



Constructopia

Spelregels



Inhoud

- 80 Gebouwkaarten, waarvan:
 - 30 Woningen (10 soorten, 3 van elk)
 - 30 Openbare gebouwen (10 soorten, 3 van elk)
 - 20 Commerciële gebouwen (10 soorten, 2 van elk)
- 9 Opdrachtkaarten
- 4 Bouwplaatsen
- 1 Ontwerptafel
- 1 Materialenmarkt
- 12 Personeelspionnen
 - In 3 kleuren (groen, paars, zwart, 4 van elk)
- 48 Materiaalblokjes
 - In 3 kleuren (geel, blauw, oranje, 16 van elk)
- 85 Geldmunten
 - 50 Geldmunten van waarde 1
 - 25 Geldmunten van waarde 5
 - 10 Geldmunten van waarde 10
- 6 Dobbelstenen
 - In 6 kleuren (groen, paars, zwart, geel, blauw, oranje)

Voorbereiding

Geef elke speler een Bouwplaats **1**. Geef elke speler 1 Personeelspion van elke kleur (groen, paars, zwart) en zet deze pionnen op de Bouwplaats op positie 1 bij de juiste kleur **2**. Elke speler begint het spel met 1 Personeelslid per type (Bouwvakker, Ontwikkelaar, Architect). Leg van elke kleur (geel, blauw, oranje) het volgende aantal Materiaalblokjes in het midden: 9 bij 2 spelers, 12 bij 3 spelers of 16 bij 4 spelers. Dit is de Materiaalvoorraad **3**. Geef uit deze Materiaalvoorraad elke speler 2 Materiaalblokjes per kleur. Dit is de hoeveelheid Materiaal waarmee elke speler begint: 2 Materiaalblokjes per type (Hout, Metaal, Steen) **4**. Leg de Materialenmarkt in het midden en leg hierop uit de Materiaalvoorraad 2 Materiaalblokjes per kleur **5**.

Leg alle Geldmunten in het midden. Dit is de Geldvoorraad **6**. Geef elke speler Geldmunten met een totale waarde van 8 uit de Geldvoorraad. Dit is de hoeveelheid Geld waarmee elke speler begint **7**.

Leg de Ontwerptafel in het midden **8**. Sorteert de Gebouwkaarten in 3 stapels: Woningen, Openbare gebouwen, Commerciële gebouwen. Schud elke stapel en geef elke speler 4 kaarten: 2 Woningen, 1 Openbaar gebouw en 1 Commerciële gebouw **9**. De spelers mogen hun kaarten bekijken, maar niet aan andere spelers laten zien. Leg de gedekte stapel met Woningen links op de Ontwerptafel. Leg de 2 bovenste kaarten open op de Ontwerptafel. Doe hetzelfde met de Openbare gebouwen (midden op de Ontwerptafel) en de Commerciële gebouwen (rechts op de Ontwerptafel) **10**.

Schud de Opdrachtkaarten en geef elke speler 2 kaarten **11**. Elke speler moet precies 1 Opdrachtkaart kiezen (zie ook: "Opdracht kiezen"). De rest komt op een aflegstapel.

Bepaal willekeurig wie de startspeler is. Leg de Dobbelstenen bij de startspeler **12**.



Voorbeeld - Startopstelling (3 spelers)



Doel van het spel

In de nieuwe stad "Constructopia" strijden verschillende vastgoedinvesteerders – de spelers – tegen elkaar. Wie weet de meest waardevolle Gebouwen te realiseren en de Opdracht van de aandeelhouders te voltooien? In een beurt verzamelt een speler Materiaal, Personeel en Geld om vervolgens een Gebouw te realiseren. Elke speler komt 8 keer aan de beurt en kan maximaal 8 Gebouwen bouwen. Ieder Gebouw levert punten op. Ook krijgen spelers punten voor het voltooien van hun Opdracht én het bouwen van ten minste 1 Gebouw van elk Gebouwtype (Woningen, Openbare gebouwen, Commerciële gebouwen). De speler met de meeste punten wint.

Opdracht kiezen

Voor het spel begint, kiest elke speler een Opdracht. Elke speler krijgt 2 Opdracht-kaarten. Elke speler geeft 1 Opdracht – die hij sowieso niet wil doen – door aan de volgende speler, met de klok mee, zodat elke speler opnieuw 2 Opdrachtkaarten heeft. Vervolgens kiest elke speler uit deze 2 kaarten precies 1 Opdracht. Het doel van elke Opdracht is om ervoor te zorgen dat de Gebouwen die een speler bouwt ergens in uitblinken ten opzichte van de Gebouwen van de andere spelers. Lukt dit, dan levert dat punten op zoals vermeld op de Opdrachtkaart. Hoe beter een speler de Opdracht voltooit, hoe meer punten. Er zijn 3 typen Opdrachten:

Meeste Materiaal: Zorg dat je Gebouwen samen het meeste Hout/Metaal/Steen vereisen van alle spelers. Is bij de puntentelling het aantal Hout/Metaal/Steen dat de Gebouwen van de speler met deze Opdracht vereisen hoger (géén gelijkspel) dan het aantal van iedere andere speler? Dan is de Opdracht gelukt en krijgt de speler 1 punt voor elke 2 Hout/Metaal/Steen die zijn Gebouwen in totaal vereisen.

Meeste Personeel: Zorg dat je Gebouwen samen de meeste Bouwvakkers/ Ontwikkelaars/Architecten vereisen van alle spelers. Dit werkt verder hetzelfde als bij “Meeste Materiaal”.

Meeste van een Gebouwtype: Bouw de meeste Woningen/Openbare gebouwen/Commerciële gebouwen van alle spelers. Lukt dit (en ook hier: géén gelijkspel), dan krijgt de speler punten volgens het schema hiernaast.

Aantal:	1	2	3	4	5	6	7	8
Woningen					8	9	11	14
Openbaar				5	6	8	11	
Commercieel	6	8	11	15				

Tip

Het kiezen van een Opdracht kan wat willekeurig voelen. Kijk goed naar de kaarten die je vanaf het begin in je hand hebt, of naar de open kaarten op de Ontwerptafel, die je kunt proberen als eerste te pakken.

Voorbeeld - Opdracht “Meeste Ontwikkelaars”

De speler heeft de Opdracht zoals hiernaast te zien is. Blijkt bij de puntentelling dat zijn Gebouwen meer Ontwikkelaars vereisen dan de Gebouwen van de andere spelers? Dan krijgt de speler 1 punt per 2 Ontwikkelaars die zijn Gebouwen vereisen. Vereisen de Gebouwen samen bijvoorbeeld 23 Ontwikkelaars, en vereisen de Gebouwen van de andere spelers minder Ontwikkelaars, dan krijgt de speler 11 punten.



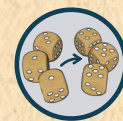
Spelverloop

Het spel bestaat uit 8 rondes. De spelers zijn om en om aan de beurt. Een beurt bestaat uit 8 stappen (zie ook de achterkant van deze spelregels). De actieve speler dobbelt, verzamelt Personeel, Materiaal, Geld en nieuwe Gebouwkaarten. De tegenstanders legen ondertussen de Materialenmarkt. Tot slot bouwt de actieve speler een Gebouw en wordt de Materialenmarkt bevoorraadt.



Tip

Gebruik het Spelverloop-overzicht op de achterkant van de spelregels, zodat je in elke beurt alle stappen in de juiste volgorde doorloopt. Als stappen door elkaar gaan lopen, kun je snel het overzicht kwijtraken.



Dobbel en kies 3 dobbelstenen

De speler die aan de beurt is – de actieve speler – werpt de 6 dobbelstenen. Deze speler kiest vervolgens 3 van deze dobbelstenen.

De **kleur** van de gekozen dobbelstenen bepaalt of de speler er Personeel (groen: Bouwvakker, paars: Ontwikkelaar of zwart: Architect) of Materiaal (geel: Hout, blauw: Metaal of oranje: Steen) verkrijgt. Het is toegestaan om 3 Personeelsdobbelstenen of 3 Materiaaldobbelstenen te kiezen. Het is ook toegestaan om een Materiaaldobbelsteen te kiezen als er minder dan 2 bijbehorende Materiaalblokjes in de Materialenmarkt liggen, of een Personeelsdobbelsteen te kiezen van een Personeelstype waarvan de speler al het maximale aantal van 7 Personeelsleden heeft bereikt.

Het aantal **ogen** van de gekozen dobbelstenen bepaalt hoeveel Geld de speler krijgt.

Tip

Leg de gekozen dobbelstenen op de daarvoor bestemde plekken. De Personeelsdobbelstenen leg je aan de linkerkant van je eigen Bouwplaats. De Materiaaldobbelstenen leg je op de Materialenmarkt.



Gekozen Personeel gaat 1 veld vooruit

Als de speler 1 of meer Personeelsdobbelstenen heeft gekozen, zet de speler de Personeelsspion(nen) van de gekozen Personeelsdobbelste(n)en 1 veld vooruit op de Bouwplaats.



Incasseer Materiaal

Incasseer het Materiaal van de gekozen Materiaaldobbelstenen. Als de speler 1 of meer Materiaaldobbelstenen heeft gekozen, pakt de speler **2 corresponderende Materiaalblokjes** per gekozen Materiaaldobbelsteen

uit de Materialenmarkt en legt deze op zijn Bouwplaats. Als er minder dan 2 Materiaalblokjes van een Materiaaltype in de Materialenmarkt liggen, pakt de speler het aantal dat er ligt. Daarna incasseert de speler de (eventuele) **Bouwwakkerbonus**. Dit doet de speler uit de Materiaal**voorraad**. Heeft de speler 3 of 4 Bouwwakkers, dan mag de speler 1 zelfgekozen Materiaalblokje uit de Materiaalvoorraad pakken. Bij 5 of 6 Bouwwakkers 2 Materiaalblokjes en bij 7 Bouwwakkers 3 Materiaalblokjes. De speler mag zelf bepalen of hij dezelfde of verschillende kleuren pakt. De bonus mag ook worden geïncasseerd als de speler geen Materiaaldobbelstenen heeft gekozen.

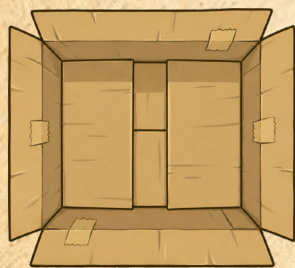
Let op: Indien de **volledige** Materiaalvoorraad (alle 3 de Materiaaltypen) is uitgeput, mag de speler de (resterende) Materiaalblokjes van de Bouwwakkerbonus uit de Materialenmarkt pakken, vóór de tegenstanders de Materialenmarkt legen. Is ook de Materialenmarkt uitgeput, dan heeft de speler pech.



Tegenstanders legen Materialenmarkt

Nadat de actieve speler Materiaal heeft geïncasseerd, verdelen de **tegenstanders** het (eventueel) resterende Materiaal uit de Materialenmarkt onderling. De speler die na de actieve speler aan de beurt is, mag als eerste **1 Materiaalblokje** kiezen. Vervolgens mag de volgende speler 1 Materiaalblokje kiezen. Dit gaat door tot alle Materiaalblokjes uit de Materialenmarkt verdeeld zijn. In een spel met 2 spelers gaat al het niet gekozen Materiaal uit de Materialenmarkt dus automatisch naar de tegenstander.

Let op: In de laatste (8^e) ronde wordt het overgebleven Materiaal **niet** meer onderling verdeeld. Wel wordt de Materialenmarkt voor elke beurt gewoon opnieuw bevoorraad (zie "Bevoorraad de Materialenmarkt").



Incasseer Geld

De actieve speler incasseert het Geld. Allereerst het Geld van de gekozen dobbelstenen. Elk **oog** van de 3 gekozen dobbelstenen levert **1 Geldmunt** op. Vervolgens incasseert de speler de (eventuele) **Ontwikkelaarsbonus**. Heeft de speler 3 of 4 Ontwikkelaars, dan mag de speler 2 extra Geldmunten pakken. Bij 5 of 6 Ontwikkelaars 4 extra Geldmunten en bij 7 Ontwikkelaars 6 extra Geldmunten.

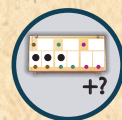


Tip

Gebruik de aangegeven ruimtes onderaan de Bouwplaats om je voorraden Hout, Metaal, Steen en Geld overzichtelijk te bewaren.

Voorbeeld - De eerste stappen

Aan het begin van een beurt heeft de speler 2 Bouwwakkers, 3 Ontwikkelaars en 1 Architect. De speler werpt de dobbelstenen zoals hieronder te zien is. De speler kiest de **groene, zwarte en blauwe** dobbelsteen. De speler krijgt 1 extra Bouwwakker (groene dobbelsteen) en mag de groene Personeelspion 1 veld vooruitzetten. De speler krijgt 1 extra Architect (zwarte dobbelsteen) en mag de zwarte Personeelspion 1 veld vooruitzetten. De speler incasseert nu het Materiaal. Omdat de speler de blauwe dobbelsteen heeft gekozen, mag de speler de 2 blauwe Materiaalblokjes uit de Materialenmarkt pakken. Omdat de speler inmiddels 3 Bouwwakkers heeft, mag de speler ook 1 Materiaalblokje van een zelfgekozen kleur uit de Materiaalvoorraad pakken. De overige spelers verdelen vervolgens om en om de overgebleven gele en oranje Materiaalblokjes uit de Materialenmarkt. Tot slot krijgt de speler 14 Geldmunten. Omdat de gekozen dobbelstenen in totaal 12 ogen hebben (5, 4 en 3), krijgt de speler 12 Geldmunten. Daarnaast heeft de speler 3 Ontwikkelaars, wat 2 Geldmunten oplevert.



Pak nieuwe Gebouwkaarten

De speler pakt nieuwe Gebouwkaarten van de Ontwerptafel. Zie ook het "Overzicht van alle Gebouwen" achterin de spelregels. Het aantal Architecten dat de speler heeft, bepaalt hoeveel én welke nieuwe Gebouwkaarten de speler mag pakken van de Ontwerptafel. Heeft de speler 3 of minder Architecten, dan mag de speler 1 nieuwe Gebouwkaart pakken. Heeft de speler 4 of meer Architecten, dan mag de speler 2 nieuwe Gebouwkaarten pakken. Heeft de speler 1 Architect, dan mag de speler alleen de Gebouwkaart pakken van het eerste veld van de Ontwerptafel (links, een Woning). Heeft de speler 2 Architecten, dan mag de speler de kaarten van de eerste 2 velden (vanaf links) kiezen, enzovoort. Heeft de speler 7 Architecten, dan mag de speler óók van de 3 gedekte stapels pakken. Nadat de speler een Gebouwkaart heeft gepakt, wordt het lege veld direct aangevuld met een nieuwe Gebouwkaart van de corresponderende gedekte stapel. De speler is niet verplicht Gebouwkaarten te pakken. Als een stapel op is, hebben spelers pech.



Tip

Je hoeft de Gebouwkaart(en) die je pakt niet direct te bouwen! Je hoeft dus, op het moment dat je een kaart pakt, ook nog niet per se voldoende Personeel, Materiaal en Geld te hebben voor dat gebouw.



Bouw een Gebouw

De actieve speler bouwt maximaal 1 Gebouw door een Gebouwkaart uit zijn hand open voor zich neer te leggen. Op elke Gebouwkaart staat de benodigde hoeveelheid Personeel, Materiaal en Geld (zie ook pagina 3).

Als de speler een Gebouw bouwt, moet hij van elk type Personeel (Bouwvakker, Ontwikkelaar, Architect) voldoende op zijn Bouwplaats hebben. De speler **behoudt het Personeel** na het bouwen.

De speler moet van elk type Materiaal (Hout, Metaal, Steen) voldoende op zijn Bouwplaats hebben en de vereiste hoeveelheid Materiaal **terugleggen in de Materiaalvoorraad**.

De speler moet voldoende Geld op zijn Bouwplaats hebben en de vereiste hoeveelheid Geld **terugleggen in de Geldvoorraad**.

Let op: Een speler mag **niet tweemaal hetzelfde Gebouw bouwen**. Een speler mag wel een Gebouw bouwen dat een andere speler reeds heeft gebouwd.



Let goed op dat je voldoende Materiaal, Geld én Personeel hebt voor het Gebouw dat je wil bouwen. Met name in de eerste ronde(s) zien spelers soms over het hoofd hoeveel Personeel ze nodig hebben.

Voorbeeld - Bouw een Gebouw

De speler heeft 4 Bouwvakkers, 5 Ontwikkelaars, 3 Architecten, 2 Hout, 3 Metaal, 4 Steen en 24 Geldmunten. De speler heeft onder andere een Stadspark en een Universiteit in zijn hand. De speler kan het **Stadspark** niet bouwen. Hij heeft hiervoor 5 Bouwvakkers nodig, maar heeft er maar 4. Ook heeft de speler 4 Materiaalblokjes Hout nodig, maar de speler heeft er maar 2. Tot slot heeft de speler 26 Geldmunten nodig, maar de speler heeft er maar 24. De speler kan wel de **Universiteit** bouwen. Hij heeft voldoende Personeel, Materiaal en Geld. Nadat de speler de Universiteit heeft gebouwd, houdt de speler het Personeel en levert hij het Materiaal en Geld in, waarna de speler geen Hout, 1 Metaal, 1 Steen en 1 Geldmunt overheeft.



Bevoorraad de Materialenmarkt

De Materialenmarkt wordt bevoorraad. Uit de Materiaalvoorraad worden 2 Materiaalblokjes per Materiaaltype in de Materialenmarkt gelegd. Indien er van een bepaald Materiaaltype onvoldoende is in de Materiaalvoorraad, worden alleen de beschikbare Materiaalblokjes van dat Materiaaltype in de Materialenmarkt gelegd. De volgende actieve speler kan mogelijk minder Materiaal verzamelen, of de tegenstanders verdelen minder overgebleven Materiaal uit de Materialenmarkt. Geef, tot slot, de dobbelstenen aan de volgende speler.

Belangrijke regels bij het bouwen

Tijdens het bouwen van een Gebouw gelden enkele belangrijke regels.

Geen Gebouw bouwen

Als een speler er in een beurt voor kiest geen Gebouw te bouwen, of geen Gebouw kan bouwen, moet hij alsnog 1 Gebouwkaart uit zijn hand omgekeerd voor zich neerleggen. Deze Gebouwkaart kan later niet meer worden gebruikt en levert bij de puntentelling geen punten op. Vervolgens kiest de speler 1 van de volgende 4 opties:

- 1 Personeelspion naar keuze 1 veld vooruitzetten. (Telt vanaf volgende beurt mee voor Personeelsbonus)
- 2 Materiaalblokjes pakken uit de Materiaalvoorraad, al dan niet van dezelfde kleur.
- 4 Geldmunten pakken.
- 1 Gebouwkaart naar keuze van de Ontwerptafel pakken: een open kaart of een kaart van een gedekte stapel.



Het is zeker niet onmogelijk om te winnen als je een ronde geen Gebouw bouwt. Sterker nog: het kan onderdeel zijn van je tactiek, omdat je een 'extraatje' mag kiezen.

Bijzondere Gebouwen

Er zijn enkele Gebouwen met bijzondere eigenschappen of aanvullende regels.

• **Technische school, Hogeschool en Universiteit:** Als een speler de **Technische school** bouwt, krijgt hij direct (eenmalig) 1 extra Bouwvakker en mag de groene Personeelspion 1 veld vooruit. Deze extra Bouwvakker houdt de speler de rest van het spel. Op dezelfde manier krijgt een speler die de **Hogeschool** bouwt een extra

Ontwikkelaar (paarse Personeelspion 1 veld vooruit), en een speler die de **Universiteit** bouwt een extra Architect (zwarte Personeelspion 1 veld vooruit). Omdat de stap "Bouw een Gebouw" plaatsvindt nadat alle Personeelsbonussen zijn geïncasseerd, tellen nieuw verkregen Personeelsleden pas vanaf de volgende beurt mee voor Personeelsbonussen.



• **Pretpark, Kantoorgebouw en Bioscoopcomplex:** Deze 3 Commerciële gebouwen kunnen alleen worden gebouwd als een speler in een eerdere ronde ten minste één van twee specifieke Openbare gebouwen heeft gebouwd.

Het **Pretpark** kan alleen worden gebouwd als de speler in een eerdere ronde een **Basisschool** óf **Stadspark** heeft gebouwd.

Het **Kantoorgebouw** kan alleen worden gebouwd als de speler in een eerdere ronde een **Gemeentehuis** óf **Treinstation** heeft gebouwd.

Het **Bioscoopcomplex** kan alleen worden gebouwd als de speler in een eerdere ronde een **Bibliotheek** óf **Museum** heeft gebouwd.



• **Hotel, Industrierrein en Bank:** Deze 3 Commerciële gebouwen zorgen ervoor dat een speler in alle rondes nadat hij dit Gebouw heeft gebouwd, minder Personeel, Materiaal of Geld nodig heeft om een Gebouw te bouwen. Dit voordeel kan de speler in elke ronde opnieuw inzetten, maar geldt pas in de ronde nadat hij het Gebouw heeft gebouwd.

Het **Hotel** zorgt ervoor dat een speler 1 Personeelslid minder nodig heeft voor alle Gebouwen die hij na het Hotel bouwt.

Wil hij bijvoorbeeld een Gebouw bouwen met 4 Bouwvakkers, 5 Ontwikkelaars en 6 Architecten, maar hij heeft maar 5 Architecten, dan kan hij dit Gebouw bouwen. Hij heeft dan nog wél 4 Bouwvakkers en 5 Ontwikkelaars nodig.

Het **Industrierrein** zorgt ervoor dat een speler 1 Materiaalblokje minder nodig heeft voor alle Gebouwen die hij na het Industrierrein bouwt. Wil hij bijvoorbeeld een Gebouw bouwen met 4 Hout, 1 Metaal en 3 Steen, maar hij heeft maar 3 Hout, 1 Metaal en 6 Steen, dan kan hij dit Gebouw alsnog bouwen: hij levert 1 Hout minder in. De speler mag ook 1 Materiaalblokje minder inleveren als hij genoeg Materiaal heeft.

De **Bank** zorgt ervoor dat een speler 2 Geldmunten minder nodig heeft voor alle Gebouwen die hij na de Bank bouwt. Wil hij bijvoorbeeld een Gebouw bouwen waarvoor hij 18 Geldmunten nodig heeft, maar hij heeft maar 16 Geldmunten, dan kan hij dit Gebouw alsnog bouwen. De speler mag ook 2 Geldmunten minder inleveren als hij genoeg Geldmunten heeft.

• **Punten bij Commerciële gebouwen:** Voor sommige Commerciële gebouwen krijgt een speler een deel van de punten, afhankelijk van het aantal Woningen dat hij heeft gebouwd. Voor de **Wolkenkrabber** krijgt een speler bijvoorbeeld 6 basispunten en 3 punten per Woning. Heeft een speler aan het eind van het spel 4 Woningen gebouwd, dan krijgt hij $6 + 4 \times 3 = 18$ punten voor de Wolkenkrabber. Deze punten per Woning krijgt hij alléén als hij aan het eind van het spel **de enige speler** is die het specifieke Commerciële gebouw heeft gebouwd. Bouwt een andere speler ook de Wolkenkrabber, dan krijgen beide spelers alleen de 6 basispunten.

Puntentelling

Het spel eindigt nadat elke speler 8 keer aan de beurt is geweest, en dus 8 Gebouwkaarten (open of omgekeerd) voor zich heeft liggen. Daarna volgt de puntentelling. Spelers kunnen in 4 scoringscategorieën punten krijgen. De puntentelling werkt als volgt (zie ook de achterkant van deze spelregels):

• **Basispunten per Gebouw:** Elke speler telt de punten bij elkaar op van zijn gebouwde Gebouwen. Deze punten staan linksboven op de Gebouwkaarten.

• **Punten per gebouwde Woning bij Commerciële gebouwen:** Voor sommige Commerciële gebouwen krijgt een speler een aantal punten, afhankelijk van het aantal Woningen dat hij heeft gebouwd. Deze punten staan linksboven op de betreffende Gebouwkaarten, onder de basispunten. Echter: deze punten krijgt een speler alleen als hij **de enige speler** is die het desbetreffende Commerciële gebouw heeft gebouwd. Elke speler telt deze punten bij elkaar op.

• **Punten voor het bouwen van elk Gebouwtype:** Elke speler controleert of hij van elk Gebouwtype (Woningen, Openbare gebouwen, Commerciële gebouwen) ten minste 1 Gebouw heeft gebouwd. Zo ja, dan krijgt hij **5 punten**. Zo nee, dan krijgt hij voor deze scoringscategorie géén punten.

• **Punten voor een voltooide Opdracht:** Elke speler bekijkt of zijn Opdracht is voltooid. Als hij zijn Opdracht heeft voltooid, krijgt hij het aantal punten dat staat vermeld op zijn **Opdrachtkaat** (zie ook "Opdracht kiezen"). Heeft een speler de Opdracht niet gehaald, dan krijgt hij voor deze scoringscategorie géén punten.

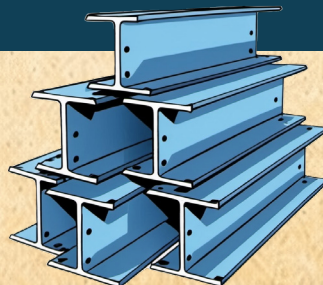
Op de volgende pagina's staat een voorbeeld van de puntentelling.



Tip

Het is soms lastig om in te schatten hoe goed je ervoor staat. Ook met weinig punten in één scoringscategorie kun je nog winnen. Weet bovendien dat een score boven de 90 punten uitzonderlijk hoog is.

Winnaar



De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel wint de speler met de hoogste som van het aantal Materiaalblokjes en de totale waarde van de Geldmunten die hij op zijn Bouwplaats overheeft. Is dat ook gelijk, dan eindigt het spel definitief in een gelijkspel.

Voorbeeld - Puntentelling bij 3 spelers

Basispunten per Gebouw: Dit zijn de punten linksboven op de Gebouwkaarten. Speler 1 krijgt 58 basispunten, Speler 2 krijgt 42 basispunten en Speler 3 krijgt 49 basispunten.

Punten per gebouwde Woning bij Commerciële gebouwen: Speler 1 en Speler 2 hebben beiden een Wolkenkrabber. Ze krijgen beiden géén punten per Woning voor de Wolkenkrabber (maar wel de 6 basispunten in de eerste scoringscategorie). Speler 2 krijgt wel 3 punten per Woning van het Casino: 18 punten. Speler 3 krijgt 5 punten per Woning (2 van het Bioscoopcomplex, 3 van het Winkelcentrum): 20 punten.

Punten voor het bouwen van elk Gebouwtype: Speler 1 en Speler 3 hebben ten minste 1 Woning, 1 Openbaar gebouw en 1 Commercieel gebouw gebouwd. Zij krijgen 5 punten. Speler 2 heeft geen Openbaar gebouw en krijgt in deze scoringscategorie 0 punten.

Punten voor een voltooide Opdracht: Speler 1 had de Opdracht ervoor te zorgen dat zijn Gebouwen het meeste Metaal vereisen. Zijn Gebouwen vereisen samen 25

Metaal. Dat is meer dan Speler 2 (21) en Speler 3 (20). Speler 1 krijgt 12 punten voor de Opdracht, 1 per 2 Metaal. Speler 2 had de Opdracht om de meeste Woningen te bouwen. Speler 2 heeft 6 Woningen, meer dan Speler 1 (3) en Speler 3 (4). Speler 2 krijgt 9 punten voor de Opdracht: het bijbehorende aantal voor 6 Woningen. Speler 3 had de Opdracht ervoor te zorgen dat zijn Gebouwen de meeste Bouwvakkers vereisen. Zijn Gebouwen vereisen samen 22 Bouwvakkers. Dat is meer dan Speler 2 (20), maar niet méér dan Speler 1 (22). Speler 3 krijgt geen punten voor de Opdracht.

Totaal: Speler 1 heeft in totaal 75 punten, Speler 2 heeft in totaal 69 punten en Speler 3 heeft in totaal 74 punten. Speler 1 heeft gewonnen.

	Basispunten	Per Woning (Commercieel)	Elk Gebouwtype	Opdracht	Totaal
Speler 1	58	0	5	12	75
Speler 2	42	18	0	9	69
Speler 3	49	20	5	0	74



Speler 1



Speler 2



Speler 3

Overzicht van alle Gebouwen

Woningen								
Blokhut	2	1	1	2	1	1	8	4
Bungalow	1	1	2	1	2	1	8	4
Rijtheshuis	1	2	1	1	1	2	8	4
Appartement	2	1	1	1	2	2	11	5
Boerderij	1	1	2	2	1	2	11	5
Woonboot	1	2	1	2	2	1	11	5
Grachtenpand	2	2	1	2	1	3	14	6
Penthouse	2	1	2	1	3	2	14	6
Villa	1	2	2	3	2	1	14	6
Landhuis	2	2	2	2	2	2	14	6

Openbare gebouwen								
Technische school	1	3	4	3	2	2	17	8
Hogeschool	4	1	3	2	3	2	20	9
Universiteit	3	4	1	2	2	3	23	10
Bibliotheek	3	2	2	2	3	5	14	9
Basisschool	2	3	2	5	2	3	17	10
Gemeentehuis	2	2	3	3	5	2	20	11
Treinstation	3	5	1	1	4	3	20	10
Museum	1	3	5	3	1	4	23	11
Stadspark	5	1	3	4	3	1	26	12
Ziekenhuis	5	5	5	4	4	4	20	14

Commerciële gebouwen								
Industrieterrein	4	5	4	2	5	4	23	10
Bank	4	4	5	4	2	5	26	11
Hotel	5	4	4	5	4	2	29	14
Pretpark	4	5	6	6	1	3	20	6
Kantoorgebouw	6	4	5	3	6	1	23	7
Bioscoopcomplex	5	6	4	1	3	6	26	8
Casino	7	4	5	4	2	7	26	4
Winkelcentrum	5	7	4	7	4	2	29	5
Wolkenkrabber	4	5	7	2	7	4	32	6
Luchthaven	6	6	6	5	5	5	32	18

1 Materiaalblokke minder nodig voor elk nieuw Gebouw

2 Geldmunten minder nodig voor elk nieuw Gebouw

1 Personeelslid minder nodig voor elk nieuw Gebouw

Alleen met Basisschool of Stadspark

Alleen met Gemeentehuis of Treinstation

Alleen met Bibliotheek of Museum

Colofon

Spelontwerp en vormgeving: Bob Witjes

Illustraties: De illustraties in dit spel zijn deels gegenereerd met behulp van kunstmatige intelligentie via OpenArt en OpenAI.

Woord van dank: Dit spel zou nooit tot stand gekomen zijn zonder de feedback van de volgende personen: André, Arian, Christiane, Dorris, Eline, Els, Emiel, Emma, Erik, Eva, Frank, Fred, Gaby, Hilde, Jelle, Job, Joris, Jorrit, Joske, Koen, Leonie, Lies, Lotte, Madelein, Max, Maxime, Meike, Menno, Mike, Niels, Perry, Peter, Peter, Pieter, Sanderijn, Sijr, Sjoerd, Sophie, Thierry, Wilma en diverse testspelers tijdens de Ducosim-spellenbeurzen. Maar bovenal bedank ik mijn vrouw, Esther, voor al haar feedback en vooral voor al haar geduld.

© 2026 BW Spellen. Alle rechten voorbehouden.

Dit spel en de creatieve uitwerking daarvan — waaronder spelregels, teksten, selectie, samenstelling, ontwerp en vormgeving — mogen niet zonder voorafgaande toestemming van de maker/uitgever worden gekopieerd, gereproduceerd of verspreid, voor zover wettelijk toegestaan. Illustraties in dit spel zijn ontwikkeld met behulp van AI-ondersteunde ontwerptools, waaronder OpenArt en ChatGPT/OpenAI, en vervolgens door de maker geselecteerd, samengesteld en waar nodig bewerkt voor toepassing in dit spel. Gebruik van deze tools vond plaats conform de toepasselijke gebruiksvoorwaarden. Eventuele overeenkomsten met bestaande gebouwen, ontwerpen of andere werken zijn niet bedoeld als exacte reproductie.



Overzicht - Spelverloop



Overzicht - Puntentelling

5 + 7 + 10 + ...

Basispunten per Gebouw

Punten voor de gebouwde Gebouwen. Linksboven op elke Gebouwkaart.

? /

Punten per gebouwde Woning bij Commerciële gebouwen

Linksboven op de Gebouwkaart, onder de basispunten. Alleen als een speler de enige speler is die het desbetreffende Commerciële gebouw heeft gebouwd.

= 5

Punten voor het bouwen van elk Gebouwtype

5 punten indien een speler ten minste 1 Woning, 1 Openbaar gebouw en 1 Commerciële gebouw heeft gebouwd.

✓ ? / ?

Punten voor een voltooide Opdracht

Het aantal punten is afhankelijk van de Opdracht en de Gebouwen die een speler heeft gebouwd. Dit staat vermeld op de Opdrachtkaart.



Een spel van Bob Witjes
© 2026 BW Spellen
Haarlem, Nederland
Alle rechten voorbehouden / All rights reserved

www.bwspellen.nl
contact@bwspellen.nl
Made in China

Strategie
Tactiek
Geluk



2-4



30 p.p.



12+



Art. Nr.:
BWS.CON.01



0-3

Spelregels
Versie 1.0 – 18 juli 2026
Zie je een fout in deze spelregels?
Fijn als je het laat weten!

WAARSCHUWING! Niet geschikt
voor kinderen jonger dan 3
jaar. Bevat kleine onderdelen.
Verstikkingsgevaar.