebouwd. Het is hierbij voldoende als de nieuwe tegel met slechts één veld *(venster of metselwerk)* op de onderste rij of op een andere tegel ligt.

A: De tegel is op de onderste rij gebouwd.

B: De tegel is op een andere tegel gebouwd.

C: De tegel is op de onderste rij en op een andere tegel gebouwd.

D: De tegel is niet op de onderste rij en niet op een andere tegel gebouwd.

E: De tegel is aangrenzend maar niet op een andere tegel gebouwd.

Wapenschildacties

Als een speler een tegel heeft ingebouwd, dan controleert hij of hij over een wapenschild heen heeft gebouwd of dat hij een wapenschildrij *(rij 2, 4 en 6)* volledig heeft volgebouwd. Als dit het geval is, dan mag hij per wapenschild waar overheen gebouwd is of per voltooide wapenschildrij, een van de drie wapenschildacties uitvoeren:

1. Speciale tegels – De speler neemt een speciale tegel en bouwt deze direct in volgens de bouwregels. Deze tegels kunnen alleen door een wapenschildactie worden verkregen maar zijn verder in alle opzichten gelijk aan andere geveltegels. Als de tegel over een wapenschild heen gebouwd wordt of als een wapenschildrij wordt voltooid, dan mag hij, op de normale manier, een wapenschildactie extra uitvoeren.

OF

2. Vaardigheidsfiche nemen – De speler neemt een vaardigheidsfiche uit de voorraad en legt deze, met de actieve kant naar boven, voor zich neer. Een speler mag geen vaardigheidsfiches dubbel hebben. Spelers mogen tijdens hun beurt, een of meer van hun vaardigheidsfiches gebruiken om speciale acties uit te voeren. Gebruikte fiches worden omgedraaid naar hun niet-actieve kant. De fiches worden op pagina 6 in detail uitgelegd.

OF

3. Vaardigheidsfiches activeren – De speler draait **alle** gebruikte (niet-actieve) vaardigheidsfiches terug naar hun actieve kant. Deze fiches kunnen later in het spel opnieuw worden gebruikt.

A) Wapenschild waar overheen gebouwd is

De speler bouwt over een wapenschild heen en kiest een wapenschildactie.

B) Wapenschildrij die volledig volgebouwd is

De speler bouwt een wapenschildrij volledig vol en kiest een wapenschild-actie.

Voorbeeld: De speler bouwt de speciale tegel in de opening in de onderste rij en voltooit hiermee de rij.

Actieve kant (ongebruikt):

Niet-actieve kant (gebruikt):

3. Punten scoren

Voor elke rij en/of kolom die een speler tijdens zijn beurt voltooit ontvangt hij de volgende punten:

Rij:

1 punt *voor een rij met* **metselwerk en vensters** *of met alleen* **metselwerk.**

2 punten *voor een rij met alleen* **vensters.**

Kolom:

2 punten *voor een kolom met* **metselwerk en vensters** *of met alleen* **metselwerk.**

4 punten *voor een kolom met alleen* **vensters.**

De spelers plaatsen hun score-steen het aantal punten vooruit op het puntenspoor.

Rijen

1 punt

2 punten

Kolommen

2 punten

4 punten

Einde van het spel

Het spel eindigt **direct** zodra een speler **12 punten** of meer behaald heeft **of** wanneer de **"Einde spel"-kaart** wordt omgedraaid.

• Als een speler 12 punten of meer behaald heeft is hij de winnaar van het spel.

• Als echter de "Einde spel"-kaart wordt omgedraaid, dan wint de speler die op dat moment de meeste punten heeft.

Bij een gelijke stand wint de speler met de minste vrije velden in zijn huis. Als dit ook gelijk is dan zijn er meerdere winnaars.

Vaardigheidsfiches

De vaardigheidsfiches maken speciale acties mogelijk, die in combinatie met de acties **A) Kaarten nemen** en **B) Gevel bouwen**, gebruikt kunnen worden. Een speler mag tijdens zijn beurt zoveel fiches gebruiken als hij wil en kan. Gebruikte fiches worden van de actieve naar de niet-actieve kant gedraaid. Door een wapenschildactie *(zie pagina 5)* te gebruiken kunnen alle niet-actieve fiches weer omgedraaid worden naar de actieve kant.

De speciale acties van de vaardigheidsfiches:

Willekeurige kaarten

Wanneer de actie **A) Kaarten nemen** wordt uitgevoerd, dan mag de speler 2 kaarten van willekeurige loopbruggen nemen.

Voorbeeld:
De speler neemt twee kaarten die niet direct naast elkaar liggen.

Extra kaart

Wanneer de actie **A) Kaarten nemen** wordt uitgevoerd, dan mag de speler een extra derde kaart van een willekeurige loopbrug nemen.

Voorbeeld:
De speler neemt, naast de twee kaarten die direct naast elkaar liggen, aanvullend nog een derde kaart van een willekeurige loopbrug.

Voordelig bouwen

Wanneer de actie **B) Gevel bouwen** wordt uitgevoerd, dan mag de speler één kaart minder spelen om een geveltegel te nemen.

Let op: *Wanneer een speler een geveltegel van grootte 2 aangrenzend aan een tegel van dezelfde kleur bouwt en hij gebruikt dit vaardigheidsfiche, dan hoeft hij geen kaarten te spelen.*

Voorbeeld: De speler mag één kaart minder spelen.

Voorbeeld: De speler mag twee kaarten minder spelen – één minder omdat hij bouwt op een tegel van dezelfde kleur en nog één minder omdat hij de vaardigheid "Voordelig bouwen" gebruikt.

Verandering van kleur

Wanneer de actie **B) Gevel bouwen** wordt uitgevoerd, dan mag de speler kaarten van een bepaalde kleur veranderen in een willekeurige andere kleur.

1e geval:

Voorbeeld: De speler mag al zijn blauwe kaarten veranderen in kaarten van een willekeurige andere kleur (groen, rood, geel of paars).

2e geval:

Voorbeeld: De speler mag zijn 4 groene kaarten en 1 paarse kaart veranderen in 5 groene of 5 paarse kaarten.

Kaarten nemen en bouwen – In plaats van te kiezen tussen twee acties *("A) Kaarten nemen" of "B) Gevel bouwen")* **mag de speler dit fiche gebruiken** om tijdens zijn beurt **beide acties** eenmaal uit te voeren. Eerst voert hij actie **A) Kaarten nemen** uit, gevolgd door actie **B) Gevel bouwen**. De speler vult de openliggende kaarten pas aan het einde van zijn beurt aan *(na actie "B) Gevel bouwen").*

Let op: *Als de speler meer dan 7 kaarten in zijn hand heeft na actie "A) Kaarten nemen", dan moet hij de overtollige kaarten eerst op de aflegstapel leggen voordat hij verder kan met actie "B) Gevel bouwen".*

QUEEN GAMES
est. 1989

© Copyright 2019 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.