

PETER McPHERSON

TINY TOWNS



WELKOM !

Je bent de burgemeester van een klein stadje in het bos, waar de kleinere wezens van het bos een samenleving hebben gecreëerd die verborgen is voor roofdieren. Dit nieuwe land is klein en de middelen zijn schaars- je neemt wat je kunt krijgen en zegt nooit nee tegen grondstoffen. Plan slim en bouw een bloeiende stad, maar bouw het niet vol met niet te gebruiken grondstoffen!

Wie de meest welvarende Tiny Town bouwt, wint!

DOEL

Je stad bestaat uit een 4x4 speelbord met 16 bouwplaatsen, waarop je door middel van een bepaald patroon verschillende grondstofblokjes plaatst om gebouwen te bouwen. Voor elk gebouw krijg je op een andere manier overwinningspunten (🟢). Wanneer geen enkele speler meer grondstoffen kan plaatsen of gebouwen kan bouwen, eindigt het spel en worden bouwplaatsen zonder een gebouw -1 🟢 waard.


De speler met de meeste 🟢 wint !

INHOUD

- Spelregels
- 6 speelborden
- 25 gebouwenkaarten
- 15 monumentenkaarten
- 15 grondstofkaarten
- 1 scoreblok
- 126 houten gebouwen
- 1 houten Bouwmeesterhamer
- 6 houten monumenten
- 90 houten grondstofblokjes


Een spel van Peter McPherson voor 1-6 spelers, vanaf 10 jaar en ouder.

VOORBEREIDING

1. Geef elke speler een speelbord.
2. Laat de grondstofkaarten in de doos (behalve als je de Gemeentehuis variant of de Solo variant speelt).
3. Leg de cottage kaart (met het  symbool op de achterkant) open in het midden van de tafel.
4. Sorteert de overige gebouwenkaarten in afzonderlijke stapels aan de hand van de symbolen op de achterkant.
5. Schud elke stapel van 4 kaarten.
6. Pak 1 kaart van elke stapel en leg deze open naast de cottage kaart, zodat de kaarten zichtbaar zijn voor alle spelers.
7. Leg de overgebleven gebouwenkaarten terug in de doos – ze worden niet gebruikt tijdens dit spel. We adviseren om tijdens het 1e spel de kaarten te gebruiken zoals deze op de tekening rechts staan afgebeeld.
8. Leg de houten grondstofblokken en gebouwen (de monumenten NIET) in een algemene voorraad waar alle spelers bij kunnen.

Er zijn 5 verschillende grondstoffen:



9. De startspeler is degene die het kortst geleden iets heeft gebouwd (in het echte leven). Geef die speler de Bouwmeesterhamer.
10. Schud de monumentkaarten en geef elke speler gedekt 2 monumentkaarten. Deze kaarten moet de speler bekijken maar geheim houden voor de andere speler(s). De speler kiest 1 monumentkaart en legt de ander gedekt terug in de doos.
11. Geef elke speler 1 houten monument () , dat naast zijn monumentkaart geplaatst wordt. Overgebleven monumenten gaan terug in de doos – deze monumenten zijn in dit spel niet beschikbaar voor andere spelers. **Tijdens je 1e spel kun je ook zonder monumenten spelen.**

AANBEVOLEN KAARTEN VOOR HET EERSTE SPEL



MONUMENTEN

Een monument is een speciaal gebouw dat alleen door de eigenaar van die kaart gebouwd kan worden. Je kunt slechts 1 keer dit monument bouwen. Monumenten kunnen net als een normaal gebouw (zie: regels voor de bouwconstructie) in elke ronde worden gebouwd. Tijdens het bouwen van het monument, moet de speler zijn monumentkaart hardop voorlezen, de kaart open voor zich neerleggen en gevolgen direct uitvoeren. Als de kaart een voordeel oplevert dan wordt dat voordeel direct uitgevoerd, maar dit geldt alleen voor de bezitter van de monumentkaart. De punten voor de monumentkaart krijg je aan het einde van het spel. Monumenten zijn geen onderdeel van de algemene voorraad.



OPBOUW VAN DE BOUWKAARTEN

- Naam van de kaart
- Soort gebouw
- Tekening
- Grondstoffen patroon voor de bouw
- Kracht van het gebouw/score

SPELVERLOOP

1. De Bouwmeester noemt een type grondstof (hout, tarwe, baksteen, glas of steen).
2. Alle spelers MOETEN dit grondstofblokje pakken en plaatsen op 1 van de lege bouwplaatsen op hun eigen speelbord. De spelers doen dit gelijktijdig.

PLAATSEN VAN GRONDSTOFFEN

- Grondstoffen mogen nadat ze geplaatst zijn nooit meer verplaatst worden naar een andere bouwplaats.
- Grondstoffen kunnen alleen worden verwijderd door het bouwen van een gebouw.
- Er kan slechts 1 grondstof of gebouw op een bouwplaats staan.
- Zodra grondstoffen van het speelbord worden verwijderd, gaan de grondstoffen terug in de algemene voorraad.

3. Spelers mogen alle gebouwen bouwen waarvan ze de juiste grondstoffen in het juiste patroon hebben. De spelers doen dit gelijktijdig en moeten zeggen welk gebouw ze gaan bouwen.
4. Zodra alle spelers hun grondstoffen hebben geplaatst en gebouwen hebben gebouwd, begint een nieuwe ronde. De Bouwmeesterhamer wordt doorgegeven aan de speler links.

De nieuwe Bouwmeester moet wachten totdat alle spelers klaar zijn voordat hij de volgende grondstof noemt. De spelers kunnen laten zien dat ze nog niet klaar zijn door hun grondstofblokje omhoog te houden.

Nadat een grondstof is geplaatst hebben de spelers, totdat een nieuwe grondstof wordt genoemd, de mogelijkheid om een gebouw te bouwen.

DE GROT REGEL

Het is moeilijk om een Tiny Town te bouwen. Als dit 1 van je 1e spellen is of als je iets meer mogelijkheden wilt in je stad, dan raden we je aan om met de Grot regel te spelen. Gedurende het spel hebben de spelers de mogelijkheid om 1 of 2 grondstoffen die door andere spelers genoemd worden naast hun bord te leggen. Deze grondstoffen leveren geen punten of straffen op aan het einde van het spel. Spelers moeten bepalen wanneer het het meest voordelig is om deze speciale kracht te gebruiken!

BOUWCONSTRUCTIE REGELS

De constructie van een gebouw mag gespiegeld/omgedraaid en gedraaid worden, zolang het patroon van de grondstoffen maar hetzelfde blijft. Als je een gebouw bouwt:

1. Verwijder je de grondstoffen met het juiste patroon van je bord en leg je ze terug in de algemene voorraad.
2. Pak je het juiste houten gebouw uit de algemene voorraad.
3. Plaats je het gebouw op 1 van de bouwplaatsen waarvan je grondstoffen hebt verwijderd.

Een grondstof kan slechts gebruikt worden voor het bouwen van 1 gebouw – met andere woorden, elk gebouw moet gebouwd worden met alle gevraagde grondstoffen.

Gebouwen hoeven niet direct nadat alle grondstoffen aanwezig zijn te worden gebouwd. Spelers mogen zoveel ronden wachten als ze willen voordat ze een gebouw bouwen.

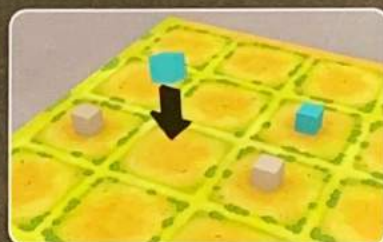
Spelers mogen meerdere gebouwen tegelijkertijd bouwen.

Gebouwen mogen na plaatsing nooit verplaatst worden naar een andere bouwplaats.

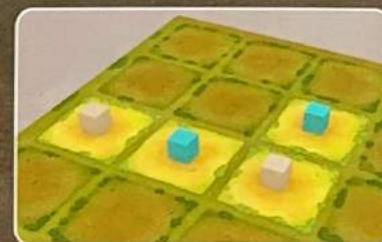
Elke speler kan alle gebouwen bouwen (behalve een monument van een andere speler). Gebouwenkaarten worden niet vervangen nadat spelers deze gebouwen hebben gebouwd.

Nadat een grondstof is genoemd moeten spelers eerst het grondstofblokje in hun stad plaatsen voordat een gebouw gebouwd mag worden.

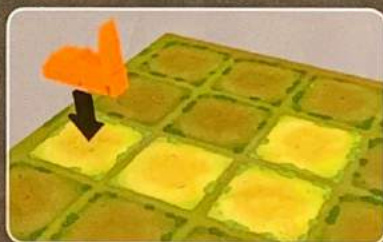
VOORBEELD VAN EEN BOUWCONSTRUCTIE



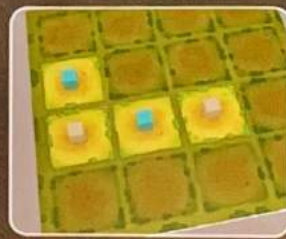
Als John er voor kiest om hier een blauw grondstofblokje te plaatsen, dan mag hij ervoor kiezen om een Kapel te bouwen.



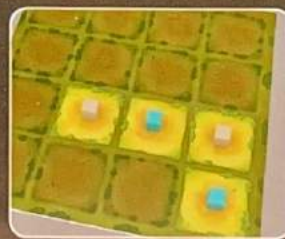
BOEM! Nu is John er klaar voor om een Kapel te bouwen.



John verwijderd de 4 blokjes en kan de houten Kapel op 1 van de 4 bezette bouwplaatsen plaatsen. Hij kiest voor de meest linkse bouwplaats. Grondstoffen en andere gebouwen mogen niet meer op deze bouwplaats geplaatst worden.



Dit mag.



En dit.



En zelfs dit.



Maar dit niet, omdat het patroon van de bouwplaats niet overeenkomt met de Kapel kaart.

HET VOEDEN VAN JE COTTAGES

Let op! Cottages (🏠) moeten worden gevoed door 🏠 gebouwen om 3 punten 🟡 waard te zijn. Spelers mogen Cottages voor of na het bouwen van 🏠 bouwen, maar niet gevoede cottages leveren aan het einde van het spel 0 🟡 op.

VOLTOOIEN VAN JE STAD

Zodra je stad is gevuld met grondstoffen en je kunt (of je kiest ervoor om) geen gebouwen meer (te) bouwen, dan is je stad voltooid. Je bent uit het spel en kunt je punten gaan tellen. (Je bent niet meer aan de beurt om als Bouwmeester grondstoffen te noemen.)

Let op: Een speler mag als Bouwmeester doorgaan met het plaatsen van grondstoffen en het noemen van grondstoffen zolang hij plaats voor grondstoffen in zijn stad heeft, zelfs als het onmogelijk is om nog gebouwen te kunnen bouwen.

Als er slechts 1 speler over is dan kan die speler als enige Bouwmeester grondstoffen blijven noemen totdat die stad ook voltooid is.

FINDE VAN HET SPEL

Zodra de steden van alle spelers voltooid zijn, eindigt het spel direct. **Verwijder alle overgebleven grondstofblokjes** (behalve van het Warenhuis). **Elke lege bouwplaats levert 1 strafpunt op** 🟡. Spelers tellen alle 🟡 voor elk gebouw in hun stad en trekken de strafpunten af om tot een eindscore te komen. De speler met de meest 🟡 wint!

In het geval van een gelijke stand, wint degene met de gelijke stand die de minste keer Bouwmeester is geweest. Als er dan nog een gelijke stand is, dan wint degene met de gelijke stand met de minste lege bouwplaatsen. Als er dan nog een gelijke stand is dan wint degene met de gelijke stand met de meeste Cottages. En als er zelfs dan nog een gelijke stand is dan delen deze spelers de overwinning.

AANVULLENDE REGELS

- Grondstofblokjes en gebouwen zijn onbeperkt. Als de voorraad op is dan vervang je het met andere middelen.
- Cottages die niet gevoed zijn blijven aan het einde van het spel op het bord maar leveren geen punten op 🟡. Sommige andere gebouwen (bijvoorbeeld Bronnen) krijgen wel punten door niet gevoede cottages.
- "Aangrenzend" betekent boven, onder, links en rechts.
- Het is mogelijk om een negatieve score te krijgen.
- Voor 🏠 krijg je nooit punten 🟡.

SCORE VOORBEELD

Dit is de score bij een spel zonder monumenten:

2 BRONNEN



1 🟡 voor elke aangrenzende Cottage (gevoed of niet gevoed).

5 🟡

4 GEVOEDE COTTAGES



3 🟡 voor elke gevoede Cottage. 1 Boerderij geeft voeding aan 4 Cottages, daarom krijg je slechts voor 4 van de 5 gebouwde Cottages punten

12 🟡

KAPEL



1 🟡 voor elke van de 4 gevoede Cottages en 0 🟡 voor de niet gevoede Cottage.

4 🟡

3 TAVEERNES



9 🟡 voor het bouwen van 3 Taveernes.

9 🟡

BAKKERIJ



3 🟡 mits aangrenzend aan een Boerderij.

3 🟡

WARENHUIS



-1 🟡 voor elke aanwezige grondstof.

-3 🟡

2 LEGE BOUW-PLAATSEN

-1 🟡 voor elke lege bouwplaats.

-2 🟡

Totaal: 28 🟡



HET GEMEENTEHUIS (VARIANT)

Het Gemeentehuis is een andere manier om Tiny Towns te spelen. Het introduceert de grondstoffenstapel en verandert de manier waarop grondstoffen tijdens het spel worden gekozen.

Wijs een speler aan die de Burgemeester is. Diegene draait grondstofkaarten om om te bepalen welke grondstoffen elke speler kan plaatsen.

SPELVERLOOP

Schud de 15 grondstofkaarten en maak daarmee een trekstapel. Leg de bovenste 5 kaarten gedekt af op een aflegstapel.

1. De Burgemeester begint het spel door de bovenste grondstofkaart van de trekstapel te pakken en deze open op tafel te leggen. De spelers moeten de getoonde grondstof op de kaart in hun stad plaatsen.
2. Nadat alle spelers hun grondstof hebben geplaatst, legt de Burgemeester de grondstofkaart op de aflegstapel en pakt een nieuwe kaart en legt deze open op tafel voor de 2e ronde. Opnieuw plaatsen alle spelers de afgebeelde grondstof in hun stad waarna de Burgemeester de kaart aflegt op de aflegstapel.
3. In de 3e ronde kiezen alle spelers afzonderlijk 1 van de 5 grondstoffen van de voorraad om in hun stad te plaatsen. (De spelers doen dit gelijktijdig.)

Ga met deze volgorde door in de volgende rondes: de Burgemeester draait in de 1e en 2e ronde 1 grondstofkaart om en alle spelers kiezen afzonderlijk 1 grondstof in elke 3e ronde. Als er een grondstofkaart moet worden omgedraaid en de trekstapel is leeg dan schudt de Burgemeester de kaarten van de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te maken. Hij legt opnieuw de bovenste 5 kaarten gedekt af. Het spel gaat door totdat het spel net als in het basisspel eindigt.

Let op: Gebouwen- en monumentenkaarten die verwijzen naar het noemen van grondstoffen door andere spelers (Fabriek, Warenhuis, Standbeeld van de Ambachtsman) worden alleen gebruikt in de rondes waarin de Burgemeester een grondstofkaart omdraait. Het effect van de Bank geldt alleen voor elke derde ronde waarin de spelers een keuze hebben met betrekking tot een grondstof (een speler kan in die ronde niet langer kiezen voor een grondstof uit de voorraad die al op 1 van zijn Banken is geplaatst).

Nadat een speler monument Fort Ironweed heeft gebouwd, mag die speler niet langer grondstoffen nemen en plaatsen in de derde ronde, waarin spelers de grondstof van hun keuze mogen kiezen, behalve als die speler de enige overgebleven speler is.

SOLO VARIANT

Er is geen Bouwmeester in de solo variant.

SPELVOORBEREIDING

Verwijder de volgende kaarten uit het spel als je de solo variant speelt:

Het Café (🏠), de Bank (🏦), Fort Ironweed (🏰) en Uitkijktoren (🏰).

SOLO SPELREGELS

Schud de 15 grondstofkaarten en maak een trekstapel. Draai de 3 bovenste kaarten open. Je kiest 1 van de 3 grondstoffen op de kaarten om in je stad te plaatsen of om op de gebruikelijke manier gebouwen te bouwen. Leg daarna de bijbehorende kaart gedekt onderop de trekstapel en trek een nieuwe grondstofkaart ter vervanging.

Let op: Voor gebouwen- en monumentenkaarten die verwijzen naar het noemen van grondstoffen door andere spelers (Fabriek, Warenhuis, Standbeeld van de Ambachtsman) geldt dat je kunt kiezen uit de grondstoffen van de grondstoffenstapel.

Het spel eindigt op de normale manier zodra je stad is voltooid (je stad is gevuld met grondstoffen en je kunt of je kiest ervoor om geen gebouwen meer te bouwen).

Bekijk je score aan de hand van onderstaande grafiek:

🟢 (OP)

**Behaald
Vaardigheidsniveau**

38 of meer Meester Architect

32-37 Stedenbouwkundige

25-31 Ingenieur

18-24 Timmerman

10-17 Leerling Timmerman

9 or less Aspirant Architect



UITLEG VAN GEBOUWEN



Cottage

Niet gevoede **Cottages** blijven op het speelbord maar leveren geen punten op. Voor sommige andere gebouwen, bijvoorbeeld **Bronnen**, maakt het niet uit of **Cottages** wel of niet gevoed zijn. Je mag **Cottages** bouwen ook al heb je geen .



Boerderij

Boerderijen geven voeding aan ongeacht waar deze op het speelbord staan.



Graanschuur

Graanschuren geven alleen voeding aan de 8 direct aangrenzende bouwplaatsen (boven, onder, links, rechts en diagonaal) tot een maximum van 8 .



Broeikas

Broeikassen geven voeding aan 1 aangesloten groep van die met elkaar verbonden zijn (boven, onder, links, en rechts). Deze groep hoeft niet aan de **Broeikas** te grenzen.



Boomgaard

Boomgaarden geven maximaal 6 voeding ongeacht waar ze geplaatst zijn.



Fontein

Fonteinen kunnen niet meer dan 2 opleveren. Met aangrenzend wordt bedoeld boven, onder, links en rechts, maar niet diagonaal.



Molensteen

Molenstenen kunnen niet meer dan 2 opleveren, zelfs niet als ze grenzen aan meerdere of .



Schoor

Schuren hoeven niet verplicht te worden geplaatst op 1 van de 2 bouwplaatsen waar hun grondstoffen zijn geplaatst, maar mogen op elke lege bouwplaats van het speelbord worden gebouwd.



Bron

Met aangrenzend wordt bedoeld boven, onder, links en rechts, maar niet diagonaal. Aangrenzende gevoede en niet gevoede leveren 1 op.



Abdij

Abdijen houden er van om alleen te staan. Als een **Abdij** grenst aan (boven, onder, links of rechts) één van , , , dan is de waarde 0 .



Kapel

Kapellen worden afzonderlijk gevalueerd. Een stad met 3 gevoede en 1 niet gevoede levert per **Kapel** 3 (**Kapellen** krijgen geen voor niet gevoede).



Klooster

Kloosters die niet in een hoek zijn gebouwd krijgen toch 1 voor elke andere **Klooster** die in een hoek is gebouwd. Het maximale aantal punten dat een **Klooster** kan opleveren is 4 .



Tempel

Tempels zijn 0 waard als ze niet grenzen aan tenminste 2 .



Armenhuis

De maximale score van **Armenhuizen** is 26 . Indien je meer dan 6 **Armenhuizen** bouwt dan blijft de maximale score van **Armenhuizen** 26 .



Feestzaal

In geval van een gelijke stand met de speler die aan je rechterkant zit, zijn de **Feestzalen** slechts 2 waard. In een spel met 2 spelers zijn **Feestzalen** 3 waard voor de speler met de meeste en 2 voor de speler met de minste **Feestzalen**, 2 in het geval van een gelijke stand.



Café

Cafés in dezelfde rij of kolom zijn 0 waard.



Taverne

Tavernes leveren per groep punten op, 4 **Tavernes** zijn bijvoorbeeld gezamenlijk 14 waard (maar kunnen overal op het speelbord staan). Elke **Taverne** gebouwd na de 5^e **Taverne** verhoogd de waarde van je **Tavernes** niet meer.



Bakkerij

Met aangrenzend wordt bedoeld boven, onder, links en rechts, maar niet diagonaal.



Markt

Markten leveren per rij of kolom punten op, maar niet voor beide. **Markten** leveren 1 op. Andere **Markten** in dezelfde rij of kolom worden hierbij opgeteld, tot een maximum score van 4 .



Kleermaker

Kleermakers die niet gebouwd zijn op de 4 bouwplaatsen in het midden van het speelbord zijn 1 plus 1 voor elke andere **Kleermaker** op de 4 bouwplaatsen in het midden. Het maximum aantal punten dat een **Kleermaker** kan verdienen is 5 .



Theater

De score van een **Theater** is het totale aantal van unieke type gebouwen (behalve het **Theater**) in een rij of kolom waarin een **Theater** staat met een maximum van 6 . Als hetzelfde type gebouw in een rij of kolom staat van **Theater**, dan telt dit gebouw slechts 1 keer voor de **Theater** score. Monumenten gelden als unieke type gebouwen (behalve Kasteel Barrett die geldt voor 2).



Bank

Je kunt niet meer dan 5 **Banken** bouwen, omdat er dan geen grondstoffen meer zijn die op de **Banken** geplaatst kunnen worden.



Fabriek

Je kunt meerdere **Fabrieken** kiezen om dezelfde grondstof te bewaren, maar dit levert geen voordeel op.



Handelspost

Handelsposten kunnen worden gebruikt voor het patroon van toekomstige gebouwen. Als je een gebouw bouwt met een **Handelspost** als grondstof, dan verwijder je **Handelspost** niet van de bouwplaats. Je kunt verschillende **Handelsposten** gebruiken om een ander gebouw te bouwen maar je moet tenminste 1 niet-**Handelspost** grondstof gebruiken.



Warenhuis

Je mag tot en met 3 grondstoffen opslaan in een **Warenhuis** door grondstofblokkjes op het gebouw te leggen. Als een andere speler een grondstof noemt die jij niet wilt, dan plaats je de grondstof op je **Warenhuis**. Je mag dan een grondstof van je **Warenhuis** verwijderen en op een lege bouwplaats van je speelbord plaatsen. Je kunt nooit een grondstof verwijderen zonder dat je een nieuwe grondstof op je **Warenhuis** plaatst. Daardoor daalt het aantal grondstoffen op een **Warenhuis** nooit.

UITLEG VAN MONUMENTEN



Architecten Gilde

Je kunt er voor kiezen om de kracht van de **Architecten Gilde** niet te gebruiken, maar je kunt het later niet meer gebruiken. De gebouwen die je bouwt mogen van hetzelfde type zijn of 2 verschillende types. Je kunt geen gebouwen vervangen voor monumenten aangezien monumenten niet in de algemene voorraad liggen.



Paleis van Mandras

Met aangrenzend wordt bedoeld boven, onder, links en rechts, maar niet diagonaal.



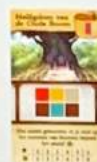
Uitkijktoren

Je mag geen monument als gebouwtype bij deze kaart kiezen, aangezien monumenten niet in de algemene voorraad liggen.



Archief van de 2e Era

Het maakt niet uit waar gebouwen geplaatst zijn om punten te krijgen voor dit monument.



Heiligdom van de Oude Boom

Bij het bouwen van het 7e (of meer) gebouw blijft de score 8. Het aantal punten wordt bepaald op het moment van bouwen. Noteer dit aantal voor de score aan het einde van het spel.



Kasteel Barrett

Bij de score van alle gebouwen geldt **Kasteel Barrett** voor 2 en niet als een .



Silva Forum

Met een aangesloten groep wordt een groep gebouwen bedoeld die aan elkaar grenzen.



Kathedraal van Catherina

Dit geldt alleen voor lege bouwplaatsen op je eigen speelbord.



De Sterrenwacht

Je verkrijgt de volledige punten voor 1e, 2e of 3e als je je stad voltooit in dezelfde ronde (ook gelijke stand) als een andere speler.



Fort Ironweed

Zodra dit monument is gebouwd mag je de Bouwmeester niet meer zijn en moet je de hamer aan de speler links van je geven. Dit geldt niet als je de laatste speler in het spel bent.



Standbeeld van de Ambachtsman

Grondstoffen op bouwplaatsen met kunnen niet worden gebruikt om gebouwen te bouwen.



Universiteit van Grove

Je kunt geen monument plaatsen na het bouwen van **Universiteit van Grove** aangezien monumenten niet in de algemene voorraad liggen.

COLOFON

Ontwerp
Peter McPherson

Ontwikkeling
Josh Wood

Project
Nicolas Bonglu

Productie
David Lepore

Illustraties
Gong Studios

Grafische ontwikkeling
Matt Paquette

Tekst
Andre Chautard

Grafische opmaak:
Christine Conrad

Nederlandse vertaling:
Marlies de Vries

Projectmanager:
Jonny de Vries



SPECIALE DANK

Peter McPherson is freelance schrijver en spelontwikkelaar uit New York.

Tiny Town is zijn 1^e spel.

Tiny Town wordt opgedragen ter gedachtenis aan Bill Dawes.

© 2019 Alderac Entertainment Group.
Tiny Towns and all related marks are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. 555 N El Camino Real #A393, San Clemente, CA 92672 USA. All rights reserved

©2019 White Goblin Games. www.whitegoblingames.nl
Noorderkijl 33, 9571 AR 2e Exloërmond, Netherlands



www.facebook.com/whitegoblingames



www.twitter.com/white_goblin



www.youtube.com/whitegoblingames

