

Wilko Manz

Fifth Avenue



Ravensburger

Fifth Avenue
Alea, 2004
MANZ Wilko
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar
± 120 minuten

Inleiding

We bevinden ons in de jaren 1930 in New York. De bouwwoede bevindt zich op een hoogtepunt. Vooral langs de beroemde 'Fifth Avenue' schiet de ene torenflat na de andere als een paddestoel uit de grond.

De vraag is natuurlijk welk flatgebouw de beste ligging heeft, waar zich de mooiste boetieks en de duurste kunstgalerijen bevinden en wie de meest luxueuze juwelier in zijn buurt heeft.

Spelidee

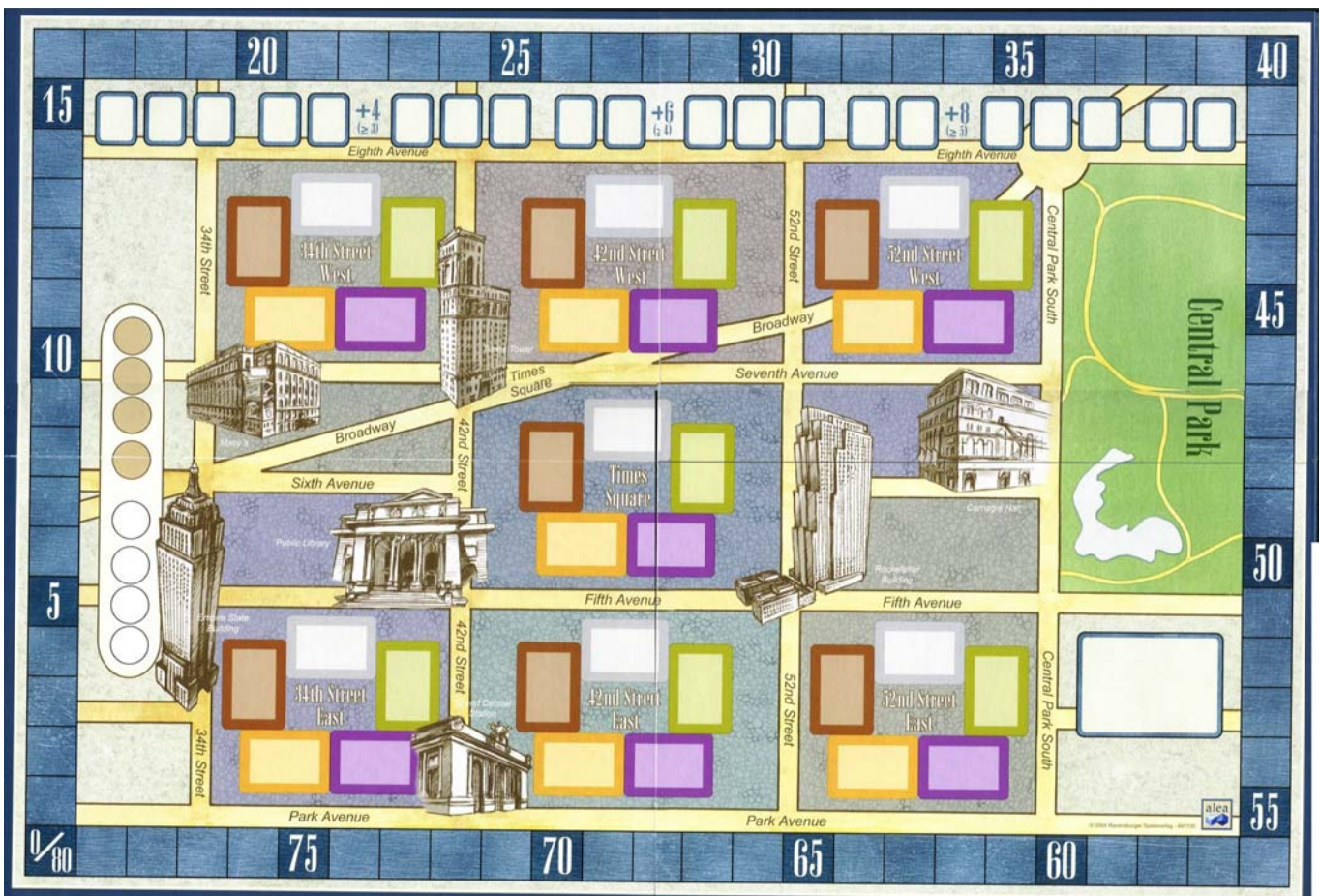
Elke speler probeert om de meeste zegepunten te behalen. De zegepunten kan men niet alleen verdienen door veel torenflats op te richten, maar ook door er voor te zorgen dat de torenflats in de onmiddellijke buurt liggen van verschillende winkels. Een ideale combinatie tussen het oprichten van torenflats en het inrichten van verschillende winkels, vormt de sleutel dat leidt tot succes in dit spel. De spelers hebben vier verschillende zetmogelijkheden waaruit ze kunnen kiezen. Met deze mogelijkheden kunnen de spelers bijvoorbeeld interessante winkels inrichten, geld opnemen of een stadsdeel waarderen. De spelers ontvangen ook belangrijke bouwkaarten. De speler die de belangrijke bouwkaarten in voldoende mate bezit, kan succesvol zijn bij de verschillende veilingen die plaatsvinden. Dankzij de veilingen kunnen de spelers nieuwe torenflats oprichten.

Een goede planning, een scherp tactisch doorzicht en een voldoende samenwerking zijn zeer belangrijke ingrediënten die kunnen leiden tot de zege. De speler die aan het einde van het spel de meeste zegepunten heeft behaald, wordt de winnaar van dit spel.

Spelmateriaal

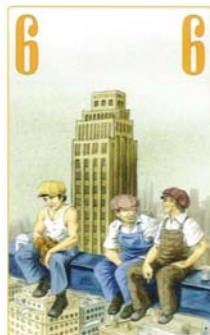
⇒ **1 speelbord ;**

Het speelbord toont het centrum van Manhattan met een startveld, een doelveld en daartussen 7 stadswijken, een aflegveld en een scoretabel.



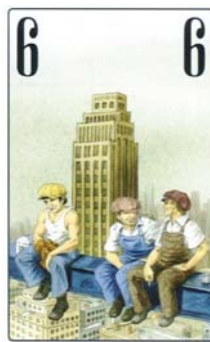
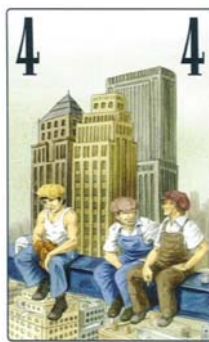
⇒ **60 gekleurde bouwkaarten in 5 kleuren ;**

- telkens 5x het getal 4
- telkens 4x het getal 5
- telkens 3x het getal 6



⇒ **50 zwarte bouwkaarten in 5 kleuren ;**

- telkens 20x het getal 4
- telkens 16x het getal 5
- telkens 14x het getal 6

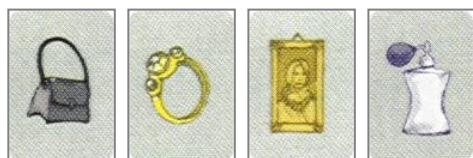


⇒ **72 torenflats (telkens 18 in elke kleur) ;**



⇒ **36 winkelfiches ;**

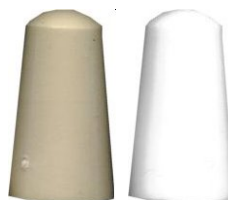
Telkens 9x boetiek, juwelier, kunstgalerij en parfumerie.



⇒ **4 overzichtkaarten (één per speler) ;**

⇒ **2 commissiestenen ;**

Hiermee wordt de actuele stadswijk gemarkeerd.



⇒ **6 commissiefiches ;**

Hiermee wordt de gewaardeerde stadswijk gemarkeerd.



⇒ **2 bouwstop Schilden.**

Hiermee wordt de gesloten stadswijk gemarkeerd.



Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Het speelbord toont 7 stadswijken die elk uit 5 verschillend gekleurde bouwplaatsen bestaan.

Aan de linkerkant van het speelbord bevindt zich het startveld met 4 witte en 4 beige velden. Vanuit deze velden starten de commissiestenen.

Aan de rechterkant van het speelbord bevindt zich het doelveld 'Central Park'.

Opmerking

Het speelplan op de rugzijde van het speelbord toont stadswijken met telkens 6 bouwplaatsen in plaats van 5. Dit speelbord vergt een iets andere spelwijze en is bijzonder zinvol in een spel met 4 spelers. De bijzondere regels worden verklaard aan het einde van deze handleiding.

De winkelfiches worden verdekt zeer grondig gemixt en vervolgens verdeeld : **per stadswijk wordt één willekeurige winkelfiche open** op een willekeurige bouwplaats gelegd.

Bij het verdelen van de 7 winkelfiches moet men er alleen aandacht aan besteden dat geen enkele bouwplaatskleur meer dan tweemaal wordt belegd.

De 20 volgende winkelfiches worden open, in volgorde van het nemen, van links naar rechts op de twintig velden van de aflegrij aan de bovenste rand van het speelbord gelegd.

De 9 overige winkelfiches worden niet gebruikt en worden in de doos teruggelegd.

De gekleurde bouwkaarten worden gescheiden per kleur en stapel per stapel verdekt zeer grondig geschud. Elke speler ontvangt van iedere kleur één kaart in de hand. De kaarten worden zo in de hand genomen dat de andere spelers niet kunnen zien welke kaarten er in de hand worden gehouden.

Daarna worden de overige gekleurde bouwkaarten naast elkaar als **5 open stapels** naast het speelbord klaargelegd. De stapels moeten zo worden gelegd dat alleen de bovenste kaart van elke stapel zichtbaar is.

De zwarte bouwkaarten worden eveneens grondig gemixt. Elke speler ontvangt 4 zwarte bouwkaarten in de hand. De overige zwarte bouwkaarten worden **als een verdekte stapel** naast de 5 stapels gekleurde bouwkaarten gelegd.

Elke speler ontvangt een overzichtkaart die hij met de voorzijde naar boven voor zich aflegt. Op de voorzijde van het overzicht staan de afzonderlijke spelmogelijkheden, de zegepunten bij de waardering of bij een bouwstop en een veld voor de eigen voorraad. Op de rugzijde van het overzicht staat de beschrijving van de beweging van de commissiestenen.

Elke speler kiest een kleur en neemt :

⇒ **1 torenflat** die hij **als telsteen** op de scoretabel plaatst op het veld 0/80 ;

⇒ **2 torenflats** die op de volgende manier **op het speelbord** worden geplaatst :

De jongste speler (de startspeler) plaatst als eerste een torenflat op een willekeurige lege bouwplaats op het speelbord. Daarna plaatst zijn rechterbuur een torenflat op een lege bouwplaats ... enzovoort. Dit gebeurt tot alle spelers één torenflat op het speelbord hebben gezet. Het plaatsen van de eerste torenflat gebeurt dus tegen de wijzers van de klok in.

Daarna plaatst iedere speler een tweede torenflat op het speelbord, maar nu in omgekeerde volgorde. Het plaatsen van de tweede torenflat begint dus met de speler die als laatste zijn eerste torenflat op het speelbord heeft gezet.

voorbeeld : 1ste plaatsronde : Anne - Carl - Marc - Herman

2de plaatsronde : Herman - Marc - Carl - Anne

⇒ **3 torenflats** die hij **op zijn overzichtkaart** op het veld 'eigen voorraad' plaatst.

De overzichtkaart moet zo worden gelegd dat alle spelers te allen tijde kunnen zien hoeveel torenflats elke speler heeft.

Tip

Het is zeer zinvol om de twee torenflats in de onmiddellijke buurt van de winkels te plaatsen.

De overige torenflats worden naar kleur gescheiden en worden in de **algemene voorraad** gelegd. Als er minder dan 4 spelers deelnemen dan worden de overtoollige torenflats in de doos teruggelegd.

De **2 commissiestenen** en de **2x 3 commissiefiches** worden **op de gelijkgekleurde velden van de startvelden** gelegd.

De **2 bouwstopfiches** worden **naast het speelbord** klaargelegd.

Het spelverloop

De regels die hierna volgen beschrijven het spel zoals het wordt gespeeld met 3 en 4 spelers. De gewijzigde regels als het spel met 2 spelers wordt gespeeld vindt u achteraan in deze handleiding.

De startspeler opent het spel.

Daarna wordt er steeds gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, heeft 4 verschillende zetmogelijkheden om uit te kiezen (A, B, C en D).

Eén van deze zetmogelijkheden moet hij volledig uitvoeren terwijl hij eerst de eerste, daarna de tweede en tenslotte ook de derde actie van zijn beurt voltooit.

Elke spelbeurt bestaat dus uit drie opeenvolgende acties.

	A	B	C	D
1.	De speler mag 3 torenflats uit de algemene voorraad nemen.	De speler mag een winkel plaatsen.	De speler mag een zwarte kaart nemen en een commissiesteen verplaatsen.	De speler mag een stadswijk waarderen.
2.	Twee gekleurde kaarten nemen (verschillende kleuren).			Twee zwarte kaarten nemen.
3.	Eén commissiesteen verplaatsen.			

De eerste actie

A. Het nemen van 3 torenflats

De speler neemt 3 torenflats van zijn kleur uit de algemene voorraad en plaatst de torenflats op zijn eigen voorraad.

Een speler mag een willekeurig aantal torenflats in zijn eigen voorraad hebben.

B. Het plaatsen van een winkel

De speler neemt uit de vitrine aan de bovenste rand van het speelbord een winkel en plaatst deze op een bouwplaats naar keuze.

Later in de handleiding wordt er nog meer verteld in het onderdeel 'De winkels'.

C. Het nemen van een zwarte kaart en het verplaatsen van één commissiesteen

De speler neemt de bovenste kaart van de verdekte zwarte stapel in de hand en zorgt er voor dat de medespelers de kaart niet kunnen zien. Bovendien verzet hij één van de beide commissiestenen.

Later in de handleiding wordt er nog meer verteld in het onderdeel 'De derde actie'.

D. Een stadswijk waarderen

De speler waardeert een stadswijk.

Later in de handleiding wordt er nog meer verteld in het onderdeel 'De waardering van een stadswijk'.

De tweede actie

A, B en C : Het nemen van twee gekleurde kaarten

Als de speler als eerste actie drie torenflats heeft genomen, een winkel heeft geplaatst of een zwarte kaart heeft genomen en een commissiesteen verzet, dan neemt hij nu als tweede actie twee gekleurde bouwkaarten die hij mag kiezen uit de 5 gekleurde stapels.

De spelers kiest twee kaarten uit de openliggende stapels en steekt de kaarten bij zijn handkaarten.

De beide kaarten **moeten van een verschillende kleur** zijn.



D : Het nemen van twee zwarte bouwkaarten

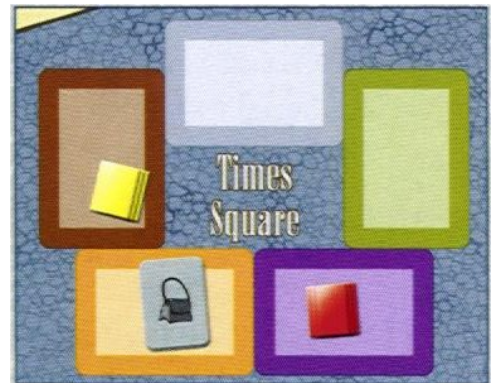
Als de speler als eerste actie een stadswijk heeft gewaardeerd, neemt hij zich als tweede actie twee zwarte bouwkaarten. De speler neemt de bovenste twee zwarte bouwkaarten van de verdekte stapel en steekt ze zonder dat de medespelers het zien bij zijn andere handkaarten.

Aandacht

Aanvullend aan deze actie neemt elke speler die in de gewaardeerde stadswijk geen torenflat heeft één kaart van de verdekte zwarte bouwstapel.

Tip

Iedere speler mag een willekeurig aantal zwarte bouwkaarten in de hand hebben.



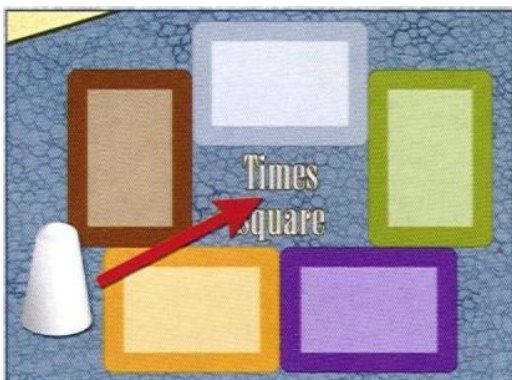
Voorbeeld

Blauw waardeert deze stadswijk. Hij ontvangt 2 zwarte kaarten en een derde zwarte kaart omdat hij geen torenflat in deze wijk heeft. Ook groen ontvangt één zwarte bouwkaart.

De derde actie

A, B, C en D : Het verplaatsen van één commissiesteen

De derde actie is bij alle vier zetmogelijkheden dezelfde (afgezien van het nemen van de zwarte bouwkaart is deze actie volledig identiek aan de eerste actie van zetmogelijkheid C).



De speler **moet** één van de beide commissiestenen bewegen.

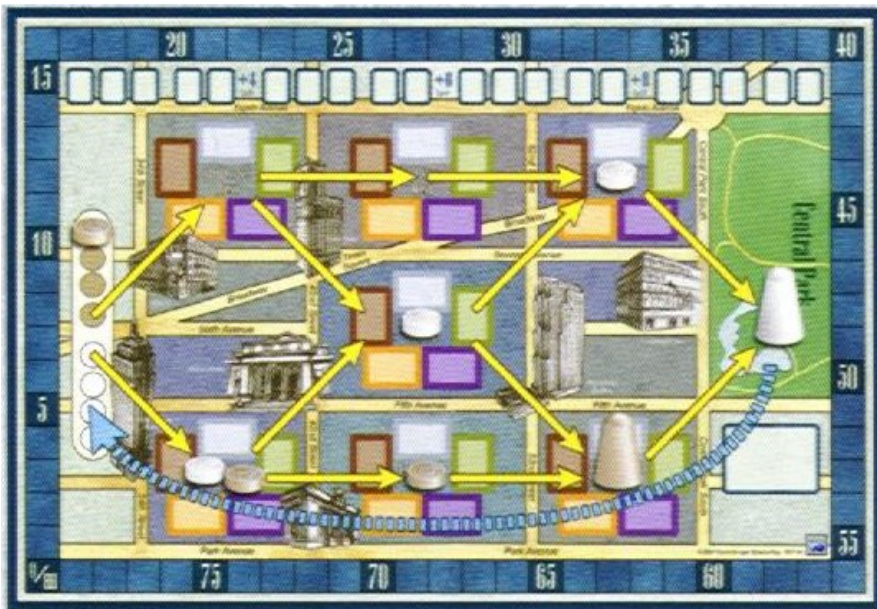
Ofwel wordt de commissiesteen bewogen naar links of naar rechts naar het dichtstbijzijnde centrum van de stadswijk, ofwel naar het 'Central Park' ofwel van daaruit naar het startveld. Als er twee mogelijke doelvelden zijn (vanuit het startveld, vanuit de '34nd Street East' en 'West' en vanuit 'Times Square', dan heeft de speler de vrije keuze in welk van de beide stadswijken hij de commissiesteen verplaatst.

Een stadswijk die wordt verlaten, wordt onmiddellijk met een gelijkgekleurde commissiefiche gemarkeerd (deze fiche wordt van het startveld genomen) zodat duidelijk wordt welke stadswijk door deze commissiesteen werd beoordeeld.

In plaats van een commissiesteen in de richting van 'Central Park' te zetten, kan een speler ook een commissiesteen die zich al in 'Central Park' bevindt (**en alleen zo één**) opnieuw op het startveld plaatsen. Door deze zet wordt het normale spelverloop verbroken en komt het tot een veiling van de bouwplaatsen en de bouw van de torenflats.

Later in de handleiding wordt er nog meer verteld in het onderdeel 'De veilingen'.

Een commissiesteen kan altijd in een stadswijk worden gezet waarin zich ook de andere commissiesteen bevindt of één van zijn commissiefiches. Met andere woorden : De wegen van de beide commissiestenen kunnen volledig, gedeeltelijk of helemaal niet identiek verlopen. Wie, wanneer welke steen verplaatst, wordt volledig overgelaten aan het inzicht van de speler.



Voorbeeld

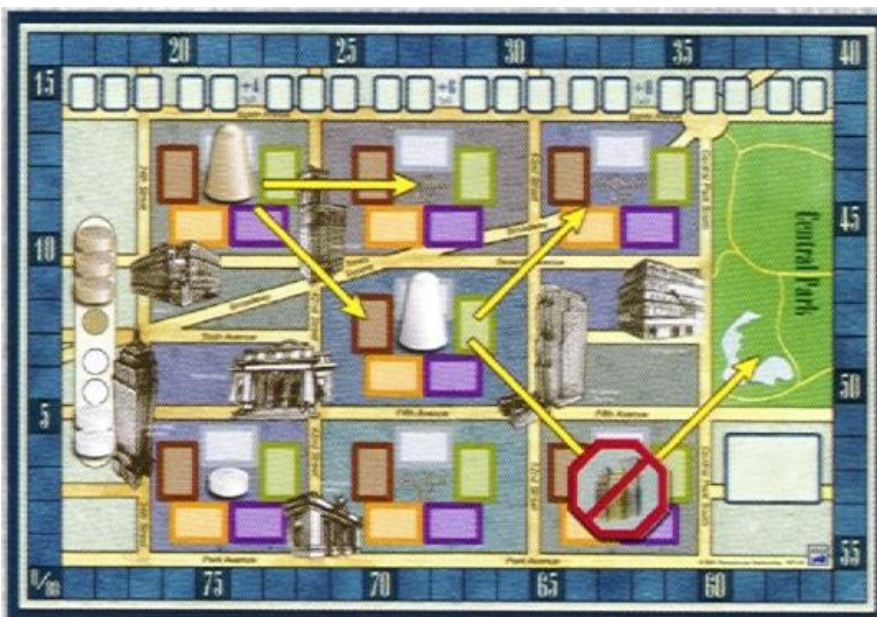
De speler die aan de beurt is, kan ofwel de witte commissiesteen op het startveld plaatsen ofwel de beige commissiesteen op 'Central Park' zetten.

Aandacht

Een stadswijk waarop een bouwstop geldt, wordt bij het verzetten van de commissiesteen gewoon oversprongen en er wordt geen rekening mee gehouden.

Later in de handleiding wordt er nog meer extra verteld in het onderdeel 'De bouwstop'.

Daardoor is het mogelijk dat de weg van een commissiesteen van startveld tot doelveld met slechts 3 zetten kan worden bereikt.



Voorbeeld

De speler die aan de beurt is, kan de witte commissiesteen op 'Central Park' zetten ofwel in de stadswijk '52nd Street West'. De speler kan ook de beige commissiesteen verplaatsen naar de wijk '42nd Street West' of naar 'Times Square'.

De winkels

Voor het nemen van een winkelfiche uit het uitstalraam gelden bepaalde regels.

Het uitstalraam toont 8 blokken, telkens afwisselend met 2 en 3 velden. Uit het actuele blok (dat is altijd het blok dat het meest links in het uitstalraam ligt en ook nog winkelfiches bevat) mag een willekeurige winkelfiche worden genomen.

Van zodra uit een blok de voorlaatste winkelfiche wordt weggenomen, wordt onverwijld de laatste winkelfiche van dit blok open op het veld onder 'Central Park' gelegd. Op deze manier wordt het volgende blok het actuele blok ... enzovoort.



Met andere woorden : Van een blok met drie winkelfiches worden altijd 2 en van een blok met twee winkelfiches wordt altijd 1 winkel op een bouwplaats gelegd. De laatste fiche van elk blok gaat automatisch op het veld onderaan 'Central Park'.

Voorbeeld

Op het moment dat de boetiek op een bouwplaats wordt gelegd, wordt de kunstgallerij open op het veld onderaan 'Central Park' gelegd.

Voor het plaatsen van een winkelfiche op een bouwplaats gelden bepaalde regels:

- ⇒ Een winkel mag ofwel op elke willekeurige lege bouwplaats worden opgericht ofwel op een willekeurige bouwplaats waarop zich welgeteld één winkel bevindt (dat mag ook een identieke winkel zijn).
- ⇒ Winkels mogen niet op bouwplaatsen worden gezet die al met 2 winkels zijn ingericht of waarop zich al één of meerdere torenflats bevinden. Nadat een winkel werd geplaatst, blijft deze winkel voor de rest van het spel op deze plaats (de enige uitzondering is de bouwstop).



Voorbeeld

Een nieuwe parfumerie kan op de bruine of op de grijze bouwplaats worden geplaatst.

Speciale waardering na het plaatsen van een bepaalde winkel

Onmiddellijk na het plaatsen van de **3de**, **6de** en **9de** winkel op het speelbord wordt een speciale waardering doorgevoerd (dit wordt ook aangegeven op het uitstalraam op het speelbord).

- ⇒ Na het plaatsen van de derde winkel (dit betekent dat de eerste twee blokken volledig leeg zijn) ontvangt **iedere speler** die op dit moment **in minstens drie** stadswijken minstens één torenflat bezit, 4 zegepunten. De telsteen wordt op de scoretabel vier velden verder gezet.
- ⇒ Na het plaatsen van de zesde winkel (blok 3 en 4 zijn nu ook leeg) ontvangt iedere speler die **in minstens vier** stadswijken minstens één torenflat bezit, 6 zegepunten.
- ⇒ Na het plaatsen van de negende winkel (blok 5 en 6 zijn nu ook leeggemaakt) ontvangt iedere speler die **in minstens vijf** stadswijken minstens één torenflat bezit, 8 zegepunten.
- ⇒ Na het plaatsen van de twaalfde winkel (blok 7 en 8 zijn leeg) eindigt het spel en worden er geen extra zegepunten uitgedeeld.

Aandacht

'Central Park' wordt niet meegeteld als stadswijk. Dit betekent dat de torenflats die daar staan niet worden in aanmerking genomen bij de speciale waarderingen.

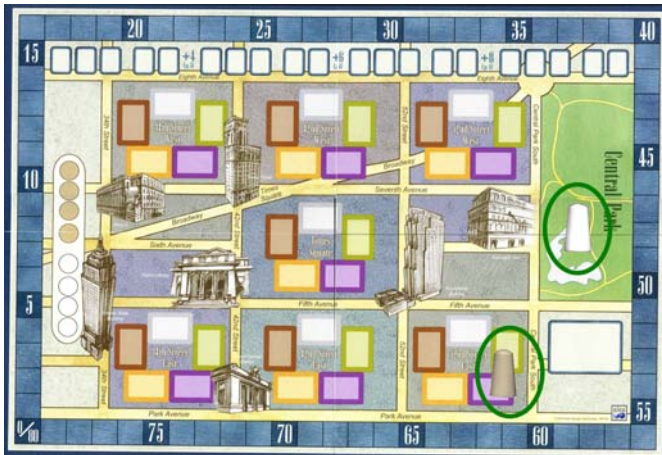
De waardering van de stadswijken

De speler die de zetmogelijkheid D kiest, moet als eerste actie een stadswijk waarderen. In deze stadswijk moet zich minstens één van de beide commissiestenen bevinden (de commissiefiches worden niet in aanmerking genomen).

Noch het startveld noch het doelveld gelden als stadswijk, ook al kan er worden gebouwd in 'Central Park'.

Als één van de commissiestenen zich op het startveld of het doelveld bevindt dan moet de stadswijk worden gewaardeerd waar zich de andere commissiesteen bevindt.

Als de beide commissiestenen zich op het startveld of op het doelveld bevinden dan kan de zetmogelijkheid D niet worden gekozen.

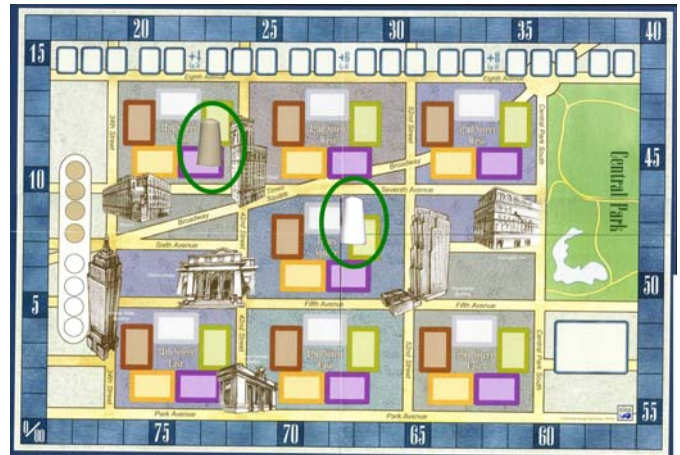


Voorbeeld

In deze afbeelding kan alleen de stadswijk '52nd Street East' worden gewaardeerd.

Tip

Het is zeer moeilijk om een stadswijk te waarderen waarvan alleen de speler die de waardering uitlokt veel meer voordelen heeft dan de medespelers. Als die gelegenheid zich toch voordoet, is het aan te raden om onmiddellijk toe te slaan en deze stadswijk te waarderen.



Voorbeeld

In deze afbeelding kan ofwel de stadswijk '34nd Street West' ofwel 'Times Square' worden gewaardeerd.

Elke torenflat in de gewaardeerde stadswijk brengt voor zijn bezitter zegepunten op.

Het aantal zegepunten hangt af van het aantal verschillende winkels die in de onmiddellijke buurt liggen (die onmiddellijk grenzen aan). Als een bepaalde soort winkel meermaals voorkomt dan wordt de dienovereenkomstige winkel maar éénmaal gewaardeerd.

Elke speler die torenflats in de gewaardeerde stadswijk heeft, berekent zijn zegepunten en verplaatst zijn telsteen het overeenkomstige aantal verder op de scoretabel.

De zegepunten voor de torenflats zijn de volgende:

- ⇒ 0 naburige winkels: 1 zegepunt;
- ⇒ 1 naburige winkel: 2 zegepunten;
- ⇒ 2 naburige winkels: 3 zegepunten;
- ⇒ 3 naburige winkels: 5 zegepunten;
- ⇒ 4 naburige winkels: 8 zegepunten.

Voorbeeld



Blauw ontvangt $2 \times 2 = 4$ zegepunten.

Geel ontvangt $1 \times 2 = 2$ zegepunten.

Blauw ontvangt $2 \times 2 = 4$ zegepunten.

Geel ontvangt $1 \times 3 = 3$ zegepunten.

Rood ontvangt $2 \times 3 = 6$ zegepunten.

Blauw ontvangt $2 \times 5 = 10$ zegepunten.

Geel ontvangt $1 \times 8 = 8$ zegepunten.

De veilingen

Van zodra een speler een commissiesteen van het doelveld 'Central Park' terug op het startveld plaatst, wordt het spel onderbroken en komt het tot veilingen waarbij de bouwplaatsen, die in de door de commissies beoordeelde stadswijken liggen en aan 'Central Park', worden geveild.

Stadswijk per stadswijk wordt nagekeken.

De eerste veiling vindt plaats in de stadswijk waarin de commissiefiche als eerste na het startveld is gepasseerd. Dit is herkenbaar aan de gelijkgekleurde commissiefiche die in de stadswijk ligt. De tweede veiling vindt vervolgens plaats in de volgende bezochte stadswijk enzovoort.

Na iedere veiling wordt de overeenkomstige commissiefiche terug op het startveld gelegd en volgt de volgende veiling. Na de veiling aan 'Central Park' is de veilingronde ten einde en het spel wordt zoals gewoonlijk verder gezet.

De commissiesteen en de 3 gelijkgekleurde commissiefiches liggen opnieuw aan het startveld en kunnen opnieuw worden ingezet.

Tip

Als een speler als eerste actie van zetmogelijkheid C een commissiesteen op het startveld plaatst, wordt zijn beurt onderbroken. Dit wil zeggen dat hij de twee gekleurde kaarten nog niet neemt. Pas nadat alle veilingen zijn doorgevoerd, zet hij zijn beurt voort met de tweede en de derde actie. Verzet hij als laatste actie de andere commissiesteen van 'Central Park' naar het startveld dan komt het opnieuw tot een veiling.

De veilingen gebeuren door middel van de bouwkaarten. De bouwkaarten bevatten drie informatie :

1. de kleur

Er zijn zwarte en gekleurde bouwkaarten. Elk van de 5 kleuren wordt toegewezen aan de bouwplaats van dezelfde kleur in één van de 7 stadswijken. De zwarte bouwkaarten zijn neutraal en kunnen steeds bij elke gekleurde bouwkaart in een willekeurig aantal en grootte worden bijgevoegd.

2. het getal

Het getal in de beide bovenste hoeken van de bouwkaart geeft de waarde van de bouwkaart aan bij de veiling (4, 5 of 6). Als een speler meerdere bouwkaarten uitspeelt, worden de getallen opgeteld en wordt de totale waarde gebruikt om het bod van de speler te bepalen.

3. de torenflats



Elke bouwkaart met een 6 toont één torenflat, een bouwkaart met een 5 toont twee torenflats en een bouwkaart met een 4 toont drie torenflats.

Het aantal torenflats op de bouwkaart geeft aan hoeveel torenflats de winnaar van de veiling maximaal mag bouwen. Daarbij wordt van alle uitgespeelde bouwkaarten van de winnaar van de veiling slechts één bouwkaart gebruikt en wel die bouwkaart met de minste torenflats. De torenflats die op de kaarten staan afgebeeld, worden dus niet samengeteld.

Met andere woorden:

Als een speler enkel bouwkaarten met een 4 uitspeelt dan kan hij maximaal 3 torenflats bouwen. Als de speler minstens een bouwkaart met een 5 heeft uitgespeeld, mag hij maximaal 2 torenflats bouwen. Als de speler minstens een bouwkaart met een 6 heeft uitgespeeld, mag hij maximaal 1 torenflat bouwen.

Voorbeeld

Blauw heeft de veiling gewonnen met 2 grijze en 2 zwarte vieren. Dit betekent dat hij maximaal 3 torenflats op de grijze bouwplaats mag oprichten.

Nog een voorbeeld

Geel heeft de veiling gewonnen met 2 paarse vieren, 1 zwarte vijf en 2 zwarte zessen. Hij mag maximaal 1 torenflat op de paarse bouwplaats oprichten.

Als een speler aan een veiling wil deelnemen, moet hij beslissen met welke kleur van bouwkaart hij wil bieden. Met de kleur van de bouwkaart bepaalt de speler de bouwplaats van dezelfde kleur in de betreffende stadswijk.

Voor de keuze van de kleur zijn er drie situaties :

1. De speler heeft al minstens 1 torenflat in deze stadswijk staan.

In dit geval mag de speler slechts kaarten uitspelen in de kleur van de bouwplaatsen waarop zijn torenflats staan en zwarte bouwkaarten (onafhankelijk of er nog lege bouwplaatsen in de wijk zijn of niet).

2. De speler heeft in deze stadswijk nog geen torenflat staan en er is nog minstens één lege bouwplaats.

In dit geval kan de speler enkel bouwkaarten uitspelen van dezelfde kleur als de lege bouwplaats of bouwplaatsen eventueel aangevuld met zwarte bouwkaarten. De speler mag dit ook doen als in de veilingronde al een andere speler deze kleur heeft uitgespeeld.

3. De speler heeft in deze stadswijk nog geen torenflat staan en er is geen lege bouwplaats meer.

In dit geval speelt de speler automatisch op 'bouwstop' (*Later in de handleiding wordt er nog meer verteld in het onderdeel 'De bouwstop'.*)

In dit geval mag hij, bij uitzondering, kaarten van één kleur uitspelen van een bouwplaats die met winkels is bebouwd eventueel aangevuld met zwarte kaarten. **Dit mag anders niet !** De speler mag geen kaarten uitspelen van een bouwplaats die met een torenflat is bebouwd.

Aandacht

Elke speler mag per stadswijk slechts één bouwplaats met zijn torenflats bebouwen. Op deze bouwplaats mag hij in het verloop van het spel echter willekeurig veel torenflats oprichten.



Speler rood mag enkel oranje kaarten spelen en speler geel mag enkel groene kaarten spelen. De blauwe en de groene speler mogen enkel grijze of enkel bruine bouwkaarten spelen (beiden mogen wel dezelfde kleur spelen). Paarse kaarten mogen door niemand worden gespeeld. Aanvullend mag iedere speler willekeurig veel zwarte bouwkaarten spelen.



Speler rood mag enkel oranje kaarten spelen, speler geel enkel groene kaarten en speler blauw enkel bruine kaarten. Speler groen kan ofwel enkel paarse kaarten ofwel enkel grijze kaarten spelen. Aanvullend mag iedere speler willekeurig veel zwarte bouwkaarten spelen.

Verloop van de veilingen

De veiling wordt gestart door de speler die de commissiesteen op het startveld heeft gezet. Hij speelt ofwel willekeurig veel bouwkaarten uit als aanvangsbod door de kaarten open voor zich op de tafel te leggen ofwel past hij. Als hij past, neemt hij niet verder deel aan deze veiling.

Belangrijk

De speler die aan de beurt is past, ofwel legt hij een bod af dat hoger is dan het bod van de voorganger.

De eerste kaart die een speler aflegt, moet steeds een passende gekleurde bouwkaart zijn. Alle andere kaarten die deze speler nu of later toevoegt, moet een combinatie zijn van kaarten van dezelfde kleur en zwarte bouwkaarten. Het totale bod wordt bepaald door de optelsom van de getallen op de uitgespeelde kaarten.

Daarna gaat de veilingronde verder met de wijzers van de klok mee. Vaak kan een veilingronde over meerdere rondes lopen. Elke speler die aan bod komt, moet ofwel het bod van de vorige speler overtreffen ofwel passen.

Als een speler in de biedronde opnieuw aan de beurt komt dan kan hij zijn bod verhogen door er passende kaarten aan toe te voegen (kaarten met dezelfde kleur of zwarte kaarten). De kaarten die als bod werden afgelegd, mogen niet opnieuw in de hand worden genomen. De speler die opnieuw aan bod komt, kan ook passen en dan verlaat hij de veilingronde. Hij neemt alle kaarten die hij als bod heeft geplaatst opnieuw in de hand.

De veilingronde eindigt als alle spelers uitgezonderd één hebben gepast. De winnaar van de veiling geeft al zijn kaarten af. Hij schuift de kaarten van zijn bod open onder de gelijkgekleurde stapels.

Zodra in de zwarte stapel een open bouwkaart opduikt, worden deze kaarten geschud en als verdeckte stapel opnieuw klaargelegd. De gekleurde stapels worden niet meer geschud.

De speler die de veiling heeft gewonnen, kan maar torenflats in de betreffende stadswijk bouwen van de kleur die hij heeft uitgespeeld. Hij kan maximaal zoveel torenflats bouwen als de kaart met het kleinste aantal torenflats toont. Hij neemt het aantal torenflats uit zijn eigen voorraad en plaatst ze op de overeenstemmende bouwplaats, waar ze voor de rest van het spel zullen blijven staan (Uitzondering: de bouwstop).

Aandacht

Een speler mag ook minder huizen bouwen dan is toegelaten en hij mag zelfs geen huizen bouwen. Dit betekent dat een speler die geen torenflats meer in zijn voorraad heeft wel mag deelnemen aan de veiling. Als er in een veiling geen enkel bod wordt gedaan, dan wordt er gewoon overgegaan naar de volgende veiling.



Voorbeeld

De speler **biedt 19** op de bruine bouwplaats. De volgende speler moet **minstens 20 bieden** (in deze kleur of een andere kleur) wil hij verder meedoen aan de veiling.

Bouwstop

Als vóór de veiling reeds alle bouwplaatsen van een stadswijk met torenflats of winkels zijn bebouwd, beslist de winnaar van de veiling of dat hij, zoals als eerder werd uitgelegd, huizen op zijn bouwplaats opricht (ook nu mag hij natuurlijk minder huizen bouwen dan is toegelaten) of dat hij een bouwstop op deze stadswijk uitroept. Als de winnaar van de veiling geen torenflats in de stadswijk heeft, moet hij wel een bouwstop uitroepen.

Als de speler een bouwstop instelt, gebeurt er het volgende :

- ⇒ Hij ontvangt zoveel zegepunten als het totale aantal torenflats in deze wijk (eigen en vreemde torenflats).
- ⇒ De andere spelers ontvangen de helft van de zegepunten (eventueel afgerond naar beneden) als ze zouden gekregen hebben indien de stadswijk normaal zou zijn gewaardeerd (dit is zoals in de eerste actie van zetmogelijkheid D).

Iedere speler zet zijn telsteen het gewonnen aantal zegepunten naar voor op de scoretabel.

Ter verduidelijking :

De speler die een bouwstop instelt, kan niet kiezen welke zegepunten hij behaalt. Hij ontvangt altijd het aantal torenflats als zegepunten en niet de helft van de gewone waardering van zijn torenflats.



Voorbeeld

Speler rood wint de veiling en roept een bouwstop uit over deze stadswijk. Hij had ook torenflats kunnen bouwen maar hij wil dit uit tactische overwegingen niet doen. Speler rood ontvangt 4 zegepunten. Speler geel ontvangt $5 : 2 = 2$ zegepunten. Speler blauw ontvangt $6 : 2 = 3$ zegepunten.

Vervolgens worden alle torenflats en winkels van deze stadswijk verwijderd en in de doos teruggelegd.

Het bouwstopchild wordt open op de stadswijk gelegd. In deze stadswijk wordt in het verdere verloop van het spel niets meer gebouwd. Het is net alsof deze wijk niet meer bestaat.

Vanaf nu wordt deze wijk ook door de commissiesteen oversprongen. Er worden in deze wijk geen veilingen meer doorgevoerd en er worden geen torenflats of winkels meer gebouwd.



Tip

Indien de andere commissiesteen in deze stadswijk staat, wordt na het verzetten van de commissiesteen geen commissiefiche in de wijk gelegd. Een commissiefiche die al in de wijk zou liggen, wordt zonder gevolg terug op het startveld gelegd.

De veiling aan 'Central Park'

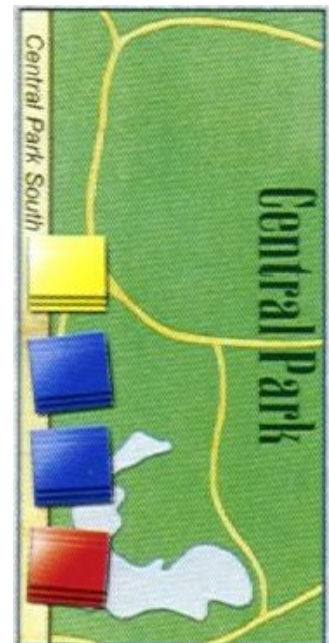
Aan het einde van iedere veilingronde worden nog bouwplaatsen aan 'Central Park' geveild. Deze veiling onderscheidt zich een beetje van de veiling in een stadswijk.

De speler die de commissiesteen op het startveld heeft gezet, begint ook deze veiling. Door het uitspelen van een gekleurde bouwkaart van zijn keuze (plus eventueel een willekeurig aantal kaarten van dezelfde kleur + een willekeurig aantal zwarte bouwkaarten) bepaalt hij **welke kleur** (+ eventueel zwarte kaarten) nu ook **alle andere spelers** moeten spelen, willen ze aan deze veiling deelnemen.

Als de speler die de veiling mag beginnen niets wil uitspelen dan kan de volgende speler (met de wijzers van de klok mee) door het spelen van een gekleurde kaart de kleur bepalen ... enzovoort.

De speler die uiteindelijk, en dit na mogelijk meerdere biedrondes, de hoogste som heeft uitgespeeld, geeft zijn kaarten af en bouwt aan de rand van 'Central Park' op de 'Central Park South Street' maximaal zoveel torenflats uit zijn eigen voorraad als de kaart met de minste torenflats aanduidt.

Voor de torenflats die aan 'Central Park' werden gebouwd ontvangt de speler pas aan het einde van het spel zegepunten. In de loop van het spel worden ze niet bij een waardering betrokken. In ruil daarvoor kunnen ze ook niet door een bouwstop worden getroffen.



Tip

Aan 'Central Park' kunnen in de loop van het spel willekeurig veel torenflats door de spelers worden gebouwd. Om het overzicht te kunnen bewaren raden we aan om de gelijkgekleurde torenflats naast elkaar te bouwen.

Einde van het spel

Als één van de beide volgende spelsituaties zich voordoet, eindigt het spel.

1. Eén van de beide laatste winkels wordt uit de voorraad genomen en op het speelbord geplaatst. Daardoor wordt de laatste winkel van het uitstalraam op het veld onderaan 'Central Park' gelegd. Daarna eindigt het spel onmiddellijk. De speler voert de tweede en de derde actie van zijn spelbeurt niet meer uit.
2. Na een veiling wordt de tweede bouwstop uitgevaardigd. De bouwstop wordt nog volledig afgehandeld (zegepunten bepalen en markeren ... enzovoort). Daarna eindigt het spel onmiddellijk. Er vinden geen verdere veilingen meer plaats.

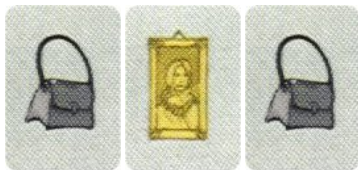
In de beide situaties wordt vervolgens een slotwaardering doorgevoerd.

Elke stadswijk, waarover geen bouwstop werd uitgevaardigd, wordt nog eenmaal gewaardeerd zoals werd beschreven onder 'De waardering van de stadswijken' op pagina 9.

Vervolgens worden nog de torenflats aan de 'Central Park South Street' gewaardeerd. Om dat te doen worden alle winkelfiches die op het veld onderaan 'Central Park' liggen, verdekt gemixt. Van deze verdeckte fiches worden er drie getrokken. Zoals bij de waardering van een stadswijk bepaalt het aantal verschillende winkels de hoogte van de zegepunten per torenflat aan 'Central Park' (minstens 2 en maximaal 5).



= 2 zegepunten



= 3 zegepunten



= 5 zegepunten

De speler die in totaal de meeste zegepunten heeft behaald, wordt de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand wordt, van deze spelers, de speler met de meeste handkaarten de winnaar.



Interessante tips

Fifth Avenue is een vrij ongewoon spel. Het biedt spelelementen die onder deze vorm en combinatie nog niet vaak in een spel werden aangetroffen. Dat is ook de reden waarom in de eerste spelpartijtjes niet zo eenvoudig te doorgronden is hoe men nu juist het beste speelt en hoe men het spel kan winnen. Daarom willen we een aantal tips geven die men in het oog moet houden als men dit spel wil spelen.

Tip 1

Zelfs het plaatsen van de 2 torenflats, aan het begin van het spel, is zeer belangrijk. Het is aan te bevelen om hier al in samenwerking te gaan met zijn beide speelburen (de speler die voor hem zit en de speler die na hem komt) en zijn torenflats te plaatsen in de stadswijk waarin ook de speelburen een torenflat hebben gebouwd. Het voordeel is dat de beide speelburen later gemakkelijker een stadswijk zullen waarderen waarin ook jij sterk bent. Dat het bij het plaatsen van de torenflats belangrijk is om in de buurt van een winkel te staan, ligt uiteraard voor de hand.

Tip 2

Het is meestal niet zo zinvol om al zeer vroeg te veel winkels te plaatsen. De kans is groot dat je in de loop van het spel niet meer de kans krijgt om torenflats naast deze winkels te plaatsen en dan heeft men zijn medespelers wel een te groot plezier gedaan. Duidelijk meer zinvol is het om de omgekeerde werkwijze te volgen. Als men er in geslaagd is om via de veiling meerdere torenflats in een stadswijk op te richten, kan men zich veel beter oriënteren en inschatten waar de plaatsing van winkels het meeste doelmatig is.

Tip 3

Men moet altijd goed overwegen of men de tweede winkel in een stadswijk

- A. op een aangrenzende lege bouwplaats legt **of**
- B. op een bouwplaats waarop al de eerste winkel ligt.

A heeft het **voordeel** tegenover **B** dat men zich ook aan de andere kant verzekert van een bouwplaats voor winkels en dat geen enkele medespeler op die plaats nog een torenflat kan oprichten. Ook de stadswijk wordt voor de andere spelers minder interessant omdat ze hun torenflats niet naast een winkel kunnen oprichten.

A heeft dan weer het **nadeel** tegenover **B** omdat de bouwplaatsen in die stadswijk eerder zullen volgebouwd zijn en er dus een bouwstop kan worden uitgevaardigd. Daarbij zal deze stadswijk zelden worden gewaardeerd omdat bij een waardering door een medespeler men zelf meer punten zal behalen dan de medespeler.

Tip 4

De weloverwogen beweging van de commissiesteen is veel belangrijker dan men op het eerste moment zou denken. Wil ik naar een bepaalde stadswijk gaan of wil ik helemaal niet naar een bepaalde stadswijk gaan. Lok ik een mogelijke bouwstop uit of probeer ik net een bouwstop te vermijden? Wat zal mijn buurman, die na mij komt, vervolgens doen? Is het mogelijk dat ik de buurman, die na mij komt, door een beweging van een bepaalde commissiesteen in een bepaalde stadswijk kan 'dwingen' om een zet te doen die mijn plan ondersteunt?

Tip 5

Zeer uitzonderlijk kan het zinvol zijn om een commissiesteen niet van het 'Central Park' op het startveld te zetten en dus geen veilingronde uit te lokken. Hou er dan rekening mee dat de buurman die na jou komt nog een spelbeurt mag uitvoeren en dus onder andere ook nieuwe bouwkaarten in de hand kan krijgen.

Tip 6

Het is altijd belangrijk om bouwkaarten van de juiste kleur in de hand te hebben. Met welke kleuren kan men in de stadswijken nog vrije bouwplaatsen bezetten ? Welke kleuren heb ik nodig om op mijn bouwplaatsen nog extra torenflats op te richten ? Voor welke stadswijken is het zinvol om kaarten te verzamelen om een bouwstop uit te vaardigen ?

Het waarden (en daarbij het nemen van zwarte bouwkaarten) is alleen maar zinvol als de medespelers niet te veel zegepunten verdienen. Anderzijds wordt men wel beloond, door een zwakkere medespeler een zegepunt te gunnen, omdat men op die manier aan de fel begeerde zwarte bouwkaarten kan geraken.

Tip 7

Het spel kan soms onverwachts snel eindigen. Tegen het einde van het spel willen de spelers nog snel hier en daar winkels oprichten om nog voor het einde van het spel de waarde van de eigen torenflats op te drijven.

Ook de tweede bouwstop kan veel sneller komen dan men verwacht omdat altijd minstens één speler daarvoor interesse heeft.

Tip 8

Het is zeer belangrijk om de spelontwikkeling te kunnen doorzien. Hoe verloopt het spel ?

Is het een zeer snel spel (met weinig veilingen en zegepunten) ? Of wordt het net een langzaam spel waarin veel wordt gebouwd en gewaardeerd ?

Misschien zijn er wel medespelers die zich te goed verstaan met elkaar en beiden nogal veel torenflats oprichten in een stadswijk met veel winkels. Dan is het hoogtijd om met de passende bouwkaarten een bouwstop uit te vaardigen.

Bijzondere regels voor een spel met twee spelers

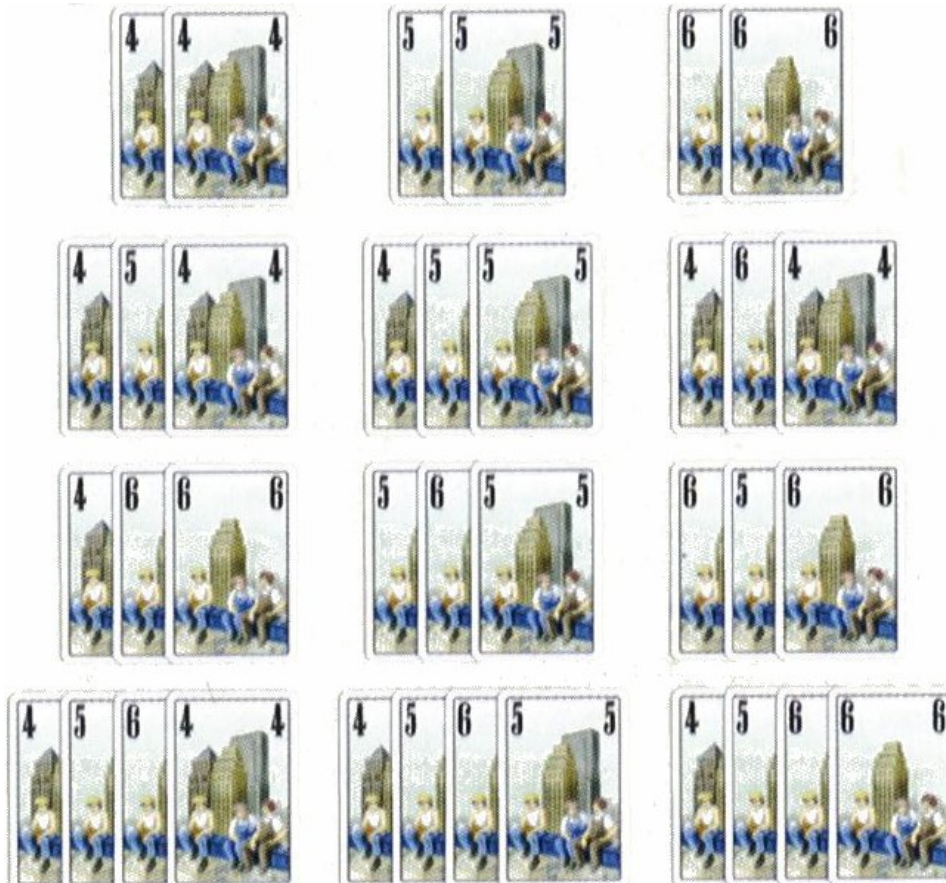
In een spel met twee spelers blijven alle regels die werden beschreven, bestaan met dit onderscheid : Er speelt een derde, imaginaire, speler mee. Laten we hem, om het eenvoudig te houden, **Bolleke** noemen.

De spelvoorbereiding voor twee spelers is identiek aan de spelvoorbereiding voor drie en vier spelers. Voor **Bolleke** wordt niets voorbereid, behalve dat een aantal torenflats in een niet gebruikte kleur naast het speelbord wordt klaargelegd.

Het spelverloop is eveneens identiek aan het basisspel tot aan de veilingen.

Altijd bij de veilingen komt **Bolleke** ten tonele en grijpt in het spelgebeuren in en wel op de volgende manier :

1. Als eerste doet de speler die de commissiesteen van 'Central Park' op het startveld heeft verzet het eerste bod of hij past.
2. Vervolgens komt de tweede speler aan de beurt en biedt een hoger bod of hij past.
3. Steeds als derde biedt **Bolleke**. Als bod worden één voor één na elkaar kaarten van de zwarte stapel omgedraaid tot een getal een tweede keer verschijnt. De alzo bereikte totaalwaarde (die ligt tussen 8 en 21) vormt het definitieve bod voor deze veiling. **Bolleke** kan er geen kaarten meer aan toevoegen.



Alle mogelijke combinaties van **Bolleke**.

- 4.1. Als het bod van **Bolleke** kleiner of gelijk is aan het tot dan toe hoogste bod, dan doet **Bolleke** niet langer mee aan de veiling. De beide andere spelers spelen de veiling zoals al eerder werd uitgelegd tot aan het einde.
- 4.2. Als het bod van **Bolleke** het tot dan toe hoogste bod is, komen de spelers die nog niet hebben gepast opnieuw aan de beurt en kunnen meer bieden als **Bolleke** of passen. Als de beide spelers passen dan wint **Bolleke** de veiling. De kaarten van **Bolleke** worden aan het einde van elke veiling onder de zwarte stapel geschoven.

Als **Bolleke** een veiling wint in 'Central Park', bouwt hij niets.

Als **Bolleke** een veiling wint in een stadswijk, bouwt hij torenflats rekening houdend met de volgende regels :

- ⇒ **Bolleke** bouwt, onafhankelijk van zijn uitgespeelde kaarten, altijd maar één torenflat per bouwplaats.
- ⇒ **Bolleke** kan alleen bouwen op een lege bouwplaats, zelfs al heeft hij (uit vorige veilingen) in de stadswijk al torenflats gebouwd. In tegenstelling tot de andere spelers kan **Bolleke** dus verschillende bouwplaatsen in een stadswijk bebouwen.
- ⇒ **Bolleke** bouwt steeds op de meest waardevolle bouwplaats van de stadswijk. Hij bouwt dus op die bouwplaats waarvan de torenflats bij de waardering het meeste zegepunten zullen opleveren. Als er meerdere zulke bouwplaatsen zijn dan bouwt **Bolleke** op elk van deze bouwplaatsen een torenflat.

Voorbeeld

Bolleke (speelt met rood) kan in deze stadswijken op de volgende manier bouwen.



- ⇒ Als **Bolleke** een veiling wint in een stadswijk waarin geen lege bouwplaatsen meer zijn dan kondigt hij een bouwstop aan en de spelers die daar een torenflat hebben staan ontvangen maar de helft van de zegepunten.

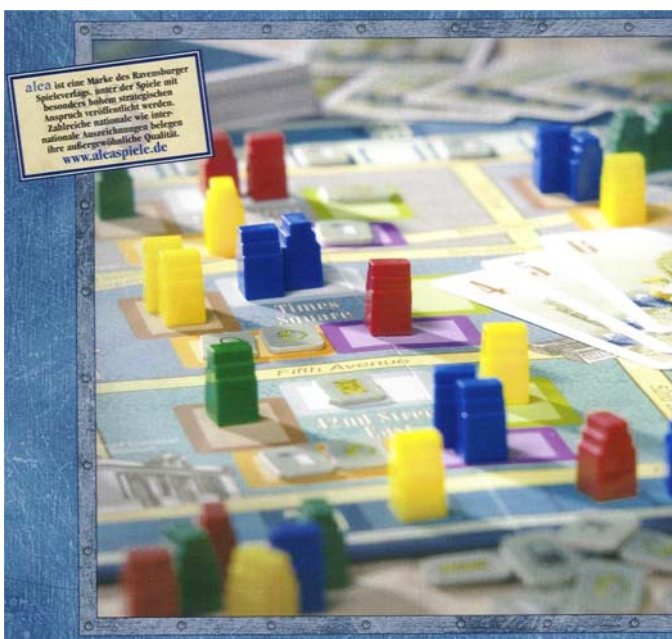
Aandacht

Voor **Bolleke** worden er nooit zegepunten genoteerd. Noch bij een waardering, noch bij een bouwstop en noch bij de slotwaardering.

Als één van de beide spelers een veiling wint dan kan hij volgens de bekende bouwregels torenflats bouwen.

Als één van de beide spelers een bouwstop afkondigt over een stadswijk dan telt hij bij de bepaling van zijn zegepunten de torenflats van **Bolleke** mee.

Het spel eindigt als de vitrine wordt leeggemaakt of als de tweede bouwstop wordt afgekondigd.



Bijzondere regels voor het speelbord met 6 bouwplaatsen

Deze spelregels zijn bijzonder geschikt voor een spel met 4 spelers.

Uiteraard kunnen deze spelregels ook worden gebruikt voor een spel met 3 of met 2 spelers. Maar voor deze spelersaantallen bieden deze regels niet zo veel afwisseling en extra aan de regels van het gewone basisspel. In een spel met 4 spelers echter bieden deze regels wel extra afwisseling.

Alle regels van het basisspel blijven gelden, met één uitzondering. Bij de spelvoorbereiding worden de 7 winkels telkens op de zesde gestippelde bouwplaats van elke stadswijk gelegd. Ook hierop kan later, zoals gewoonlijk, nog een tweede winkel worden gelegd.

