

GLASGOW

Glasgow is tegenwoordig de grootste stad van Schotland en de op twee na grootste van het Verenigd Koninkrijk. Sinds de 18^e eeuw is Glasgow enorm geherstructureerd. Kooplieden uit de omgeving namen de leiding bij het ontwikkelen van wat nu het moderne Glasgow is, één van de eerste steden in Europa met een plattegrond met een schaakbordpatroon. In dit competitieve spel voor 2 spelers ben jij één van die kooplieden, die contracten in de haven tekent en onroerend goed opkoopt om de grootste bijdrage aan de nieuwe stad Glasgow te leveren.

KORT SPELOVERZICHT

Bestel goederen en gebruik deze om het stadsplan met gebouwen te vullen, waarvoor je aan het einde van het spel punten krijgt. Zodra de stad afgebouwd is, wint de speler met de meeste punten.

SPEELMATERIAAL



2 spelerstableaus (één per speler)
Met plaats voor goederenstenen en een overzicht van de verschillende gebouwen.



2 kooplieden
(één per speler)

25 goederenstenen:

10 "baksteen"



6 "goud"

8 "staal"



1 "vat whisky"

55 tegels:



37 gebouwtegels



4 architecttegels



14 contracttegels

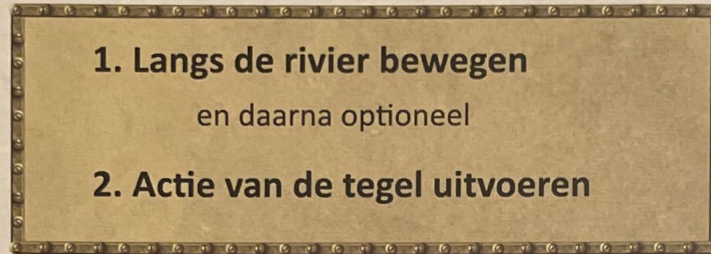
VOORBEREIDING

1. Leg als volgt tegels in een cirkel midden op tafel. Deze stellen de rivier Clyde voor. Maak de cirkel zo groot dat er een blok van 4 bij 5 gebouwtegels in past.
 - Leg eerst een **architecttegel** als **starttegel** van de rivier naar.
 - Trek willekeurig **4 contracttegels** en leg deze **open** met de klok mee naast de starttegel, gevolgd door nog een **architecttegel**.
 - Herhaal deze procedure **nog tweemaal**, waarbij de spelers steeds 4 willekeurige contracttegels en een architecttegel neerleggen. De laatste architecttegel moet dan naast de starttegel liggen en zo de cirkel sluiten (zie afbeelding).
 - Leg de twee overgebleven contracttegels in de doos. Deze zijn in dit spel niet nodig.
2. Schud de **gebouwtegels** en leg deze als meerdere gedekte **stapels** naast de cirkel neer. Al deze stapels samen noemen we de trekstapel. Leg dan bij elke architecttegel 2 gebouwen van de trekstapel **open** buiten de cirkel neer.
3. De spelers gaan **tegenover elkaar** aan tafel zitten. Beide spelers nemen een **spelerstableau** en leggen het voor zich neer.
4. Leg de **goederenstenen** als voorraad ergens op tafel. Beide spelers nemen **1 baksteen en 1 staal** en leggen deze in het pakhuis op hun spelerstableaus (het pakhuis heeft beperkt plaats voor elk product).
5. Zet de **kooplieden** op de starttegel: de speler die als laatste iets Schots heeft gedaan, voert de **eerste speelbeurt** uit en zet zijn koopman op het linkerveld. Zet de andere koopman op het rechterveld.



SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is, moet eerst zijn koopman langs de rivier verplaatsen en mag dan de actie uitvoeren van de tegel waar hij is geëindigd.



1. Langs de rivier bewegen *(verplicht)*

De speler verplaatst zijn koopman **met de klok** mee naar een **andere** tegel naar keuze. Hij mag daarbij zoveel tegels overslaan als hij wil. Hij mag **nooit** naar een contracttegel springen waar de andere koopman staat. Het is wel **toegestaan** om naar een architecttegel te springen waar de andere koopman staat. Hij zet in dat geval zijn koopman op het linkerveld van de tegel *(en schuift de andere koopman naar het rechterveld)*.

2. Actie van de tegel uitvoeren *(optioneel)*

Heeft de speler zijn koopman naar een **contracttegel** verplaatst, dan mag hij nu de afgebeelde goederen nemen of de afgebeelde functie gebruiken.

Heeft hij zijn koopman naar een **architecttegel** verplaatst, dan mag hij nu één van de eraan openliggende gebouwen bouwen.

Wie is aan de beurt?

In *Glasgow* zijn de spelers niet standaard afwisselend aan de beurt. Een speler blijft aan de beurt zolang zijn koopman zich achter die van de andere speler bevindt. Het is dus goed mogelijk dat een speler meerdere beurten na elkaar uitvoert.

Hetzelfde geldt als beide kooplieden zich op dezelfde tegel bevinden *(wat uitsluitend op een architecttegel toegestaan is)*: de eigenaar van de koopman die *(met de klok mee gezien)* achteraan staat, is aan de beurt.

Met andere woorden: een speler geeft de beurt pas aan de andere speler over als hij hem met zijn koopman inhaalt.

De contracttegels

Verplaatst een speler zijn koopman naar een contracttegel, dan mag hij direct de erop afgebeelde goederen nemen of de afgebeelde functie gebruiken.

Krijgt een speler goederen, dan legt hij deze in zijn pakhuis. Is daar niet voldoende plaats voor een bepaald product, dan gaat het overschot verloren. Een speler kan ten hoogste 5 baksteen, 4 staal, 3 goud en 1 whisky in zijn pakhuis hebben.

Whisky: whisky is een goederenjoker, die als één van de 3 goederen baksteen, staal of goud kan worden ingezet. Slechts 1 van de spelers kan whisky hebben. Krijgt een speler whisky en ligt het vat op het spelerstableau van de andere speler, dan neemt hij het daar vandaan.



Ontvang de afgebeelde goederen.



Ontvang naar keuze 1 baksteen, 1 staal of 1 goud.



Kies 1 van de aangegeven ruilkoersen en gebruik deze zo vaak je wilt.

Uitzondering: de ruil "staal ↔ goud" mag je ten hoogste 1 keer per actie doen.



Leg alle gebouwen bij een architecttegel naar keuze af en vervang deze door nieuwe van de trekstapel. Zie blz. 5 voor meer over gebouwen.



Kies een fabriek (zie blz. 5) in het blok en activeer direct alle fabrieken in dezelfde rij en kolom als de gekozen fabriek (met inbegrip van de gekozen fabriek). Uitsluitend de eigenaar van een fabriek krijgt het bijbehorende voordeel.



Trek een gebouw van de trekstapel en bouw het (zie blz. 5) door de bouwkosten te betalen. In plaats daarvan mag je het eerste product van links in de kosten van het gebouw nemen en dan het gebouw afleggen.



*Eindig je op deze tegel, dan gebeurt er nog niets. Je voert echter de volgende tegel die je van hieruit bereikt **tweemaal** uit: Dat betekent dat je afgebeelde goederen tweemaal krijgt, een functie tweemaal mag gebruiken of tweemaal mag bouwen (zonder voor de tweede bouw goud te betalen, zie blz. 5).*

De architecttegels

Verplaatst een speler zijn koopman naar een architecttegel, dan mag hij direct een **bouwactie** uitvoeren, wat inhoudt dat hij 1 van de 2 bij de architecttegel openliggende gebouwen bouwt. Hij betaalt daarvoor de linksboven op het gebouw afgebeelde goederen en legt het gebouw dan volgens de **bouwregels** in het stadsblok (zie hieronder).

Nadat hij het gebouw heeft gelegd, trekt hij een nieuw gebouw van de trekstapel en legt het open bij de betreffende architecttegel, zodat er weer 2 gebouwen liggen. Is de trekstapel leeg, schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe trekstapel.

De speler mag daarna **1 goud afgeven** om nog een bouwactie op de aangegeven manier uit te voeren. Elke extra bouwactie in dezelfde beurt kost steeds 1 goud meer dan de voorgaande: de tweede dus 2 goud en de derde 3 goud. De speler moet dit goud betalen naast de op het gebouw afgebeelde kosten.

Bouwregels

Leg het eerste gebouw dat de spelers bouwen eenvoudigweg midden in de cirkel. Elk volgend gebouw moet met ten minste 1 kant aan een al liggend gebouw grenzen en mag de **maximale afmeting van het blok** niet overschrijden. Deze bedraagt 5 bij 4 of 4 bij 5 gebouwen en ontstaat pas tijdens het spel (*het als eerste gelegde gebouw hoeft aan het einde van het spel niet in het midden van de stad te liggen. Zolang de maximale afmeting niet bereikt is, kunnen de spelers naar believen aanleggen, mits dit grenzend aan andere gebouwen gebeurt*).

Leg gebouwen altijd zo neer dat de kleine pijl aan de onderkant naar de eigenaar wijst. Zo is altijd duidelijk van wie welk gebouw is.

Fabrieken

Een fabriek wordt elke keer dat er een nieuw gebouw in dezelfde rij of kolom als de fabriek wordt gebouwd, geactiveerd (*ongeacht van wie de fabriek is*). De fabriek levert dan direct de afgebeelde goederen of actie, die uitsluitend de **eigenaar** van de fabriek krijgt. Worden meerdere fabrieken tegelijk geactiveerd, dan bepaalt de speler die aan de beurt is in welke volgorde hij deze activeert. Een fabriek activeert bij het bouwen ervan nooit zichzelf.



Voorbeeld: een speler legt een woonhuis in deze rij, waardoor 2 fabrieken worden geactiveerd: hij krijgt 1 goud, de andere speler mag goederen ruilen.



De eigenaar krijgt het afgebeelde product.



De eigenaar mag één van beide ruilkoersen (baksteen tegen staal, of staal tegen goud, of omgekeerd) zo vaak hij wil gebruiken.



Dit gebouw werkt op dezelfde manier als de contracttegel met dit symbool (zie blz. 4).

FINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra het 20^e gebouw is gebouwd waardoor het blok van 5 bij 4 of 4 bij 5 is afgebouwd. Worden daardoor fabrieken geactiveerd, dan worden de functies daarvan nog afgehandeld, voordat de spelers hun punten tellen.

De score van een speler bestaat uit de punten die rechtsboven op zijn gebouwen staan plus de bijzondere punten die de functies van de betreffende gebouwen geven (*zie hieronder*). **De speler met de meeste punten wint het spel.** Bij een gelijke stand verliest de speler die de laatste beurt heeft uitgevoerd.

Standaard punten

Winkel (3x): +5 punten als de winkel zich in een hoek van het blok bevindt.

Kosten

Gebouwsymbool

Bijzondere punten

Woning (6x): +3 punten per horizontaal of verticaal aangrenzende woning. Het is niet van belang van wie de aangrenzende woningen zijn.

Park (6x): 1/4/9/16/25/36 punten als je respectievelijk 1/2/3/4/5/6 parken hebt (4 parken zijn samen bijvoorbeeld 16 punten waard).

Bezienswaardigheid (7x): geen bijzondere punten.

Station (3x): +10 punten als je ten minste 1 bezienswaardigheid, 1 fabriek, 1 park en 1 woonhuis hebt (1 set is voldoende om voor elk van je stations 10 punten te krijgen).

Bank (4x): punten voor resterende goederen of fabrieken in je bezit.



© 2020 Lookout GmbH
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL - 1320 AG Almere
 www.999games.nl
 Klantenservice:
 0900 - 999 0000
 999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden.
 Made in EU

We bedanken **Hans im Glück** voor het mogen gebruiken van de vorm van de spoor- delen uit "Russian Railroads" als staal in dit spel.

Auteur: Mandela Fernández-Grandon
 Illustraties: Klemens Franz
 Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

