



Metropolys
Sébastien PAUCHON
Ystari, 2008
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten

Twee spellen in één

Omdat METROPOLYS nog aantrekkelijker zou zijn, bevat dit spelreglement twee verschillende versies: het **familiespel** en het **expertenspel**. Deze versies beschrijven in principe twee compleet verschillende spellen en niet zomaar een variant.

In het familiespel kunnen ook jongere spelers de basisprincipes voor het oprichten van gebouwen begrijpen. In het expertenspel zal iedere plaatsing van een gebouw weloverwogen moeten zijn. De meer ervaren spelers moeten onmiddellijk met het expertenspel beginnen.

In dit spelreglement wordt vooreerst het familiespel uitgelegd, aansluitend volgen de wijzigingen voor de expertenversie.

Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord

⇒ telkens 13 gebouwen in vier kleuren (blauw, rood, wit en grijs), genummerd van 1 tot 13

⇒ 1 overzicht 'Welkom / Geheim doel'

⇒ 1 handleiding

⇒ 9 fiches deftige stadswijk

⇒ 9 fiches metro

⇒ 9 fiches archeologische site



⇒ 1 kaart metro

⇒ 1 kaart archeologische site



FAMILIESPEL



4 doelkaarten omgeving



1 overzicht

EXPERTENPEL



5 fiches hoogste gebouw



5 doelkaarten stadswijk



5 doelkaarten omgeving



1 overzicht

Er was eens ...

In het ontzagwekkende Metropolys heerst er een grote bedrijvigheid.

Getalenteerde stedenbouwkundigen en architecten beconcurreren elkaar in de oprichting van prachtige gebouwen uit glas en staal die alle wetten van de zwaartekracht en evenwicht tarten. Welke bouwstijl zal uiteindelijk de doorslag geven en zijn sporen in de geschiedenis van de stad achterlaten ? Het antwoord op deze vraag, ligt in jullie handen.

Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van architecten in Metropolys. In de loop van het spel proberen de spelers hun gebouwen op te richten op de beste plaatsen in de stad zodat ze zich op die manier kunnen verzekeren van het aanzien en het respect van de bevolking. Als alle bouwwerken van een speler zijn opgericht, is het spel beëindigd. De winnaar is die speler die bij de bewoners van Metropolys het meeste aanzien heeft verworven.

Spelvoorbereiding

OPMERKING

In de verdere handleiding worden de spelregels beschreven voor 4 spelers. Wijzigingen op grond van het aantal spelers worden aan het einde van deze handleiding uitgelegd.

Vóór het eerste spel moet men bovendien het overzicht 'Welkom' lezen (zie pagina 9).

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Overeenkomstig het overzicht 'Welkom' worden de fiches voor het eerste spel klaargelegd.
In de volgende partijtjes kunnen de spelers ook kiezen voor een andere spelopbouw door 7 toevallig gekozen fiches in het stadscentrum en telkens 5 fiches in iedere stadswijk van de periferie (buitenrand) te leggen. In doodlopende straatjes (omgeven door water en met slechts één enkele uitgang) mogen zich nooit fiches bevinden.
- De beide kaarten **metro** en **archeologische site** worden naast het speelbord klaargelegd.
- De 4 doelkaarten omgeving van de familieversie worden gemixt. Iedere speler ontvangt één kaart, bekijkt de kaart in het geheim en legt ze verdekt voor zich neer.

AANDACHT

De doelkaarten omgeving worden uitgelegd in het overzicht 'Geheime doelen' op pagina 10.

- Iedere speler kiest een kleur en ontvangt de desbetreffende 13 gebouwen. De speler zet de gebouwen voor zich neer zodat de getallen op de gebouwen zichtbaar zijn.
- De oudste speler begint het spel.

Spelverloop

Het spel is onderverdeeld in **rondes**. Iedere ronde staat voor een aanbesteding in de stad Metropolys en eindigt ermee dat **precies één gebouw wordt opgericht**. Er wordt zolang gespeeld tot **één van de spelers zijn laatste gebouw** heeft opgericht.

Aanbesteding

De startspeler kiest één van zijn gebouwen met een waarde naar keuze en plaatst dit gebouw met het getal naar boven op een veld **waarop zich nog geen ander gebouw** bevindt. Daarna moeten de spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, de startspeler **overbieden** of **passen**.

1. Overbieden

De speler die wil overbieden, moet één van zijn gebouwen op een direct aangrenzend vrij veld plaatsen. Hiervoor kan ieder gebouw naar keuze worden gebruikt dat een hogere waarde heeft dan het gebouw dat zonet werd gebruikt. Het is toegelaten om bij de keuze van het naburige veld een brug over te steken. Meren en rivieren kan men echter niet passeren.

OPMERKING

Naburig zijn betekent dat de twee velden een gemeenschappelijke grens hebben of door een brug met elkaar zijn verbonden.

2. Passen

Als een speler besluit om te passen, kan hij gedurende deze aanbesteding niet meer kiezen om een gebouw in het spel brengen. De gebouwen die hij mogelijk al eerder heeft geplaatst, blijven tot het einde van de actuele aanbesteding op het speelbord staan.

OPMERKING

Een speler die geen gebouwen meer bezit (of slechts beschikt over gebouwen met een lagere waarde), moet passen.



Voorbeeld

Blauw begint met de waarde 3. Grijs overbiedt met de waarde 7. Rood kan alleen nog hoger bieden als hij een gebouw opricht in het veld met de fiche 'deftige stadswijk'. Hij beslist om dit te doen met een gebouw met de waarde 9. Wit is geïnteresseerd aan de fiche 'metro' en overbiedt Rood met 10. Nu moet Blauw minstens een 11 bieden. Hij vindt echter dat dit te hoog is en hij past. Grijs past eveneens. Omdat Rood de doelkaart omgeving 'bruggen' bezit, is hij wel bereid om zijn 11 in te zetten. Wit past nu ook. Rood is nog alleen over en hij wint dus deze aanbesteding.

Einde van de aanbesteding

De aanbesteding kan op drie verschillende manieren eindigen:

1. Alle spelers op één na hebben gepast.
2. Geen enkele speler kan nog een gebouw plaatsen (omdat er naburig aan het laatste opgerichte gebouw geen vrij veld meer is).
3. Niemand kan het laatste bod overbieden (omdat een speler een gebouw met de hoogste waarde heeft geplaatst).

In ieder geval heeft die speler de **aanbesteding gewonnen** die als laatste een gebouw heeft geplaatst. Hij richt dit gebouw nu effectief op door dit gebouw te draaien **op de zijde zonder getal**. De speler kan dit gebouw tot aan het einde van het spel niet meer gebruiken.

Als er zich op het veld, waarop het gebouw staat, een fiche bevindt, neemt de speler de fiche bij zich en legt deze fiche voor zich neer.

Alle spelers wiens gebouwen niet werden opgericht (waarvan de getallen op de gebouwen dus nog zichtbaar zijn), krijgen deze gebouwen terug in hun voorraad.

De speler die de aanbesteding heeft gewonnen, wordt nu de startspeler en begint de volgende ronde.



Voorbeeld (vervolg)

Het rode gebouw wordt omgedraaid en blijft staan.

Alle andere gebouwen die in de loop van deze aanbesteding op het speelbord werden geplaatst, worden verwijderd. Rood moet de volgende aanbesteding beginnen op een vrij veld naar keuze.



Voorbeeld

Grijs begint een nieuwe ronde. De speler kan dit veld zeer goedkoop bebouwen omdat geen enkele andere speler hem kan overbieden (er zijn geen vrije naburige velden meer). Grijs plaatst zijn gebouw met de waarde 1 en wint de aanbesteding. Hij draait zijn gebouw om, neemt de fiche 'deftige stadswijk' en legt die voor zich neer. Grijs begint ook een nieuwe ronde.

Fiches

Als een speler een gebouw opricht op een veld met een fiche ontvangt hij deze fiche. De verzamelde fiches leveren hem **aan het einde van het spel** prestigepunten op of zorgen voor een verlies van prestigepunten.



DEFTIGE STADSWIJK

Deze fiche markeert de bijzonder gegeerde buurten. Stedenbouwkundigen die een gebouw in zulke stadswijk oprichten, ontvangen veel prestigepunten.



METRO

Deze fiches tonen aan waar zich een metrostation bevindt. Deze stadswijken zijn zeer geliefd bij de inwoners van Metropolis. In de loop van het spel ontvangt de speler die de meeste metrofiches bezit, de kaart 'metro' (zie verder).



ARCHEOLOGISCHE SITE

Deze fiche markeert de plaatsen van antieke ruïnes. Stedenbouwkundigen houden hier niet erg van omdat ze de bouwplannen vertragen en dus prestige kosten. De kaart 'archeologische site' (zie verder) ontvangt steeds die speler die als laatste één van deze fiches ontvangt. De kaart levert aan het einde van het spel een bestraffing op.

Speciale kaarten

In iedere ronde kunnen de beide speciale kaarten (metro en archeologische site) in het spel komen of desgevallend verder gegeven worden.

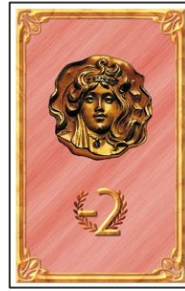


METRO

Deze kaart komt in het spel zodra de eerste speler een fiche 'metro' ontvangt. De speler neemt deze kaart en legt die voor zich neer. De kaart blijft bij deze speler liggen tot een speler meer fiches metro heeft en deze kaart krijgt. Het is dus zeer goed mogelijk dat deze kaart, in de loop van het spel, meermaals van eigenaar wisselt.

OPMERKING

Als twee of meer spelers evenveel metrofiches hebben, wisselt de kaart niet.



ARCHEOLOGISCHE SITE

Deze kaart komt in het spel zodra de eerste speler een fiche 'archeologische site' ontvangt. De speler neemt deze kaart en legt die voor zich neer. De kaart blijft bij deze speler liggen tot een andere speler een fiche 'archeologische site' moet nemen. In dit geval ontvangt die speler deze kaart en legt die voor zich neer.

Het is dus zeer goed mogelijk dat deze kaart, in de loop van het spel, meermaals van eigenaar wisselt.

TIPS voor het eerste spelletje

Om van bij de start het beste uit dit spel te kunnen halen, geven we enkel speeltips:

- ⇒ Bouw zeker niet te vroeg alle waardevolle gebouwen want dan heb je bij de latere aanbestedingen geen enkele kans meer om de medespelers te overbieden.
- ⇒ Als een veld na de oprichting van een gebouw geïsoleerd is (bijvoorbeeld naast een doodlopende straat), moet je daar onmiddellijk een gebouw met de laagste waarde oprichten. Hierdoor komt het einde van het spel dichterbij en bovendien kan je de medespelers verhinderen om velden te bezetten die voor jou belangrijk zijn.
- ⇒ Probeer zo vlug mogelijk te achterhalen welke geheime doelen je medespelers nastreven ! Deze informatie is uiteraard zeer belangrijk bij de aanbesteding.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler zijn laatste gebouw heeft opgericht.

Daarna leggen alle spelers hun geheime doelkaarten bloot en tellen hun punten:

- Elke fiche 'deftige stadswijk' levert **3 prestigepunten** op.
- Elke fiche 'metro' levert **1 prestigepunt** op.
- De bezitter van de kaart 'metro' ontvangt **3 prestigepunten**.
- Voor elke fiche 'archeologische site' wordt **1 prestigepunt** afgetrokken.
- De bezitter van de kaart 'archeologische site' moet **2 prestigepunten** aftrekken.
- Voor elk gebouw dat een speler naast het doel van zijn doelkaart omgeving heeft opgericht, ontvangt hij de punten op deze kaart.

De speler met de **meeste prestigepunten** wint het spel. In het geval er een gelijke stand is, wint van die spelers de speler die het meeste gebouwen heeft opgericht. Als er ook hier een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

EXPERTENSPEL

De versie voor experts verloopt in principe zoals de familieversie.

In elk geval moeten de spelers rekening houden met bijkomende doelen die aan het einde van het spel voor extra punten kunnen zorgen.



HET HOOGSTE GEBOUW

In deze variant speelt de hoogte van het gebouw een rol. Iedere speler heeft 5 kleine (1 - 5), 4 middelgrote (6 - 9) en 4 grote gebouwen (10 - 13).

Aan het einde van het spel worden de fiches 'hoogste gebouw' gegeven aan die spelers die telkens in een stadswijk het hoogste gebouw hebben opgericht.



GEHEIME DOELEN

In deze variant ontvangt iedere speler twee geheime doelen: een doelkaart 'stadswijk' en een doelkaart 'omgeving'. In tegenstelling tot de doelkaarten omgeving van de familieversie is het bij de expertenversie vereist om meerdere gebouwen op te richten om het doel te kunnen bereiken.

Deze doelen worden beschreven in het overzicht van de geheime doelen op pagina 10.

Spelvoorbereiding

De spelvoorbereiding stemt overeen met de familieversie.

In elk geval komen niet de 4 doelkaarten omgeving van de familieversie in het spel maar wel de 5 doelkaarten omgeving van de expertenversie. Iedere speler ontvangt één kaart, bekijkt de kaart in het geheim en legt ze verdekt voor zich neer. De vijfde kaart wordt ongezien terug in de doos gelegd.

Voor de doelkaarten 'stadswijk' verloopt dit identiek.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler zijn laatste gebouw heeft opgericht.

Daarna leggen alle spelers hun geheime doelkaarten bloot en tellen hun punten:

- In elk van de 5 stadswijken ontvangt telkens die speler die het hoogste gebouw heeft opgericht, een fiche 'hoogste gebouw'. Deze fiche is telkens 5 prestigepunten waard. Hierbij is de hoogte van het gebouw beslissend, niet de afgedrukte waarde. In het geval er een gelijke stand is, wordt telkens het tweede hoogste gebouw van de betrokken spelers bekeken (en eventueel het derde hoogste, ...). Als de gelijke stand behouden blijft, ontvangen alle betrokken spelers de 5 punten.



Voorbeeld

In dit geval heeft Blauw het hoogste gebouw opgericht en ontvangt de fiche.



Voorbeeld

In dit geval ontvangt Rood de fiche. Blauw en Rood hebben elk twee grote gebouwen, maar Rood heeft nog een gebouw extra gebouwd.

- Elke fiche 'deftige stadswijk' levert **3 prestigepunten** op.
- Elke fiche 'metro' levert **1 prestigepunt** op.
- De bezitter van de kaart 'metro' ontvangt **3 prestigepunten**.
- Voor elke fiche 'archeologische site' wordt **1 prestigepunt** afgetrokken.
- De bezitter van de kaart 'archeologische site' moet **2 prestigepunten** aftrekken.
- Voor elk gebouw dat een speler heeft opgericht op een veld dat overeenstemt met zijn doelkaart stadswijk, ontvangt hij **2 prestigepunten**.
- Voor elke groep van gebouwen, die overeenstemt met de vereisten op de eigen doelkaart omgeving, ontvangt de speler de punten die op de kaart zijn aangegeven.

OPMERKING

Ieder gebouw kan maar één keer worden gebruikt om de doelkaart omgeving te vervullen.

In elk geval kan een gebouw zowel worden gebruikt voor de vervulling van de doelkaart stadswijk alsook voor de vervulling van de doelkaart omgeving.

De speler met de meeste prestigepunten wint het spel. In het geval er een gelijke stand is, wint van die spelers de speler die het meeste gebouwen heeft opgericht. Als er ook hier een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

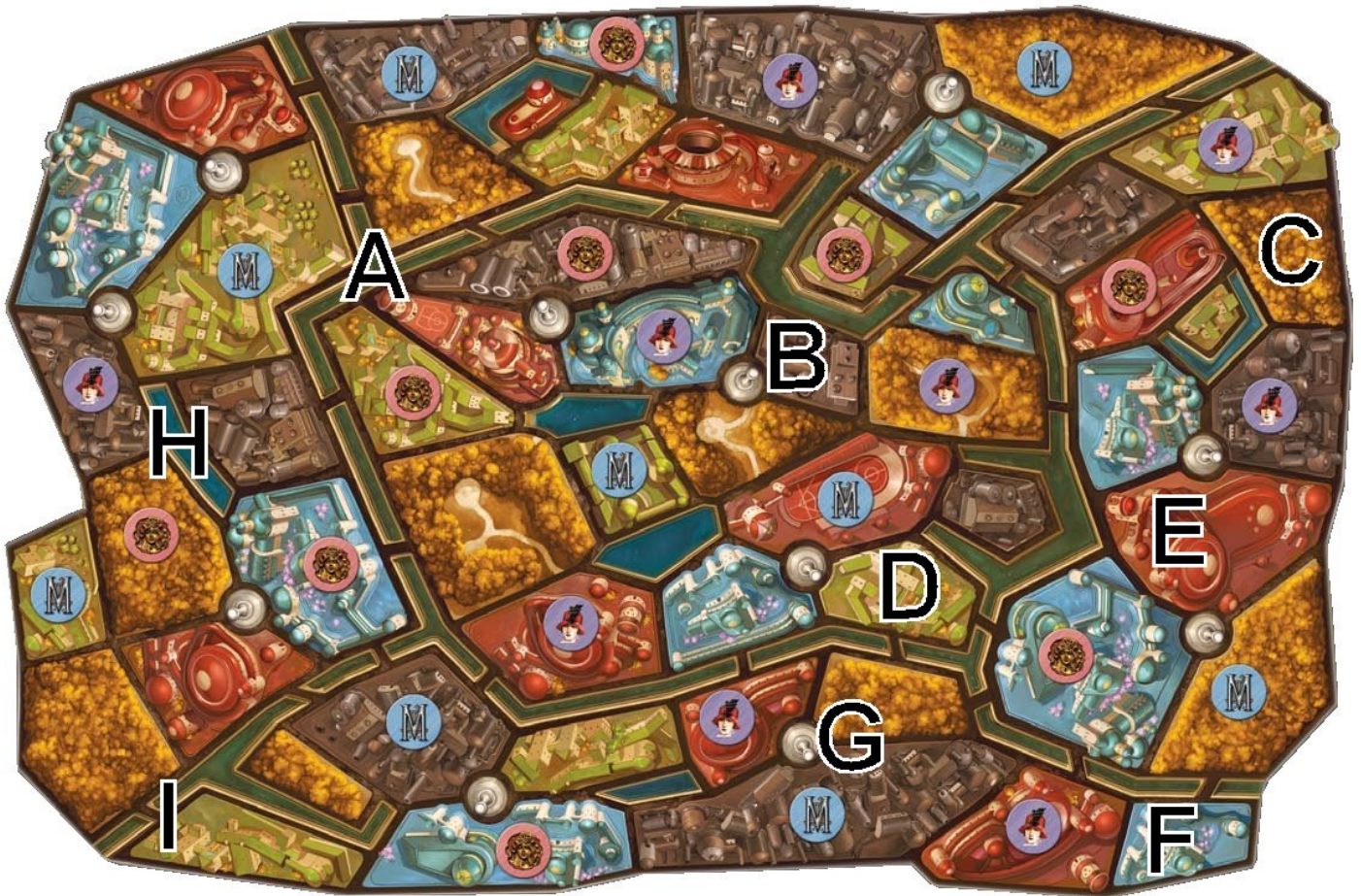
Spel met twee en met drie spelers

Dit spel verloopt op dezelfde manier als het spel met 4 spelers, doch het speelveld is kleiner en er worden minder fiches gebruikt.

↪ In het spel met **drie spelers** wordt één van de stadswijken van de rand niet gebruikt. De spelers kunnen daar dan geen gebouwen oprichten. Bovendien worden 2 fiches 'metro', 2 fiches 'archeologische site' en 1 fiche 'deftige stadswijk' uit het spel verwijderd. De resterende fiches worden zoals gewoonlijk geplaatst (7 fiches in het stadscentrum en telkens 5 fiches in iedere stadswijk van de periferie).

↪ In het spel met **twee spelers** worden twee naburige stadswijken van de rand niet gebruikt. De spelers kunnen daar dan geen gebouwen oprichten. Bovendien worden 3 fiches 'metro', 3 fiches 'archeologische site' en 4 fiches 'deftige stadswijk' uit het spel verwijderd. De resterende fiches worden zoals gewoonlijk geplaatst (7 fiches in het stadscentrum en telkens 5 fiches in iedere stadswijk van de periferie. Daarenboven gaat in de familieversie de doelkaart omgeving 'stadrand' uit het spel.

Welkom



Hartelijk welkom in de schone stad **METROPOLYS** !

Volg de gids in een kleine rondgang en raak begeistert door deze magnifieke stad.

Metropolis bestaat uit 5 stadsdelen: het stadscentrum, het noorden, het zuiden, het oosten en het westen. Deze stadsdelen zijn van elkaar gescheiden door de rivier (**A**). In iedere stadsdeel zijn er schilderachtige stadswijken (velden) die de stad haar bijzondere charme verlenen. Bemerkt ons bloeiende industrieterrein (**B**), de betoverende parken (**C**) en de voortreffelijke woonhuizen (**D**), de attractieve koopcentra (**E**) en de prachtige bestuursgebouwen (**F**).

Vermeldenswaardig zijn bovendien onze majestueuze standbeelden (**G**).

Als men een beetje tijd heeft, moet men zeker eens gaan wandelen aan de oevers van onze meren (**H**). Aan het einde van de rondgang kan men op één van de reusachtige bruggen (**I**) blijven staan om zo de zonsondergang te bewonderen.

Hartelijk dank voor jullie interesse !

Geheime doelen

FAMILIEVERSIE



BRUGGEN

Aan het einde van het spel ontvangt de speler 3 prestigepunten voor elk gebouw dat hij naast een brug heeft opgericht.

OPMERKING

Een gebouw op een veld dat aan meerdere bruggen grenst, levert slechts éénmaal 3 punten op.



STANDBEELDEN

Aan het einde van het spel ontvangt de speler 3 prestigepunten voor elk gebouw dat hij naast een standbeeld heeft opgericht.

OPMERKING

Een gebouw op een veld dat aan meerdere standbeelden grenst, levert slechts éénmaal 3 punten op.



MEREN

Aan het einde van het spel ontvangt de speler 3 prestigepunten voor elk gebouw dat hij naast een meer heeft opgericht.

OPMERKING

Een gebouw op een veld dat aan meerdere meren grenst, levert slechts éénmaal 3 punten op.



STADRAND

Aan het einde van het spel ontvangt de speler 3 prestigepunten voor elk gebouw dat hij aan de stadrand van METROPOLYS heeft opgericht.

OPMERKING

Deze kaart wordt in het spel voor 2 spelers niet gebruikt.

EXPERTENVERSIE

Stadswijken

Aan het einde van het spel ontvangt men 2 prestigeepunten voor elk gebouw dat men op een veld heeft opgericht waarvan deze soort op de eigen doelkaart stadswijk is aangeduid.



koopcentrum



bestuursgebouw



industrieterrein



park



woonhuis

Omgeving



BRUGGEN

Aan het einde van het spel ontvangt de speler 4 prestigeepunten voor iedere groep van twee gebouwen die hij aan de beide zijden van een brug heeft opgericht.

OPMERKING

Elk gebouw kan slechts één keer worden gebruikt om een doelkaart omgeving te vervullen ! Een gebouw dat aan twee bruggen grenst, kan maar één keer worden gewaardeerd.



STANDBEELDEN

Aan het einde van het spel ontvangt de speler 7 prestigeepunten voor iedere groep van drie gebouwen die hij rond een standbeeld heeft opgericht.

OPMERKING

Elk gebouw kan slechts één keer worden gebruikt om een doelkaart omgeving te vervullen ! Een gebouw dat aan twee standbeelden grenst, kan maar één keer worden gewaardeerd.



MEREN

Aan het einde van het spel ontvangt de speler 5 prestigeepunten voor iedere groep van minstens drie gebouwen die hij rond een meer heeft opgericht.

OPMERKING

Elk gebouw kan slechts één keer worden gebruikt om een doelkaart omgeving te vervullen ! Een gebouw dat aan twee meren grenst, kan maar één keer worden gewaardeerd.



STADSDELEN

Aan het einde van het spel ontvangt de speler 4 prestigeepunten voor ieder stadsdeel waarin hij minstens drie gebouwen heeft opgericht.

OPMERKING

Ook al heeft de speler meer dan 3 gebouwen in een stadsdeel opgericht, ontvangt hij toch maximaal 4 prestigeepunten.



GEBOUWENKETEN

Aan het einde van het spel ontvangt de speler 4 prestigeepunten voor iedere groep van drie naburige gebouwen die hij heeft opgericht.

OPMERKING

Elk gebouw kan slechts één keer worden gebruikt om een doelkaart omgeving te vervullen ! Een gebouw dat aan meerdere gebouwenketens grenst, kan maar voor één keten worden gewaardeerd.

3 oktober 2008