

California
Abacus Spiele, 2006
Michael SCHACHT
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 90 minuten

Doel van het spel

Je hebt een bescheiden vermogen en een grandioos maar oud landhuis in de zonovergoten heuvels van Californië geërfd. Spijtig genoeg bevindt deze kast van een huis zich in geen al te beste toestand en moet er dus nog een massa worden gedaan. In de eerste plaats moeten de kamers worden gerenoveerd. Pas daarna kan je met al het materiaal voor de wooninrichting, waarvan je altijd had gedroomd, verhuizen.

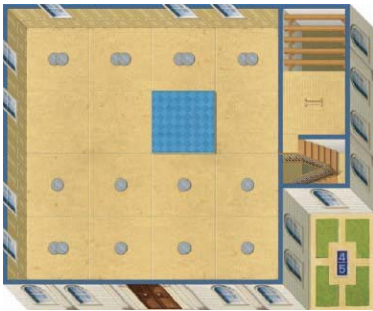
Uiteraard komen de nieuwsgierige burens zich voorstellen en zij brengen ook gastgeschenken mee. Aan het einde van het spel blijkt dat diegene die zijn huis het best heeft ingericht ook de meeste gastgeschenken heeft gekregen.

Opmerking

Voor het allereerste spel moet het spelmateriaal zeer voorzichtig uit de verschillende stanskartons worden losgemaakt. De gasten worden voorzichtig in hun opzetvoetje geplaatst.

Spelmateriaal

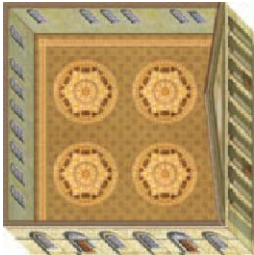
⇒ 5 landhuistegels



⇒ 1 winkeltegels (met 2 winkelruimtes)



⇒ 1 banktegels



⇒ 88 kaartjes wooninrichting (voorwerp, gerenoveerde kamer of dakverbouwing)



⇒ 11 bonuskaarten



⇒ 30 gastgeschenken



⇒ 6 gasten en 6 opzetvoetjes



⇒ 5 leningfiches



⇒ 1 stoffen buidel



⇒ 20 goudmunten (waarde 5) en 30 zilvermunten (waarde 1)



⇒ 1 handleiding

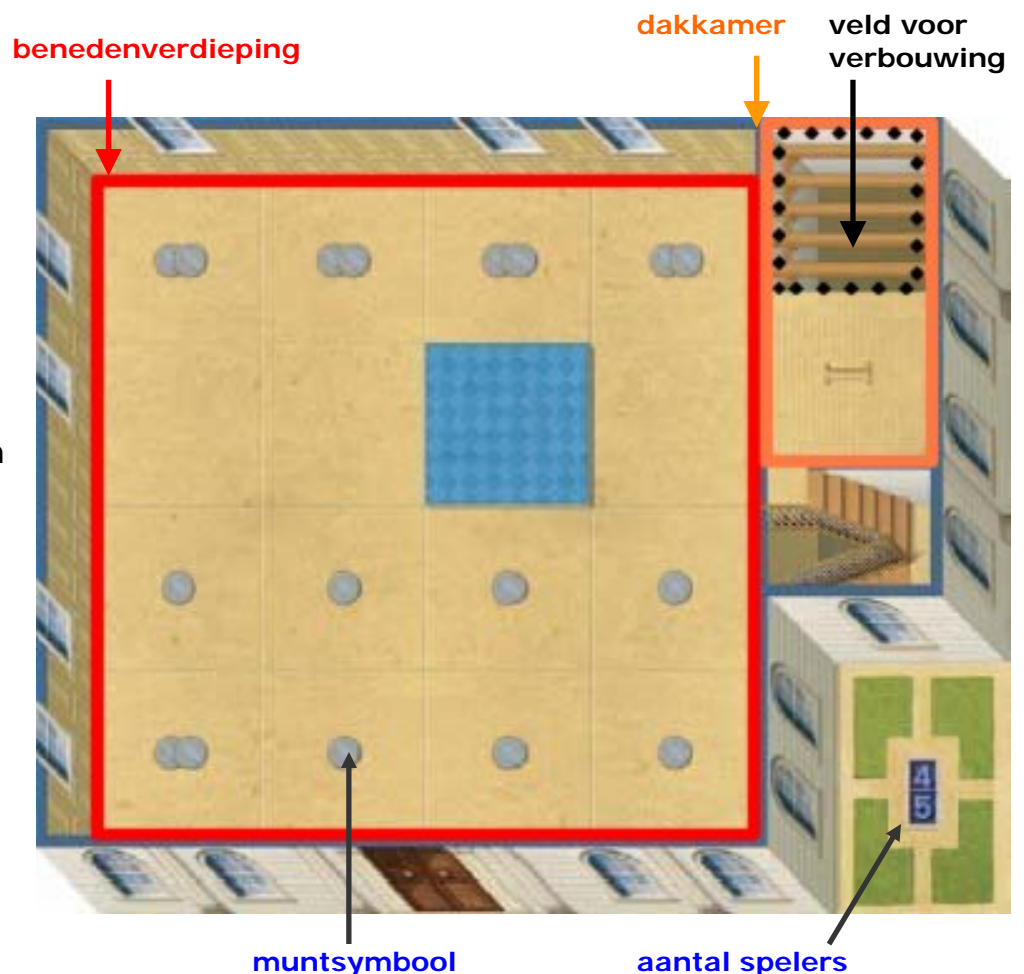
Spelvoorbereiding

Alle kaartjes die dienen voor de **wooninrichting** worden, met de rugzijde naar boven, zeer grondig gemixt.

De kaartjes worden in een verdeckte stapel (meerdere stapels voor de stabiliteit) in het midden van de tafel klaargelegd.

De **11 bonuskaarten**, de **tegels met de winkels** en de **tegels met de bank** worden goed zichtbaar in het midden van de tafel gelegd.

- Op ieder van de 4 ronde velden in de bank wordt één goudmunt uit de voorraad gelegd.
- Op ieder van de in totaal 8 velden van de beide winkels wordt één open kaartje van de voorraadstapel gelegd.



De **buidel** wordt in de nabijheid van de winkels gelegd.

De **munten**, de **leningfiches** en de **gastgeschenken** worden als voorraad in het midden van de tafel gelegd.

De **gasten** worden in de nabijheid gezet van de gastgeschenken.

Iedere speler ontvangt:

- 1 goudmunt en 1 zilvermunt van de voorraad;
- 1 tegel met een landhuis. Hij legt dit zo voor zich neer dat de zijde voor het passende spelersaantal bovenaan ligt. De resterende landhuizen worden terug in de doos gelegd.

De spelers bepalen **onder elkaar** wie het spel mag **beginnen**.

Spelverloop

Iedere keer dat een speler aan de beurt komt, moet hij voor **één van de beide** volgende mogelijkheden kiezen:

- Een **munt nemen** **of**
- een **kaartje kopen** en in zijn landhuis plaatsen.

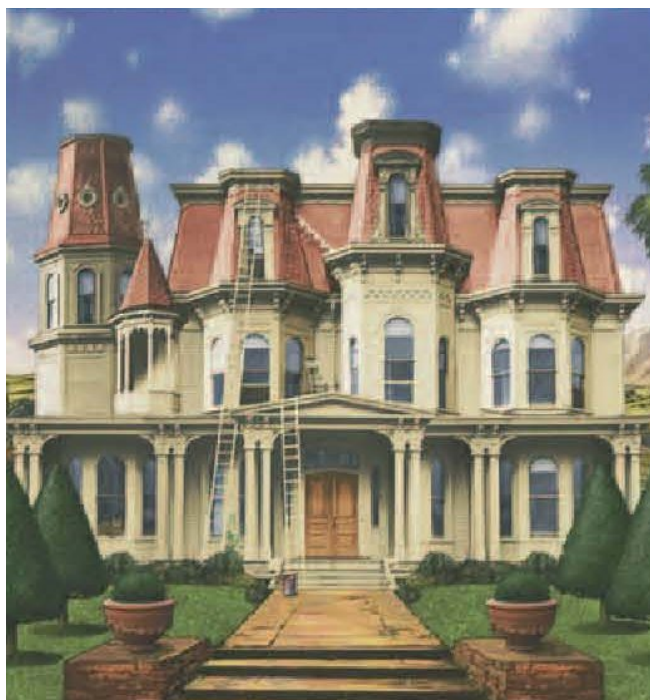
Daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt (er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee).

Als een speler de laatste munt van de banktegel neemt of als hij het laatste kaartje van één van de beide winkels neemt, eindigt een dag. Dan worden alle nog onverkochte plaatjes afgeruimd en in de buidel gestopt.

Vervolgens worden de winkels en de banktegel opnieuw aangevuld en de volgende dag begint.

Het spel gaat verder bij de linkerbuurman van de speler die de dag heeft beëindigd.

Na de twaalfde dag eindigt het spel en volgt de waardering.



Spelverloop in detail

Een munt nemen

De speler neemt een goudmunt uit de bank en legt die goed zichtbaar voor zich af. Het geld van de spelers is voor iedereen zichtbaar.

Ter herinnering

De waarde van een goudmunt stemt overeen met 5 zilvermunten.

Een wooninrichtingskaartje kopen

De speler neemt 1 kaartje naar keuze uit één van de beide winkels en betaalt de koopprijs in de voorraad. Hij moet dat kaartje ook onmiddellijk in zijn landhuis leggen.

De **koopprijs** wordt bepaald door het **aantal munten** dat **op dit moment in de bank** ligt:

- ⇒ Liggen er in de bank 4 munten dan kost het kaartje 4 zilvermunten.
- ⇒ Liggen er in de bank 3 munten dan kost het kaartje 3 zilvermunten.
- ⇒ Liggen er in de bank 2 munten dan kost het kaartje 2 zilvermunten.
- ⇒ Ligt er in de bank 1 munt dan kost het kaartje 1 zilvermunt.

Het geld dat de speler voor de koop moet betalen, legt hij terug in de voorraad.

Opmerking

Als de speler geen kaartje kan of wil kopen dan blijft er voor hem maar één mogelijkheid: een goudmunt uit de voorraad nemen.

De speler mag in zijn speelbeurt **maar 1 wooninrichtingskaartje** kopen.

Er zijn drie verschillende soorten van wooninrichtingskaartjes.

GERENOVEERDE KAMERKAARTJES IN ZES KLEUREN

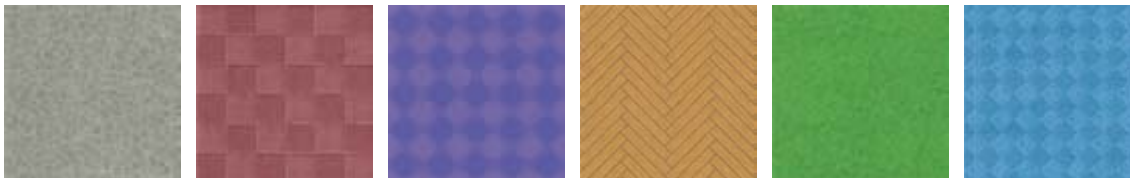
Alleen op een vrij gerenoveerd kamerkaartje kan een voorwerp worden afgelegd.

Opmerking

De kleur van een kamerkaartje duidt de specifieke aard van de kamer aan.

Voorbeeld

Zo is bijvoorbeeld een rood kaartje speciaal bedoeld voor een muziekkamer en een groen kaartje speciaal bedoeld voor een dierenkamer.



VOORWERPEN

Alleen door het bezit van voorwerpen kan men bonuskaartjes verwerven en bezoek van gasten ontvangen die dan op hun beurt gastgeschenken kunnen meebrengen.



DAKKAMERVERBOUWINGEN



De benedenverdieping

Een **kamerkaartje** moet op een vrij veld in de benedenverdieping worden gelegd. Op ieder veld mag maar één kamerkaartje worden gelegd.

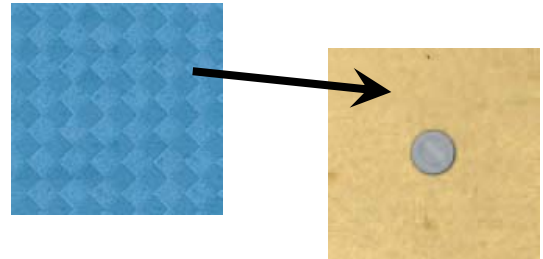
Als er op de benedenverdieping nog geen gelijkgekleurd kamerkaartje ligt, mag de speler dit op een vrij veld naar keuze plaatsen.

Als er al een gelijkgekleurd kamerkaartje ligt, moet hij het nieuwe kaartje horizontaal of verticaal aangrenzend (orthogonaal) aan dit bestaande kaartje leggen. Als dat niet mogelijk is dan mag de speler dit kamerkaartje niet kopen.

OPGELET !

In ieder landhuis is er al een veld waarop een kamerkaartje is afgedrukt.

Als de speler een kamerkaartje op een veld met een muntsymbool legt, moet hij het aantal afgebeelde zilvermunten extra bij de koopprijs betalen.

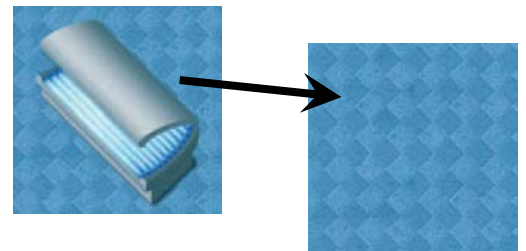


Een **voorwerp** moet op een gelijkgekleurd vrij kamerkaartje op de benedenverdieping worden gelegd. Op ieder kamerkaartje kan maar 1 voorwerp liggen. Op een voorwerp kan geen ander kaartje worden gelegd.

TIP

Identieke voorwerpen moeten niet in direct aan elkaar grenzende kamers worden gelegd.

Als de speler het **voorwerp in een vrije kamer** legt, ontvangt hij **onmiddellijk de gast** in dezelfde kleur (zie verder onder: 'Gasten en gastgeschenken').



TIP

Ook op het afgedrukte kamerkaartje kan men een voorwerp leggen.

Als er geen gelijkgekleurde kamer vrij is, mag de speler het voorwerp alleen maar kopen als hij het tijdelijk kan stockeren in de dakkamer.

De dakkamer

De speler mag het voorwerp in de dakkamer alleen op een vrij veld leggen.

Als de dakkamer al met een voorwerp is belegd, dan kan daar geen nieuw voorwerp worden gestockeerd.

OPGELET !

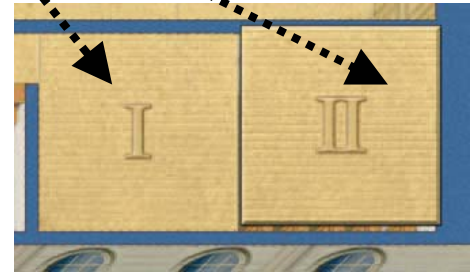
Aan het begin van het spel is er maar één veld in de dakkamer. De speler moet de dakkamer eerst uitbouwen vooraleer hij het andere veld kan gebruiken.

De dakkamerverbouwung wordt op het daarvoor
voorzien veld, naast het eerste veld van de
dakkamer, gelegd. In ieder landhuis is er maar
plaats voor **één verbouwing**.

De verbouwing **vergroot de dakkamer tot twee
velden**. De speler kan dan op de beide velden
telkens één voorwerp tijdelijk stockeren.

Een voorwerp uit de dakkamer halen

Een gestockeerd voorwerp blijft zolang in de
dakkamer tot een speler een gelijkgekleurd
kamerkaartje in de benedenverdieping legt.
De speler moet dan het voorwerp onmiddellijk in de
kamer leggen.



Alleen de voorwerpen in de dakkamer kunnen worden verplaatst.

De kamerkaartjes, de voorwerpen op de benedenverdieping en de dakkamerverbouwung zelf
kunnen niet meer worden verplaatst.

Einde van de dag

Zodra de bank of één van de beide winkels leeg is, eindigt de dag.

- Alle kaartjes die in de winkel(s) zijn achtergebleven worden afgeruimd en in de zwarte buidel gestopt.
- Vervolgens wordt op ieder veld van de beide winkels een kaartje van de voorraadstapel open afgelegd.
- Op elk leeg veld van de bank wordt een goudmunt uit de voorraad gelegd.

Dan begint de nieuwe dag.

OPGELET !

Na de elfde dag is de voorraadstapel opgebruikt. Dan worden de kaartjes in de buidel goed gemixt. Daarna wordt voor ieder veld van de beide winkels een kaartje uit de buidel getrokken en open op een veld van de winkel gelegd.

Na de **twaaftde dag eindigt het spel** en volgt de waardering (zie pagina 10: 'Waardering').

Gasten en gastgeschenken

Als een speler een voorwerp op een kamerkaartje legt, ontvangt hij onmiddellijk bezoek van de gelijkgekleurde gast. De speler neemt de gast van het midden van de tafel of van een andere speler en hij zet deze gast naast zijn landhuis.

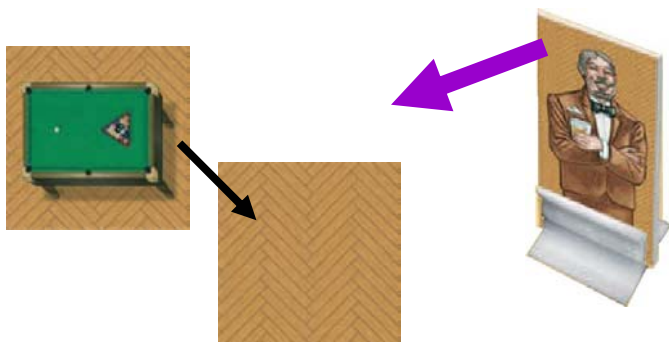
Opmerking

De gasten zullen dus constant wisselen tussen de spelers.

Telkens een speler een gast van het midden van de tafel of van een andere speler neemt en op dat moment **twee of meer gasten op bezoek** heeft, ontvangt hij **1 gastgeschenk**. Hij neemt het gastgeschenk uit de voorraad en legt dit goed zichtbaar vóór zich af.

OPGELET !

Als een speler een voorwerp in de dakkamer legt, komt daarvoor geen gast op bezoek. De gast komt pas op bezoek als de speler een gerenoveerde kamer in de passende kleur koopt en het passende voorwerp van de dakkamer op de benedenverdieping legt.



Voorbeeld

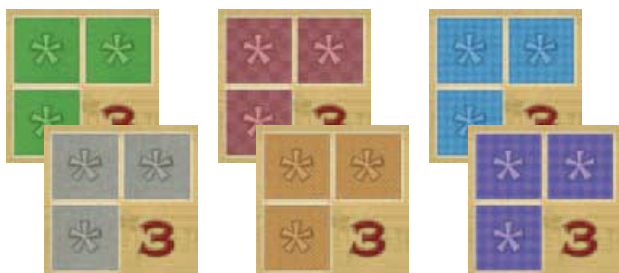
De speler koopt als voorwerp een biljarttafel. Onmiddellijk komt de bruine gast op bezoek. De speler had al bezoek van de rode gast en van de paarse gast. Daarom ontvangt de speler een gastgeschenk van de voorraad.

Voorbeeld

De speler heeft op een bepaald moment de bruine en de paarse gast op bezoek. De speler legt een flipperkast in zijn paarse kamer. Omdat de paarse gast al bij hem op bezoek is, komt er geen nieuwe gast bij hem op bezoek. Daarom ontvangt hij ook geen gastgeschenk.

Bonuskaarten

De afbeeldingen op de bonuskaarten tonen telkens verschillende combinaties van voorwerpen. De eerste speler die een afgebeelde combinatie bezit, ontvangt de desbetreffende bonuskaart. De speler behoudt deze kaart voor de resterende duur van het spel en legt deze kaart open voor zich neer.



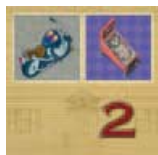
3 willekeurige voorwerpen met dezelfde kamerkleur.



Telkens 1 voorwerp met de grijze, lichtblauwe en groene kamerkleur.



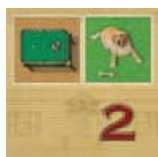
Telkens 1 voorwerp met de lichtbruine, rode en paarse kamerkleur.



Een motorfiets en een flipperkast.



Een zwembad en een vleugelpiano.



Een biljarttafel en een hond.

TIP

De speler ontvangt de bonuskaart ook als hij meer voorwerpen bezit van een soort die op de bonuskaart wordt verlangd.

Voorbeeld

Als een speler bijvoorbeeld een flipperkast koopt op het moment dat hij al twee motorfietsen bezit, ontvangt hij de bonuskaart 'flipperkast / motorfiets'.

Als de speler bij het leggen van een voorwerp tegelijkertijd meerdere combinaties vervult dan ontvangt hij ook alle bonuskaarten die werden vervuld.

TIP

Het is absoluut niet noodzakelijk dat de voorwerpen van een combinatie in naburige kamers moeten liggen.

OPGELET !

Als een voorwerp in de dakkamer ligt, telt dit voorwerp nog niet mee voor de combinatie van een bonuskaart.

Krediet

EEN KREDIET OPNEMEN

De speler legt de leningfiche voor zich neer en ontvangt **3 zilvermunten** uit de voorraad. Een speler mag op gelijk welk moment een krediet opnemen, zelfs als hij niet aan de beurt is.

OPGELET !

Een speler kan steeds maar 1 krediet opnemen.

EEN KREDIET TERUGBETALEN

De speler legt **4 zilvermunten** en de leningfiche terug in de voorraad. Een krediet kan op gelijk welk moment worden terugbetaald.

Belangrijke aandachtspunten

- Bonuskaarten, gastgeschenken en geld worden steeds open en goed zichtbaar bewaard.
- De munten mogen op elk moment in de bank worden gewisseld.
- Als een speler tijdens zijn beurt vergeet om een gast als bezoeker te ontvangen, mag hij dat later niet meer doen.

Einde van het spel

De twaalfde dag wordt zoals anders tot het einde gespeeld. Daarna eindigt het spel en volgt de waardering.

Waardering

Iedere speler berekent op de volgende manier zijn puntentotaal:

- ⇒ Voor elk gastgeschenk **1 pluspunt**.
- ⇒ Voor elke bonuskaart de afgedrukte **waarde aan pluspunten**.
- ⇒ Voor elk veld op de benedenverdieping en op de dakkamer dat met één of twee kaartjes is belegd, **1 pluspunt**.

TIP

Het veld met de afgedrukte kamer geldt als met een kaartje belegd en levert dus 1 pluspunt op.

- ⇒ De speler die nog een leningfiche heeft liggen en het krediet op dat moment niet kan terugbetalen, ontvangt **2 minpunten**.

De speler met de meeste pluspunten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler met het meeste geld.

Spel voor 2 spelers

De normale spelregels van het basisspel blijven gelden, met de volgende wijzigingen:

De speler ontvangt pas dan een gastgeschenk als hij een nieuwe bezoeker mag verwelkomen en hij op dat moment **drie of meer bezoekers** heeft.

Einde van het spel en waardering

Het spel eindigt na de 12de dag.

Het spel eindigt voortijdig als ...

- een speler bonuskaarten bezit met een totale waarde van minstens 9 punten **of**
- een speler alle 16 velden van zijn benedenverdieping heeft bebouwd.

In deze beide situaties wordt de lopende dag nog tot het einde gespeeld en de speler met de meeste punten wint het spel (bij een gelijke stand wint de speler met het meeste geld).

Auteur: Michael SCHACHT

Illustraties: Michael SCHACHT, Hans-Jörg BREHM

© 2006 ABACUSSPIELE Verlag GmbH & Co. KG, Dreieich

Alle rechten voorbehouden, Made in Germany.

www.abacusspiele.de

Meer informatie op de internetsite van de auteur: www.spiele-aus-timbuktu.de

2 juni 2006