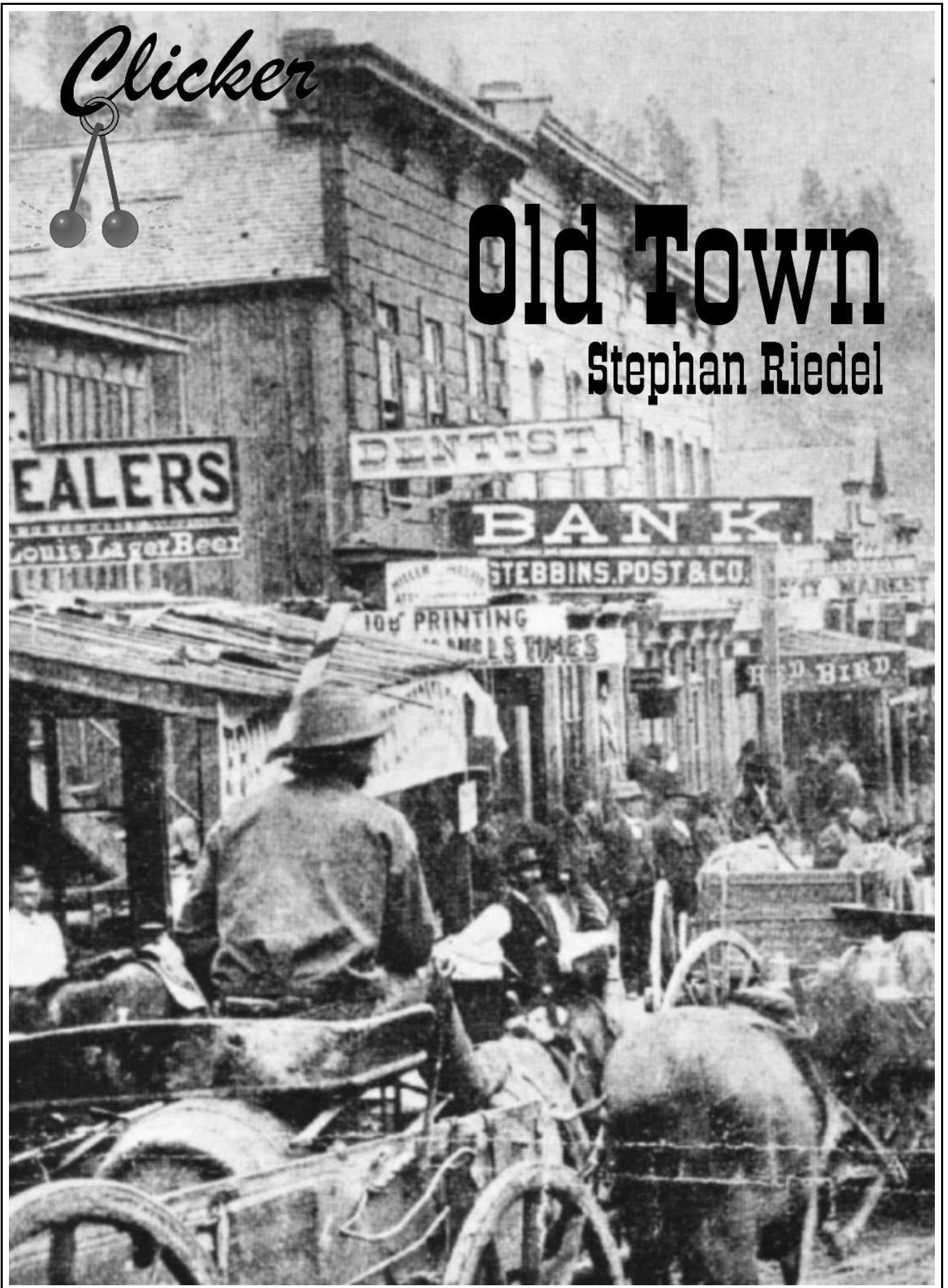


Clicker



Old Town

Stephan Riedel



Old Town

Stephan Riedel (Spielidee und Grafik)

1 - 4 spelers, leeftijd: 10 - 99 jaar

Doel van het spel:

De spelers proberen een oude spookstad opnieuw eruit te laten zien zoals aan het einde van de 19^{de} eeuw. De overblijfselen van de stad zijn nog steeds zichtbaar, maar stond nou precies de Saloon? Als archeologen proberen de speler alle informatie te verzamelen over de 18 bouwlocaties en proberen de puzzelstukjes op hun plaats te krijgen.

Het spelsysteem geeft aanwijzingen over de locatie van elk gebouw d.m.v. de kaarten. Zij beschrijven de stad – bijvoorbeeld “De kerk stond in het zicht van de begraafplaats” (De kerk is 1 van de gebouwen die ergens in Old Town staan).

Elke speler krijgt punten voor elke bijdrage die hij kan maken om Old Town te reconstrueren in zijn oude glorie.

In elk spel ziet de stad er anders uit!

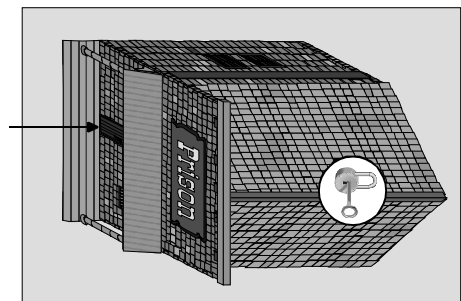
Inhoud:

1 spelbord, 18 verschillende gebouwen, 60 aanwijzing kaarten, 90 gebouw fiches (voor elk gebouw 5), 4 score fiches, deze spelregels.

Gebouwen 18 stuks

Er zijn 18 gebouwen maar slechts 16 locaties. Aan het einde van het spel zijn 2 gebouwen over. (Zie Pagina 6)

ingang
(voorkant)



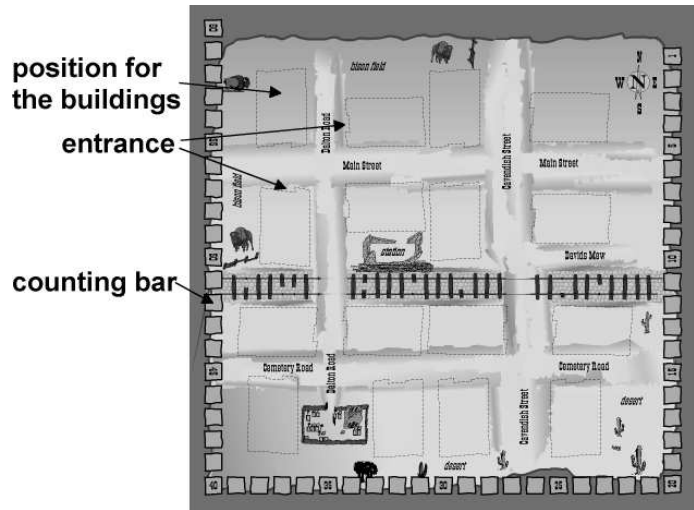
gebouw fiches 5 x 18 stuks
(zie Pagina 5 en 12)



score blokjes 4 stuks
(Zie Pagina 6)



spelbord 1 stuk
(Zie Pagina 6)



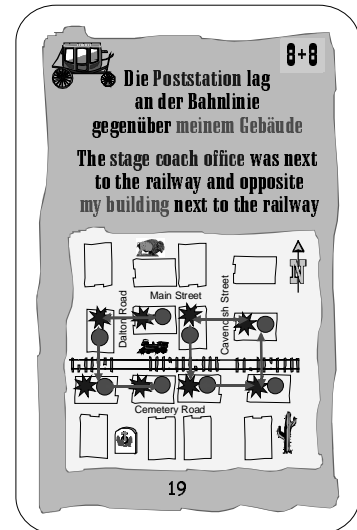
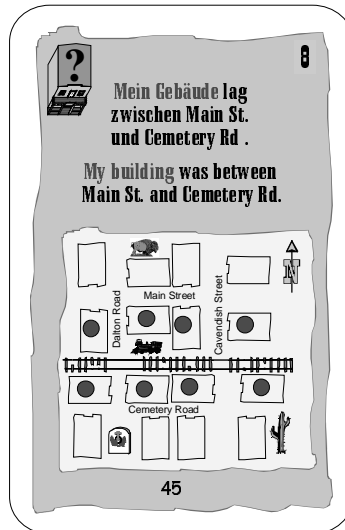
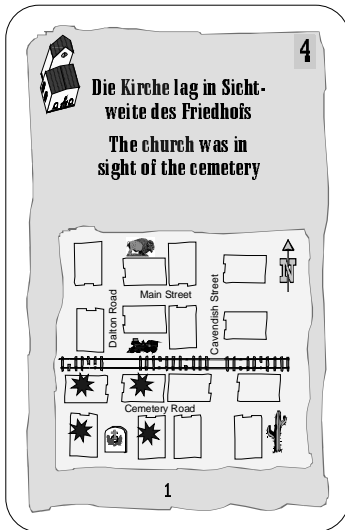
De aanwijzing kaarten

Het spel wordt gespeeld met 60 aanwijzing kaarten, die elk een aanwijzing geven over de locaties van de gebouwen. Er zijn 3 types van deze kaarten in het spel: A, B en C. (fig.1)

A (4er)

B (8er)

C (8+8er)



Er staan gele nummers op de kaarten. Deze nummers geven je informatie over het aantal locaties waar het gebouw kan worden geplaatst. Voorbeeld: “De kerk stond in het zicht van de begraafplaats”. Er zijn 4 mogelijke locaties om dit gebouw te plaatsen (als er nog geen gebouw of fiche in de stad ligt).

Type A: Het gele nummer op deze kaarten: 4. De aanwijzing op deze kaart gaat over 1 gebouw. (Kerk, Saloon, Sheriff,...).

Type B: Het gele nummer op dit type is 7 of 8 . De aanwijzing op de kaart gaat niet over een bepaald gebouw. De speler die de kaart speelt moet aangeven over welk gebouw de kaart gaat, maar moet wel 1 van zijn eigen gebouw hiervoor kiezen.

Type C: Het gele nummer op deze kaarten: 8+8 . De aanwijzing op deze kaart gaat over 1 gebouw (Het postgebouw stond naast...). De speler die de kaart speelt moet aangeven welk ander gebouw in de aanwijzing bedoeld wordt, maar moet hier wel 1 van zijn eigen gebouwen voor kiezen (zie voorbereiding gebouwen).

Vorbereitung

- Leg het spelbord op tafel.
- Leg de 18 gebouwen naast het bord. Leg de fiches op het gelijke gebouw.
- Sorteert de 3 types (A,B,C) aanwijzing kaarten.

Spel voor 4 spelers

Elke speler krijgt 2 kaarten van type A en 2 kaarten van type C.

Spel voor 3 spelers

Elke speler krijgt 2 kaarten van type A en 2 kaarten van type C. Leg 3 kaarten van type A en 2 kaarten van type C op de stapel kaarten van type B.

Spel voor 2 spelers

Elke speler krijgt 5 kaarten van type A en 5 kaarten van type C. De spelers nemen 2 kaarten van type A en 2 van type C in hun hand en leggen de andere kaarten voor zich (eigen stapel).

- De spelers hebben de rest van de kaarten van type A en C niet meer nodig. Doe deze terug in de doos. De kaarten van type B vormen een trekstapel.
- De jongste speler begint. Beginnend met de startspeler neemt elke speler 2 gebouwen met de bijbehorende fiches.

TIP: Het is het beste gebouwen te nemen waar spelers aanwijzingen over hebben (type A).

Het spel:

De startspeler heeft de volgende opties:

- ❶ De startspeler speelt 1 van zijn aanwijzingkaarten. Aan het einde van zijn beurt trekt de speler 1 nieuwe kaart van de algemene trekstapel of van zijn eigen stapel (alleen met 2 spelers).
- ❷ De speler speelt 2 *tegenstrijdige en/of bevestigende* kaarten. Aan het einde van zijn beurt trekt de speler 2 nieuwe kaart van de algemene trekstapel of van zijn eigen stapel (alleen met 2 spelers).

Na het einde van de beurt van de speler bekijkt elke speler de situatie in de stad:

Als een speler de kans ziet het aantal fiches op het bord te verminderen, mag hij deze fiches allemaal nemen (Zie voorbeeld 8).

- De richting van de klok volgend is nu de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel:

- Het spel is voorbij als de stad helemaal gereconstrueerd is.
- De speler met de meeste punten (fiches) wint het spel.

Opties in een beurt

1: “❶ aanwijzingkaart spelen”

De aanwijzing kaarten geven informatie aan spelers. De speler speelt een kaart met informatie over 1 of meer gebouwen. Het volgende kan gebeuren:

- a. Als er 2, 3 of 4 mogelijke locaties voor een gebouw zijn, moet de speler fiches van dit gebouw op elke mogelijke locatie leggen. De speler ontvangt alle ongebruikte fiches van dit gebouw (als hij 2 fiches heeft geplaatst, krijgt hij de 3 overgebleven fiches). Daarnaast gaat hij dat aantal (aantal gekregen fiches) vooruit op de scoretabel (1 -3 plaatsen). Zie voorbeeld 1.

- b. Als er maar 1 mogelijk locatie voor het gebouw is, moet de speler dit gebouw op deze locatie plaatsen. Deze speler krijgt alle fiches van dit gebouw die nog op of naast het bord liggen (2-5 fiches). Zie voorbeeld 2
- c. Als er al fiches van het gebouw op het bord liggen, maar de gespeelde kaart beperkt het aantal mogelijk locaties, dan mag de speler alle fiches die zijn geëlimineerd als mogelijkheid nemen (1-4 fiches). Zie voorbeeld 3.
- d. Let op:
Het is niet toegestaan kaarten te spelen die tegenstrijdig zijn met de al ontstane situatie op het bord. Zie voorbeeld 5.
Heel belangrijk: Het is niet toegestaan om eerder gespeelde kaarten te bekijken. De aanwijzingen die hier op staan zijn niet langer belangrijk.
Doe alle gespeelde aanwijzing kaarten terug in de doos.

2: “🚫 tegenstrijdige en/of bevestigende kaarten spelen”

Een kaart die de situatie van de stad op het bord niet verandert (aantal fiches of gebouwen blijft gelijk) wordt een *bevestigende* kaart genoemd. Zie voorbeeld 4.

Er zijn talloze mogelijkheden om de stad echter zo te bouwen dat speler sommige kaarten niet kunnen spelen omdat ze niet passen in de situatie op het bord. Deze kaarten noemen we *tegenstrijdige* kaarten. Zie voorbeeld 5.

Als een speler twee kaarten die speelt die de situatie op het bord bevestigen en/of tegenspreken, dan mag de speler 1 fiche van het bord weghalen. De speler krijgt dit fiche en alle andere fiches die van het bord moeten worden gehaald door de ontstane situatie. Zie voorbeeld 10. De twee gespeelde aanwijzing kaarten gaan in de doos.

Meer informatie

Fiches

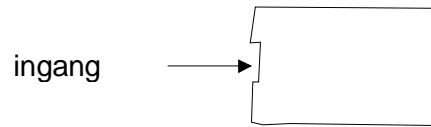
- Er zijn maar **vijf** fiches van elk gebouw. Het is niet toegestaan kaarten te spelen waardoor meer dan **vijf** fiches geplaatst zouden moeten worden. Zie voorbeeld 9.
- De spelers mogen niet meer dan **drie** fiches op een bepaalde locatie in de stad plaatsen. Stel dat een locatie al drie fiches op zich heeft (en er dus niet meer bij kunnen), dan is een kaart voor die locatie dus tijdelijk onspeelbaar, totdat een fiche van die locatie wordt weggehaald. Zie voorbeeld 6.
- De spelers moeten het aantal fiches verminderen als een kaart erom vraagt, door het beperken van mogelijke locaties. De actieve speler krijgt die weggehaalde fiches (=punten). Zie voorbeeld 3.
- Liggen op 2 locaties elk 2 fiches van precies 2 gebouwen en zijn er verder geen fiches van deze gebouwen op het bord, dan is het niet toegestaan op deze locaties een derde fiche te plaatsen. Zie voorbeeld 7.
- Bekijk het bord goed. Er zijn vaak mogelijkheden om het aantal fiches te verminderen. Zie voorbeeld 8.
- Als tijdens de beurt van een speler wordt opgemerkt dat een gespeelde kaart een tegenstrijdigheid oplevert (wat in niet alle gevallen gelijk duidelijk is), dan moet deze zet teruggedraaid worden. Als pas later wordt ontdekt dat een tegenstrijdigheid is ontstaan, dan



gaat het spel gewoon verder. Als op 1 locatie 2 gebouwen gebouwd zouden moeten worden, gaat het spel door totdat er een kaart wordt gespeeld waarmee duidelijk wordt welk gebouw er echt hoort te staan. Het andere fiche kan dan uit het spel genomen worden.

Gebouwen

- Dit is de ingang van een gebouw.



- De aanwijzingen met “Mijn gebouwen...” betreffen de gebouwen die de speler voor zich heeft liggen.
- Na het plaatsen van een gebouw:
 - Als de speler minder dan 2 gebouwen voor zich heeft, krijgt hij een nieuw gebouw van de stapel aan het begin van zijn beurt.
 - Als het aantal gebouwen op de stapel gelijk of minder is dan het aantal spelers, krijgen alleen de spelers zonder gebouwen een nieuw gebouw.

Punten

- Aan het einde van zijn beurt doet een speler zijn gewonnen fiches terug in de doos en verzet zijn scoreblokje op de scoretabel op het bord.

Spel voor 1 speler

De speler probeert Old Town te reconstrueren met enkele aanwijzing kaarten. Hij kan kiezen uit 8 spellen. De volgende tabel laat de kaarten zien dat een speler nodig heeft in de verschillende spellen. De speler kan deze nummers vinden onderaan de aanwijzing kaarten.

In de tabel vindt de speler de namen van de gebouwen voor het gekozen spel. Kaarten type B en C ("... mijn gebouw was ...") hebben betrekking op specifieke gebouwen. Waar in de tabel bijvoorbeeld "45=bank" staat, betekent dat kaart 45 de Bank als onderwerp heeft. Kaarten van type B en C hebben altijd betrekking op maar 1 gebouw.

In spel 7 en 8 moet de speler uitzoeken welke zijn gebouwen zijn. Voor elk spel is er maar 1 oplossing.

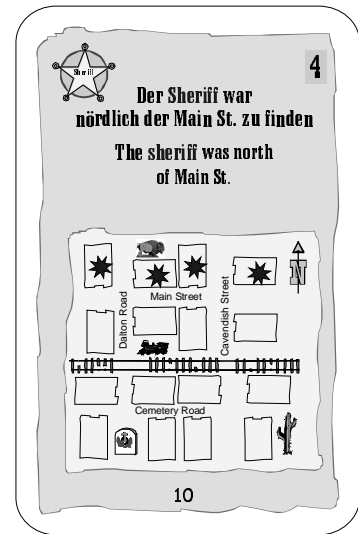
		Aanwijzing Kaarten (nr.)			Mijn gebouwen
		type A	type B	type C	
1	makkelijk	2 bis 5 7, 8 13 bis 18	45 = Bank	29 bis 31 35	Hotel
2	makkelijk	1 bis 4 6 8 bis 14 17	41 = Smith 46 = Church	25 29 36	Stage Coach Office
3	medium	1 bis 3 5, 6, 9, 10, 12, 13, 16, 18		19, 26, 30 32 bis 34	Bank Saloon
4	medium	1 bis 3 5 8 bis 10 14 bis 18		20 21 26 bis 29 31	School Doc
5	medium	1 3 bis 13 16 17	38 = Drugstore 39 = Laundry 43 = Casino 48 = Prison 49 = Printer's 51 = Undertaker 60 = Stage Coach Office	20 22 29 31	Stage Coach Office School Casino
6	moeilijk	2, 5, 7, 9 bis 12 14, 15, 16, 18	57 51 = Laundry	21, 22, 30, 33, 35	Drugstore Doc
7	moeilijk	1 3 bis 14 16 17	39 = Smith 40 = church, 41 = Hotel 43 = Prison, 46 and 51 = Doc 49 = Judge 58 = Sheriff	20 24 25 29 33 34	? ? ?
8	moeilijk	1 bis 3 5 8 11 14 bis 18	37 = Hotel 42 = Stable 46 = Smith 52 = Saloon 55 and 57 = Sheriff	19, 20, 22, 23 27 28 31	? ? ?

De oplossingen staan op pagina 11.

Voorbeelden

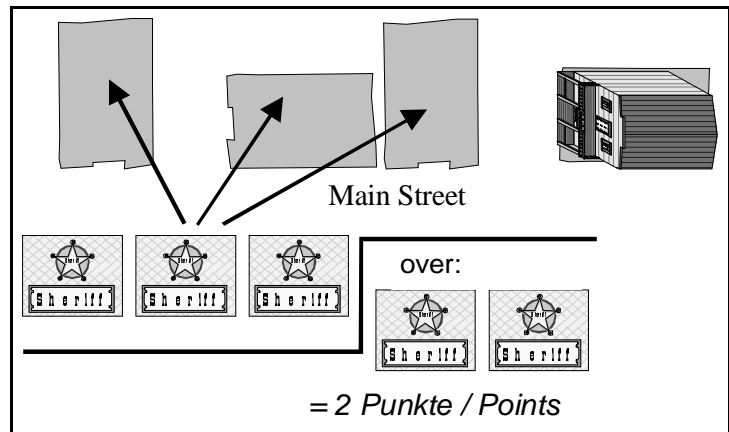
Een speler speelt kaart: *“De Sheriff was op het noorden van Main St.”* Er zijn 4 mogelijke locaties waar de Sheriff gezeten kan hebben.

Voorbeelden 1 t/m 8 hebben betrekking op mogelijke situaties die kunnen ontstaan na het spelen van deze kaart.



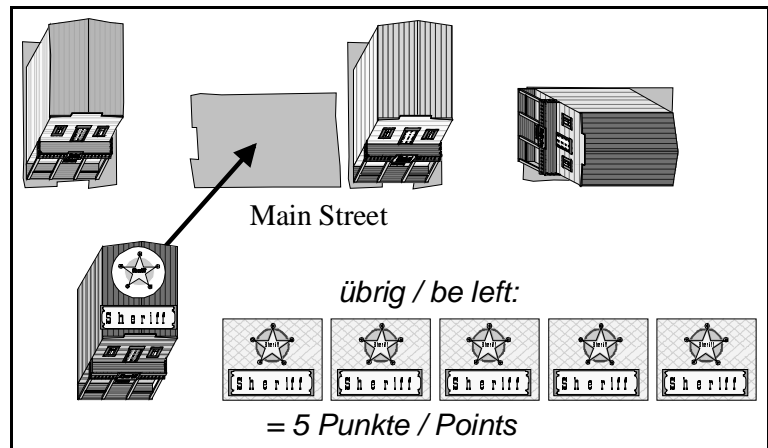
Voorbeeld 1:

1 van de mogelijke locaties is bezet. Er zijn 3 locaties vrij. De speler houdt 2 fiches.



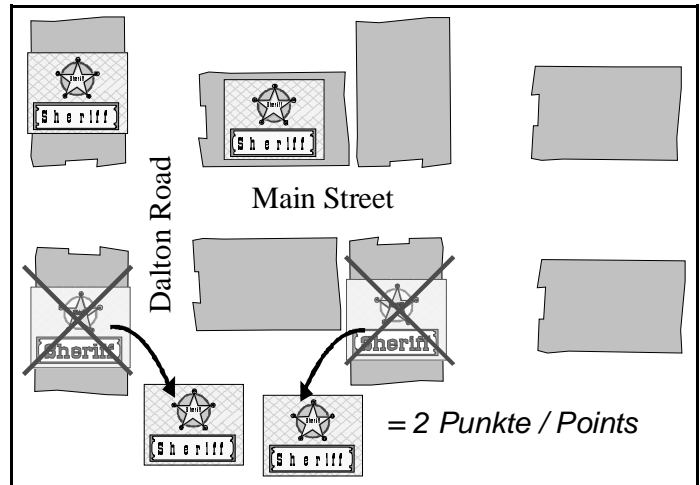
Voorbeeld 2:

3 locaties zijn bezet. Er is nog 1 locatie vrij. De speler plaatst het gebouw en houdt 5 fiches.



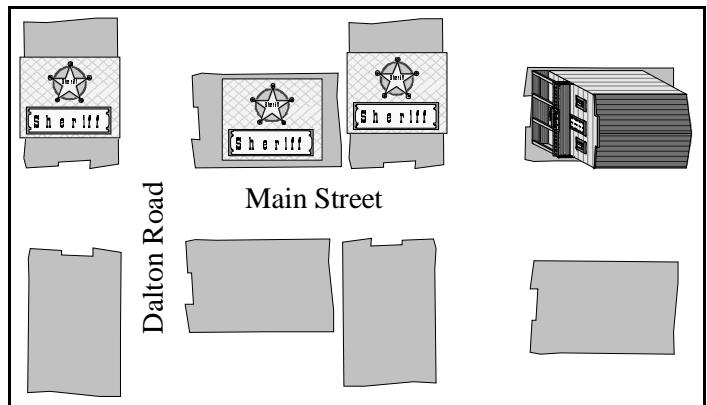
Voorbeeld 3:

Er waren al 4 fiches geplaatst.
2 fiches liggen op verkeerde locaties (zuidelijk van Main st.).
De speler ontvangt deze 2 fiches (=2 punten).



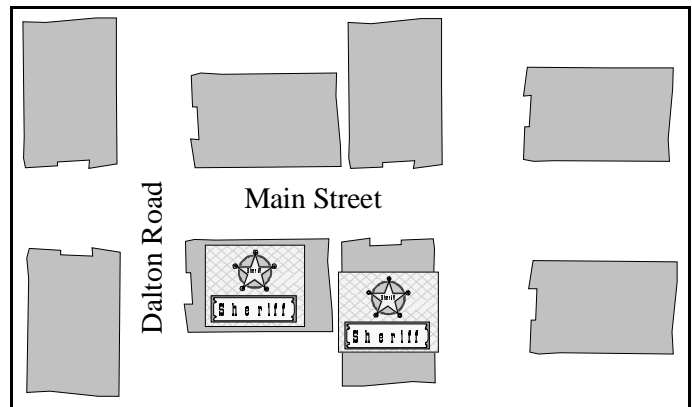
Voorbeeld 4:

De gespeelde aanwijzing kaart is een bevestigende kaart, want de aanwijzing verandert de situatie op het bord niet.



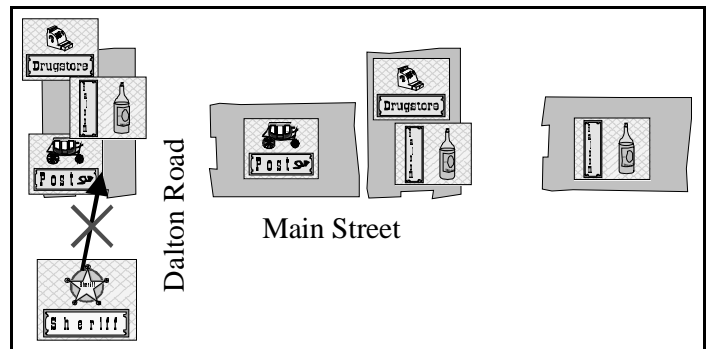
Voorbeeld 5:

De gespeelde kaart kan niet juist zijn, gezien de situatie op het bord. De gespeelde kaart is dus een tegenstrijdige kaart.



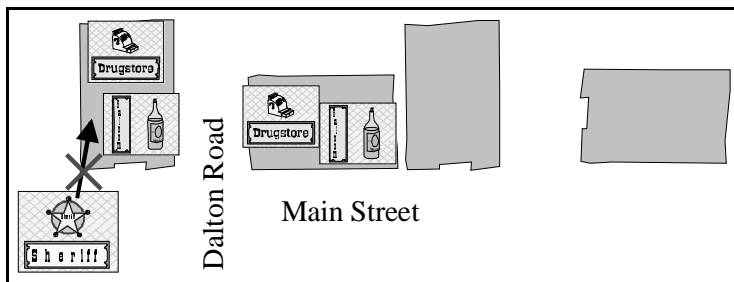
Voorbeeld 6:

Omdat er al 3 fiches op deze locatie liggen, is het niet toegestaan deze kaart te spelen, tenminste, op dit moment!



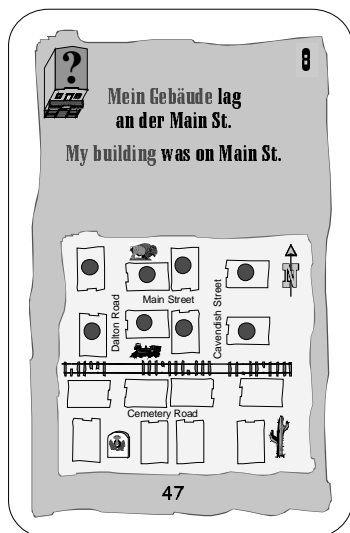
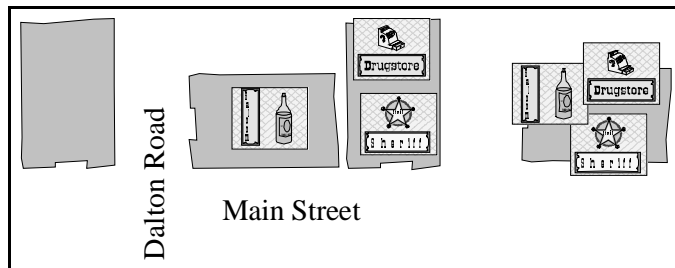
Voorbeeld 7:

Omdat al op 2 gebouwen 2 gelijke fiches liggen, kan daar geen ander gebouw komen te staan. De ene locatie is voor de Drugstore, de andere voor de Saloon.



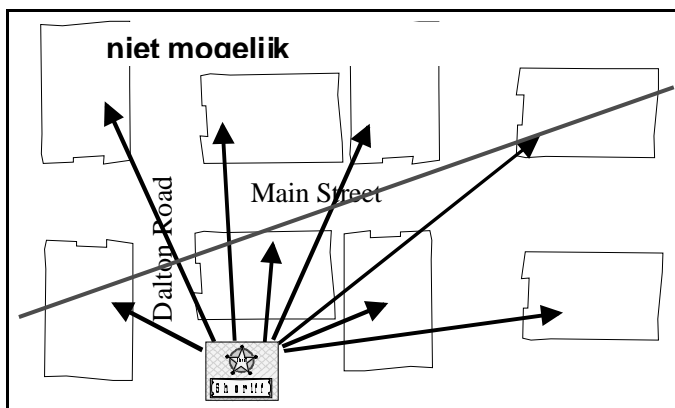
Voorbeeld 8:

Bekijk de illustratie. De plaats van de Saloon is bepaald, als je de redenering van voorbeeld 7 volgt (het linker gebouw met het Saloon fiche).



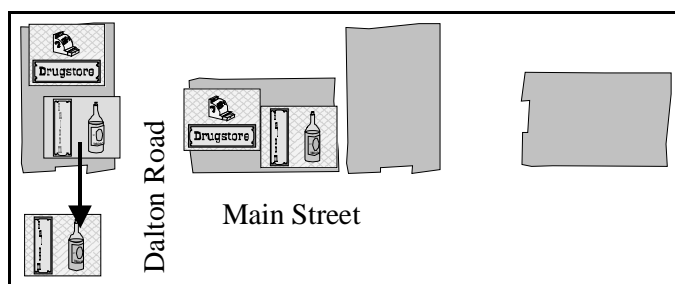
Voorbeeld 8:

Bekijk de illustratie. De plaats van de Saloon is bepaald, als je de redenering van voorbeeld 7 volgt (het linker gebouw met het Saloon fiche).



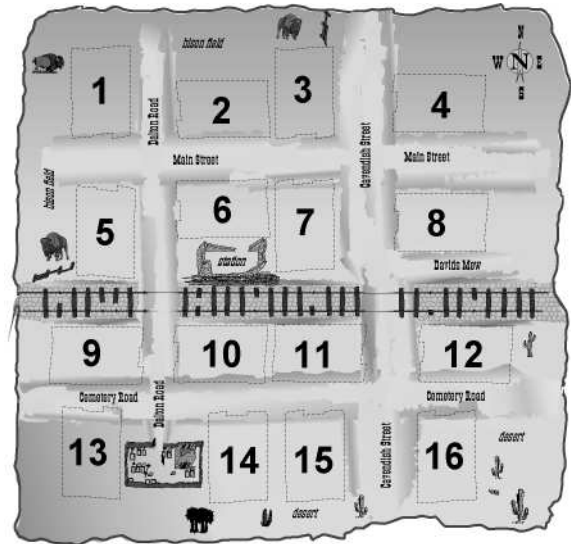
Voorbeeld 10:

De speler heeft 2 tegenstrijdige en/of bevestigende kaarten gespeeld. Hij verwijdert 1 fiche (Saloon) van het bord. Er is nu nog maar 1 Saloon fiche op het bord (rechts).



Daar komt dus het Saloon gebouw te staan en hij verwijdert het Saloon en Drugstore fiche. Omdat er nu nog maar 1 Drugstore fiche op het bord ligt, komt daar het Drugstore gebouw te staan en krijgt de speler ook nog dat Drugstore fiche. De speler heeft in deze beurt dus 4 fiches gewonnen.

Old Town - Oplossingen voor het spel met 1 speler



Spel-Nr.			
1*	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

1			
Stage Coach Office	Smith	School	Stable
Laundry	Saloon	Prison	Bank
Barber	Drugstore	Hotel	Casino
Printer's	Undertaker	Judge	Doc

2			
Stable	School	Stage Coach Office	Judge
Sheriff	Laundry	Doc	Drugstore
Barber	Church	Saloon	Casino
Prison	Smith	Hotel	Bank

3			
School	Printer's	Hotel	Drugstore
Prison	Saloon	Sheriff	Stage coach Office
Barber	Smith	Laundry	Bank
Church	Undertaker	Doc	Stable

4			
Hotel	School	Sheriff	Stable
Stage coach Office	Barber	Smith	Laundry
Casino	Drugstore	Doc	Bank
Prison	Church	Judge	Undertaker

5			
Stable	School	Drugstore	Judge
Sheriff	Smith	Saloon	Stage Coach Office
Prison	Church	Laundry	Casino
Printer's	Undertaker	Hotel	Bank





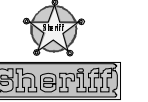




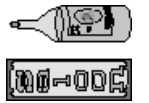








6			
Saloon	Stage Coach Office	School	Judge
Drugstore	Laundry	Sheriff	Smith
Prison	Barber	Casino	Doc
Printer's	Undertaker	Hotel	Stable

7			
Sheriff	School	Hotel	Stable
Prison	Doc	Laundry	Drugstore
Casino	Smith	Saloon Saloon*	Bank
Church	Undertaker	Printer's	Judge Judge*

*-Bij '7' zijn 2 oplossingen mogelijk. Zowel 'Saloon' als 'Judge' kan tot 'mijn gebouwen' behoren.

8			
School	Barber	Saloon	Stable
Stage Coach Office	Laundry	Drugstore	Hotel
Casino	Church	Smith	Bank
Judge	Sheriff	Undertaker	Doc

De gebouwen

 Poststation	 Bestatter	 Stall	 Schule	 Sheriff	 Drugstore
 Wäscherei	 Kirche	 Druckerei	 Saloon	 Spielcasino	 Doktor
 Richter	 Gefängnis	 Bank	 Hotel	 Schmiede	 Barbier

Dank

Ik wil graag Guenter Cornett en Andy Meritt bedanken voor hun geweldige steun bij het realiseren van mijn spel.

Stephan

Translation: