

# Urban Sprawl



## Introductie

**Urban Sprawl** is een bordspel voor 2-4 spelers. **Urban Sprawl** geeft de groei van een stad tot een bloeiende stad in een krioelende metropool abstract weer.

Spelers handelen als ondernemers, tycoons en politici die werken aan de ontwikkeling van een modern stedelijk gebied. Fortuinen zullen worden verdiend en uitgegeven, en de prestige zal stijgen en dalen tijdens het spel. Naarmate de tijd verstrijkt, zullen oudere gebouwen worden gesloopt om plaats te maken voor betere en nieuwere gebouwen.

Gedurende het spel zullen de spelers waardevolle vergunningen verzamelen. Deze zullen resulteren in ofwel een lucratieve investering ofwel een contract voor het oprichten van een nieuw gebouw. Spelers zullen er naar streven om dominant te worden in één of meer gebouwen zones om zo gunstige politieke functies te verwerven.

Het eind resultaat zal een bruisende metropool zijn die in de hele wereld wordt vereerd, maar alleen de speler met het meeste prestige zal tot winnaar worden gekroond.



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

GMT1116



# HET SPEL OPSTELLEN

**A Speelbord & Speelhulp**—Leg het speelbord in het midden van de tafel. Geef iedere speler een speelhulp.

**B Speelkleur**—Iedere speler kiest één van de vier speelkleuren en neemt alle blokjes van die kleur alsook de houten cilinder van die kleur.

**C Grote tegels** —Bepaal op een manier naar eigen keuze de startspeler. Geef die speler de **Actieve Speler** tegel.

**D** Plaats de **Contractor** tegel open op de "Pending Politicians" plaats op het spelbord. Plaats de vijf politicus tegels open bovenop de Contractor, met de **Mayor** bovenop. Leg de

**E Extra Favor** tegel voorlopig aan de kant.

**F Bouwtegels** — Sorteert de bouwtegels op kleur en plaats ze in een algemene voorraad naast het bord. Haal van deze stapels vier kleine paarse, vier kleine gouden, twee kleine blauwe en twee kleine rode gebouwen. Plaats deze in de twaalf aangewezen vakken binnen het stads rooster in het midden van het bord.

**H Town Deck**—Verwijder de **Airport** gebeurteniskaart en schud de overige Town kaarten. Haal daar 15 kaarten uit en plaats deze gedekt op het 'Town deck' vak op het speelbord. Schud de **Airport** gebeurteniskaart in de volgende 6 kaarten en leg deze stapel van 7 kaarten gedekt op de stapel op het speelbord.

**I** Leg de overige 15 kaarten gedekt op de stapel. Trek de bovenste 5 kaarten en leg ze open op de 5 vakken die met een spoorweg gelinkt zijn aan het Town deck.

**J** Draai tenslotte de bovenste kaart van het Town deck open.

**K City Deck**—Verwijder de **Sports Team** gebeurteniskaart en schud de overige City kaarten. Haal daar 15 kaarten uit en leg deze gedekt op het 'City Deck' vak op het speelbord. Schud de **Sports Team** gebeurteniskaart in de volgende 6 kaarten en leg deze stapel van 7 kaarten gedekt op de stapel op het speelbord. Leg de overige 15 kaarten gedekt op de stapel.

*(Let op: het City deck is niet actief aan het begin van het spel, enkel het Town Deck is actief. Het City deck wordt enkel op het speelbord geplaatst opdat het al klaar zou liggen. Om plaats te sparen, zou je het deck voorlopig naast het speelbord kunnen leggen).*

**L Metropolis Deck**—Verwijder de **Olympic Games** gebeurteniskaart. Schud de overige Metropolis kaarten. Haal daar 15 kaarten uit en plaats deze als een gedekte stapel op het 'Metropolis Deck' vak op het speelbord. Schud de **Olympic Games** gebeurteniskaart in de volgende 6 kaarten en plaats deze stapel van 7 kaarten gedekt op de stapel op het speelbord. Plaats de overige 15 kaarten gedekt op de stapel.

*(LET OP: net zoals het City deck is ook het Metropolis deck nog niet actief. Het kan naast het bord gelegd worden totdat het geactiveerd wordt).*

## Planning Deck—

(1) Verwijder de 4 **Urban Renewal** kaarten en leg ze open op het 'Planning Discard Pile' vak op het speelbord.

(2) Haal de 14 gebeurteniskaarten uit het deck.

(3) Schud de overige Planning kaarten.

(4) Haal daar 14 kaarten uit, schud daarin vervolgens de 14 gebeurteniskaarten en leg deze 28 kaarten gedekt op het 'Planning deck' vak op het spelbord.

(5) Leg de overige 22 geschudde Planning kaarten gedekt op deze stapel.

(6) Trek 1 Planning kaart van deze stapel en geef deze aan de startspeler. Vervolgens mogen – in klokwijszinsin de tweede, derde en de vierde speler respectievelijk twee, drie en vier Planning kaarten trekken.

(7) Trek nog 4 Planning kaarten en leg ze open in de 4 vakken die met een spoorweg verbonden zijn aan het Planning deck

(8) Draai tenslotte de bovenste kaart open van het Planning deck.

**Prestige**— Spelers markeren hun beginprestige door hun houten cilinders op de '0' van het genummerde spoor te zetten.

**Rijkdom**—Sorteer het geld in stapeltjes van verschillende waarden. Plaats deze vervolgens naast het speelbord, dit wordt de algemene bank. Bij 4 spelers krijgt iedereen 21 geld van de bank, bij 3 spelers, 27 geld en bij 2 spelers, 39 geld.

**Gebouwen bezitten**—De startspeler kiest één van de 12 startgebouwen door er een eigen blokje op te leggen. Daarmee claimt hij het gebouw als zijn eigendom. Hij betaalt een bedrag aan de bank gelijk aan de waarde van het gebouw (*het nummer van de waarde van dat blok langs de ene rij plus het prestigenummer van de andere rij*).

Elke speler plaatst kloksgewijs en om beurt één van zijn blokjes op eender welk – ongeclaimd – startgebouw en betaalt daarvoor het gepaste bedrag. Dit gaat zolang door totdat elk startgebouw geclaimd en betaald is.

**Vocations**—Geef de **Media** vocation marker aan de speler met het meeste resterende geld. Bij gelijkspel, geef de marker aan de speler die het paarse, residentiële gebouw met waarde 3 bezit. Leg de overige vocation markers in het 'Vocation Holding' vak.

**Rijkdom/Prestige Markers**— Leg de 3 rode prestige markers en de 6 rijkdom markers in het "Rijkdom/Prestige Marker Holding" vak.

**Election Track**—Zet de oranje pion in het 'Mayor' vak van de 'Election Track' (*Dit veroorzaakt geen verkiezing*).

Je bent klaar om te spelen! De startspeler begint het spel door zijn eerste beurt te spelen.







# SPEELTERMEN

## Rijkdom & Prestige

Papieren geld geeft de rijkdom van een speler weer. Al het geld dat niet van een speler is, gaat naar de algemene bank naast het speelbord. Geld wordt altijd uit de bank genomen of aan de bank betaald tenzij anders aangegeven door een kaart.



Op het genummerde spoor dat rond het centrale raster loopt, zetten spelers hun gekleurde cilinders om zo hun prestigestand bij te houden.

**8** Een zwart nummer in een gele cirkel duidt op geld, bijvoorbeeld '8' is 8 dollar.

**2** Een wit nummer in een rode cirkel duidt op prestige: '2' is 2 prestige punten.

## Actiepunten (AP)

Spelers kunnen tijdens hun beurt actiepunten spenderen om acties te doen. *Zie overstaande pagina.*

## Event

Getypte 'events' komen in elk van de 4 kaartendecks voor. Naarmate gebeurtenissen worden onthuld, worden ze tijdens het spel uitgevoerd. Gebeurtenissen uit het Planning Deck worden nadien op de aflegstapel gelegd. Deze gebeurtenissen komen meerdere keren voor in het spel. Contract Deck gebeurtenissen zijn eenmalig en worden na hun uitvoering uit het spel verwijderd. *Zie pagina 13.*



## Verkiezingen & uitbetalingen

Als een kaart wordt opgedraaid waarop onderaan een symbool van het stemvak staat afgebeeld, dan kan dit een verkiezing voor één van de politici veroorzaken. *Zie pagina 12 – 13.*



Als een kaart wordt opgedraaid met onderaan rechts een rijkdom of prestige waarde, dan kan er onmiddellijk een rijkdom/prestige uitbetaling gebeuren. *Zie pagina 11.*

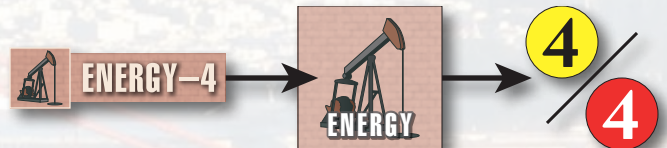
## Vergunningen

Vergunningen zijn een soort handelswaar in het spel; men kan deze via Planning kaarten verkrijgen, daarna worden ze gebruikt om contracten te voltooien. Vergunningen komen voor op kaarten, ze worden voorgesteld door grote paginasymbolen. *Zie voorbeelden op pagina 6.*



## Vocation

Vocation markers zorgen voor onmiddellijke en toekomstige toename van rijkdom en/of prestige. Onderaan de vergunningstekst staan op de meeste bouwcontracten één of meer 'NAME - VALUE' combinaties (bovenaan bij brickworks). Bij voltooiing van zo een contract, wordt een vocation marker met dezelfde NAME open voor de speler gelegd. Daarop volgt een vocation uitbetaling (gelijk aan de VALUE) voor vocations met eenzelfde naam die in het bezit zijn van alle spelers.



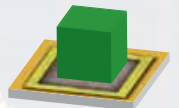
## Gebouwen

Gebouwen komen voor in verschillende kleuren, groottes en vormen. Tijdens het spel worden ze in het stadsraster gelegd. Dit is meestal het gevolg van het spelen van een contractkaart. Parken (groen) worden ook beschouwd als zijnde gebouwen die gelden voor alle doeleinden.



## Bezit

Een speler bezit een gebouw als er één van zijn blokjes op ligt (meestal legt men het blokje erop bij het plaatsen van het gebouw op het stadsraster).



Een speler bezit een vocation marker als deze open voor hem ligt (meestal krijgt men dit bij het voltooien van een contract). Een speler bezit de Contractor of een politicus als zijn tegel open voor hem ligt (krijgt men meestal bij een verkiezing). Een speler bezit alle Planning kaarten die open voor hem liggen (krijgt men meestal bij het spenderen van AP's).

## Zone

Er zijn 4 zones in het spel, elk weergegeven door een gekleurd symbool: rood "CIV"iel, goud "COM"mercieel, blauw "IND"ustrieel, of paars "RES"identieel. Er zijn ook parkgebouwen (groen): parken zijn 'neutrale' gebouwen en horen dus niet bij een zone.



## Water & Wildernis

De blauwe (water) en de groene (wildernis) duid rand rond het stadsraster van het bord aan. Sommige kaarten verwijzen naar één van beide in hun tekst.



## Blokken, percelen & aangrenzing

Een perceel, binnen het stadsraster op het bord, is elk klein vierkant. Een blok duidt op een groep van 4 omsloten percelen, volledig omgeven door straten. Percelen (inclusief de gebouwen daarop) die enkel door een straat worden verdeeld, worden steeds als aangrenzend aan elkaar beschouwd – zowel orthogonaal als diagonaal. Percelen die langs de buitenste rand liggen, grenzen aan water en / of wildernis

Onderstaande afbeelding toont dat de 8 percelen grenzen aan het **RES** gebouw. Het gebouw grenst niet aan water of wildernis



## Rij

Binnen het stadsraster is een 'rij' alles wat binnen de grenzen van 2 parallelle straten ligt. In sommige gevallen hoeven deze straten niet per sé naast elkaar te liggen – zoals, bijvoorbeeld, het geval van de dubbele '1', '2' en '3' prestige rijen. Een rij wordt dus altijd gevormd door ofwel 6 of 12 aangrenzende blokken.

## Waarde

De 'waarde' van een blok is het totaal van alle rijkdom en prestigenummers langsheen beide rijen (horizontaal en verticaal). De waarde van een gebouw of perceel is gelijk aan de blok waarin het zich bevindt.

**VOORBEELD:** Aan het begin van het spel is de waarde van het **RES** gebouw de waarde die het dichtst tegen het woord "Wilderness" ligt,  $2 + 1 = 3$ .



De beurten van de spelers worden kloksgewijs afgehandeld, te beginnen met de startspeler. De 'actieve speler' is de speler die aan de beurt is. De actieve speler handelt eerst de investeringen af, daarna spendeert hij AP's, daarna voert hij de einde beurt procedure uit zoals hieronder beschreven:

## INVESTERINGEN

De actieve speler heeft aan het begin van zijn beurt (enkel hij) de mogelijkheid om één of meerdere 'Investments' acties te doen. Een investering is het vrijwillig afleggen van een Build Permit kaart dat op dat ogenblik in het bezit van deze speler is. Voor elke investering die een actieve speler doet, krijgt hij net zoveel geld van de bank als de uitbetalingswaarde aangegeven onderaan de afgelegde kaart(en).

De kaart die op de volgende pagina is afgebeeld zou 11 geld opbrengen.

## ACTIEPUNTEN SPENDEREN

Na de investeringen mag de actieve speler, tijdens zijn beurt, 6 Actie Punten (of AP's) spenderen. De actieve speler spendeert deze AP's om volgende acties uit te voeren. Hij mag, in gelijk welke volgorde alle, sommige of geen van deze acties uitvoeren:

- Een beschikbare, openliggende Build Permit kaart nemen
- Een beschikbare, openliggende Urban Renewal kaart nemen.
- Een Contract kaart voltooien.
- Een beschikbare Contract kaart als Favor nemen.

Men mag dezelfde actie meer dan één keer per beurt kiezen (uitzondering **Favors**, zie verder). Ongebruikte AP's zijn verloren, ze zijn niet accumuleerbaar van beurt tot beurt en kunnen ook niet worden overgedragen naar een andere speler.

Naast elk van de 5 Planning vakken (waarin de trekstapel is inbegrepen), de 8 Contract vakken (waarin de 3 trekstapels zijn inbegrepen) en het Favor vak van de speler, staat een AP kost. Deze varieert van 0 tot 6 en geeft aan hoeveel de actieve speler moet betalen om een openliggende kaart uit het desbetreffende vak te trekken, te bouwen of te verwerven.

## FAVORS

Tijdens het spel kan elke speler 'Favors' verzamelen, dit is een contract dat enkel hij mag voltooien. Een speler mag op elk moment slechts één Favor bezitten. Hij kan geen nieuwe Favor verwerven indien hij er al één bezit. Om een nieuwe Favor te krijgen moet een speler AP's spenderen (zoals gewoonlijk voor een beschikbaar contract) maar in plaats van het onmiddellijk te voltooien (zie pagina 8), legt hij deze open op de lege **Favor** plaats van zijn speelhulp.

Als een speler een Favor heeft, mag hij - tijdens één van zijn volgende beurten – dat contract voor 0 AP's voltooien (vergunningen en geld moeten natuurlijk betaald worden). Een Favor kan niet vrijwillig worden afgelegd, het kan enkel voltooid worden. Een speler mag zich wel een nieuwe Favor aanschaffen in dezelfde beurt waarin hij een bestaande 'Favor' heeft voltooid.



## HET PLANNING DECK

**Gebeurteniskaarten** – Er zijn 14 gebeurteniskaarten in het Planning Deck. Voor meer uitleg zie pagina 13.

**Urban Renewal kaarten** – Er zijn 4 Urban Renewal kaarten in het Planning Deck. Deze beginnen het spel in de aflegstapel en komen enkel in het spel nadat het Planning Deck voor de eerste keer wordt herschud. Voor meer uitleg zie pagina 14.

**Build Permit kaarten**—De meeste kaarten in het Planning Deck zijn Build Permit kaarten. Ze komen voor in één of meer van de volgende 4 zones: **COM**, **CIV**, **IND** en/of **RES**. Dit wordt aangegeven door zonesymbolen aan de linkerkant van elke kaart.

Build Permits komen voor in 4 waarden: 1-, 2-, 3- en 4-permits. Elk 'pagina'symbool in het midden van een Build Permit kaart vergoedt één perceel van een gebouw in dezelfde zone.

Onderstaande kaart is een 1-vergunning **CIV/RES**. Het kan gebruikt worden om een **CIV** of **RES** contract te voltooien maar niet voor **IND** of **COM** contracten.

Verkregen kaarten worden door spelers steeds open voor zich op tafel gelegd, ze worden nooit voor andere spelers verborgen gehouden. Spelers mogen zoveel Planning kaarten verzamelen als ze willen. Planning kaarten worden op de Planning aflegstapel gelegd indien ze gebruikt werden als investering, om een contract te voltooien of om vernietiging toe te staan.

## DE DRIE CONTRACT DECKS

Er zijn 3 verschillende Contract decks: "Town," "City" and "Metropolis."

**Gebeurteniskaarten**—De 3 Contract Decks bevatten ook gebeurteniskaarten, net zoals bij het Planning Deck. Zie pagina 13.

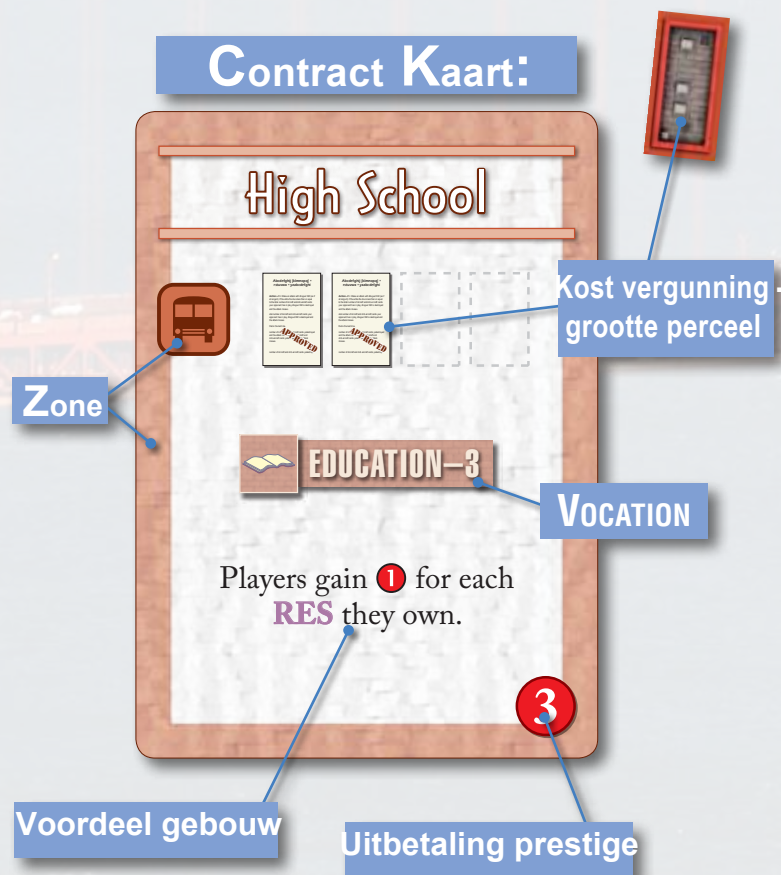
**Building Contract kaarten**—De meeste kaarten van de 3 Contract Decks bestaan uit 'Building Contract' kaarten of gewoon 'Contracts'. Elke contractkaart is één van de 4 zones: **CIV**, **COM**, **IND** of **RES**. Dit wordt enerzijds aangegeven door het zonesymbool aan de linkerkant van de kaart en anderzijds door de gekleurde rand.

Contracten komen voor in 4 groottes: percelen van 1,2,3 en 4 zoals aangegeven door het aantal vergunningspagina's onder de naam van het contract. Een contract is zo groot als de waarde van het aantal vergunningen (van dezelfde zone) die nodig zijn om het contract te voltooien.

Het **High School** contract, zoals hieronder afgebeeld, laat toe een **CIV** gebouw van 2 percelen groot, neer te zetten.

Op contracten staan ook nog één of meer: bouwrestricties (zie pagina 8), vocation (pagina 9) en/of bepaalde beschreven voordelen (pagina 9)

Anders dan bij een Favor, kunnen spelers nooit contractkaarten houden. Als een contract voltooid is, wordt de kaart uit het spel genomen en in de doos gelegd.







## RIJKDOM & PRESTIGE MARKERS

De 6 rijkdommarkers, genummerd van 7 tot 12 en de 3 prestigemarkers genummerd 4, 5 en 6 kunnen in het spel komen door verschillende kaarten.

De eerste keer dat een rijkdom/prestigemarker in het spel komt, moet de marker op een onbezet grijs rond vakje op de buitenrand van het stadsraster gelegd worden.

Wanneer een kaart toelaat om één van deze markers te verplaatsen, dan moet dat naar een ander onbezet grijs vakje.

*Wanneer alle 9 grijze vakjes vol zijn, is het niet mogelijk om deze markers te verplaatsen, negeer in dat geval de tekst op de kaart die dat zou toelaten.*

**Effecten**—Wanneer een *nieuwe* rijkdom/prestige marker voor de eerste keer wordt geplaatst, verhoogt dit de waarde van alle gebouwen, percelen en blokken in zijn rij.

Wanneer een *bestaande* rijkdom/prestige marker wordt verplaatst, verhoogt het de waarde van alle gebouwen, percelen en blokken in deze nieuwe rij terwijl op hetzelfde moment de waarde van de gebouwen, percelen en blokken in de rij waaruit het genomen werd, zakt.

**VOORBEELD:** De waarde van het 4 percelen grote **COM** gebouw (en dat van de 4 percelen en het blok die het bezet) begint het spel aan  $8 - 2$  prestige links plus 6 rijkdom onderaan. De '6' prestige marker wordt later in het spel gelegd [1]. Daarmee verhoogt onmiddellijk de waarde van het **COM** naar 14 ( $2+6+6$ ).

Een paar beurten later wordt de prestige marker '6' verplaatst [2]. Dit zorgt ervoor dat de waarde van het **COM** terug naar 8 zakt, terwijl intussen de waarde van het 1 perceel grote **RES** naar 11 stijgt en de waarde van het 3 percelen grote **GOV** naar 12 stijgt (dus respectievelijk van 5 en 6). De waarde van het 2 percelen grote **IND** blijft gelijk.

