Voor 2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar:
Spelmateriaal:
64 Geld/Gebouwenkaarten
1 Marktpleinkaart
16 Arbeiderskaarten in de kleuren van de 4 spelers (geel, rood, blauw, paars)
36 Arbeiderskaarten in de kleuren van De 4 spelers (geel, rood, blauw, paars)
1 Grondstoffenbord
12 Karakterkaarten, 3 karakters per elk van de 4 gildes gilden. (haan, masker, fleur-de-lis, klokken)
1 Spelregelboek

Raar misschien, maar jullie werden ingehuurd om Oddville, de thuisstad van vier machtige gilden, te helpen uitbouwen.
Jullie zullen arbeiders inzetten om grondstoffen, geld en bouwprojecten te verzamelen om de meest waardevolle gebouwen te gaan optrekken in het stadje. Zo werken jullie zich in de gunst van de verschillende gilden.
Aan het eind van het spel zal iedere speler zijn punten tellen door de waarde van zijn gebouwen in de stad, zijn overgebleven grondstoffen, zijn aanwezigheid op het marktplein en de karakterkaarten in zijn bezit te gaan optellen.

Algemene Voorbereidingen:

- Iedere speler kiest een kleur (geel, rood, blauw, paars), en:
  - neemt de 4 arbeiderskaarten van de gekozen kleur op hand;
  - neemt de 9 arbeiders in de gekozen kleur en legt deze voor zich neer.
- Plaats de marktpleinkaart in het midden van de tafel.
- Plaats nu, *ervoor zorgend dat er plaats genoeg is* ***naast*** *en* ***onder*** *het marktplein om Oddville uit te bouwen;*
  - het grondstoffenbord op de tafel (afhankelijk van het aantal speler met de 2/3 of de 4 spelerskant naar boven.);
  - Sorteer de karakterkaarten naar gilde, schud deze, en leg ze in vier stapels, met de karakters naar boven, op tafel *(met minder spelers verdwijnen er willekeurige karakterkaarten in de doos. Bij drie spelers 1 per gilde , bij twee spelers 2per gilde).*
  - Schud nu de Geld/Gebouwenkaarten en leg de stapel op tafel met de geldzijde omhoog.
  - Trek nu 6 kaarten van deze stapel en leg deze, met de gebouwenkant naar boven, links van de stapel.
- Kies een willekeurige startspeler. Startend van de speler rechts van de startspeler (*tegen de klok in dus)* kiest deze 1 Grondstof door 1 van zijn arbeiders op het grondstoffenbord te plaatsen, in het gebied waarop 2 geldstukken zijn afgedrukt. Op die manier geeft de speler aan dat hij deze grondstof in zijn bezit heeft. Iedere speler **moet** een andere grondstof kiezen!
  - Het spel start en verloopt vanaf nu met de klok mee.

Karakterkaarten

Gebouwenrij

Trekstapel

Marktplein

Voorbeeld: ROOD is de laatste speler en kiest voor steen. Geel kiest diamant, PAARS hout. BLAUW kiest klei. BLAUW start het spel dat met de klok mee gespeeld wordt.

Grondstoffen-bord

Als een speler geld int plaats hij de kaart voor zich met de muntzijde naar boven.
Als een speler een bouwproject koopt plaatst hij de kaart voor zich met de gebouwenkant naar boven.
Als een speler betaalt legt hij het juiste bedrag **bovenop** de stapel Geld/Gebouwenkaarten met de muntzijde naar boven.

Spelrondes:

Het spel verloopt over verschillende rondes die met de klok mee worden gespeeld. Tijdens zijn beurt voert de speler 1 **(en niet meer dan 1)** acties uit. Hij kan daarbij kiezen om;

- **1 arbeiderskaart te spelen en zo Geld, Grondstoffen of een Bouwproject te verkrijgen *OF***
- **1 van zijn bouwprojecten te gaan bouwen in Oddville en het stadje zo verder te ontwikkelen.**

Zijn beurt is nu voorbij en de volgende speler komt aan zet. Zodra een speler zijn zesde arbeider in het stadje plaatst eindigt het spel en volgt de puntentelling.

Een arbeiderskaart spelen:

Als een speler deze actie kiest, moet hij:

- 1 arbeiderskaart kiezen uit zijn hand;
- Deze zichtbaar voor zich leggen;
- Zijn gekozen actie aankondigen en deze uitvoeren.

Hij moet 1 actie kiezen en heeft daartoe volgende mogelijkheden:

OF geld ontvangen, OF 1 grondstof ontvangen OF 1 bouwproject aanschaffen.

Aandacht: De gespeelde arbeiderskaarten blijven voor de speler liggen en kunnen niet meer gebruikt worden tot de speler deze terugkrijgt.

(zie Arbeiderskaarten terugkrijgen)

Arbeiderskaarten terugkrijgen:

Als, aan het begin van zijn beurt, voor het spelen van een arbeiderskaart, de speler;

- ***Geen arbeiderskaart meer op hand heeft*, MOET hij alle reeds gespeelde kaarten terug op hand nemen.**
- ***Nog 1 of meerdere arbeiderskaarten op hand heeft* MAG hij de reeds gespeelde kaarten terugnemen.**
- ***Hij betaalt hiervoor 1 geldstuk voor iedere arbeiders-kaart die hij nog op hand heeft.***

Na arbeiderskaarten teruggekregen te hebben heeft de speler dus steeds 4 kaarten op hand. Hij speelt er nu 1 uit en voert de gekozen actie uit.

Voorbeeld:

In een vorige beurt speelde rood zijn laatste arbeiderskaart. Hij neemt nu de 4 gespeelde kaarten terug op hand.
Nu speelt hij 1 kaart en voert de gekozen actie uit.

Voorbeeld:

Geel speelde in vorige beurten reeds 3 kaarten uit. Hij wil deze nu terugnemen. Daar hij nog 1 arbeiderskaart op hand heeft betaalt hij 1 geldstuk. Hij mag nu de 3 kaarten terug op hand nemen.

Nu speelt hij 1 kaart en voert de gekozen actie uit.

➢ Geld innen:

De speler kiest een arbeiderskaart en neemt evenveel munten van de trekstapel als er zijn aangegeven op de gekozen kaart. Hij legt deze voor zich met de geldzijde naar boven.

Aandacht: bij het spelen van deze arbeider kan je geen geld innen.

Een speler kan nooit meer dan 5 munten voor zich liggen hebben. Mocht dit, om welke reden dan ook, toch het geval zijn moet hij munten afleggen tot hij er weer 5 in zijn bezit heeft.

Aandacht: Het is een speler niet toegestaan een geldkaart om te draaien en zo te weten te komen welk gebouw er zich op de andere kant bevindt.

Voorbeeld:

Blauw kiest deze kaart en legt ze zichtbaar voor hem neer.
Hij kiest de actie geld innen.

Hij trekt 2 kaarten van de trekstapel en legt deze voor zich neer met de muntzijde zichtbaar.

➢ Een grondstof ontvangen:

De speler speelt een arbeiderkaart en kiest de actie 'grondstoffen ontvangen'.
Hij moet 1 van de grondstoffen kiezen die op zijn uitgespeelde arbeiderskaart staan afgebeeld. Om aan te geven dat deze grondstof nu in zijn bezit is zet hij 1 van zijn arbeiders op het goedkoopste vrije vakje van de gekozen grondstof op het grondstoffenbord.
Daarna betaalt hij eventuele kosten. Deze staan aangegeven op het grondstoffenbord.
Er kan maar 1 arbeider op de vakjes staan die niets of 1 munt kosten.
In het grote vak, waar je 2 munten betaalt voor een grondstof, mogen een onbeperkt aantal arbeiders staan van alle spelers.

Voorbeeld:
Rood speelt zijn arbeiderskaart en kiest ervoor een grondstof te nemen.
Hij kan kiezen tussen hout en klei, hij gaat voor klei.

Hij plaatst nu 1 van zijn arbeider op de goedkoopste vrije plaats in het kleivak op het grondstoffenbord.
Na het betalen van eventuele kosten is zijn beurt over.

Om het even wanneer tijdens het spel kan een speler 1 of meerdere arbeiders van het grondstoffenbord halen en deze weer in zijn eigen voorraad leggen.

➢ Een bouwproject aanschaffen:

Een speler speelt een arbeiderskaart en kiest 1 van de 6 bouwprojecten uit de rij. Hij betaalt de eventuele kosten en plaatst de kaart voor zich met het gebouw zichtbaar.

De kosten zijn te vinden op de gespeelde arbeiderskaart. De kaart is GRATIS als de positie van de gekozen kaart groen is. Je betaalt het gevraagde bedrag als de positie van de gekozen kaart rood is.

Indien nodig schuif je nu de kaarten op zodat er een lege plaats ontstaat naast de trekstapel. Leg nu 1 nieuwe kaart van de trekstapel op de vrijgekomen lege plaats.

Een speler kan nooit meer dan 2 bouwprojecten voor zich liggen hebben.
Als hij, om welke reden ook, toch meer dan 2 bouwprojecten bezit moet hij 1 bouwproject naar keuze **onder** de trekstapel schuiven met de muntzijde naar boven.

Paars speelt zijn arbeiderskaart en kiest ervoor een bouwproject aan te schaffen.

Hij kiest de 5de kaart van links (E) en plaatst deze voor zich met het gebouw naar boven. Hij betaalt de aangegeven kosten (1 munt).

Hij schuift nu de kaart (F) op naar links zodat een lege plaats ontstaat naast de trek-stapel en vult deze op(G). Zijn beurt is nu over.

Oddville helpen ontwikkelen:

Als een speler deze actie kiest **MOET** hij:

a. 1 van de bouwprojecten die hij reeds aanschafte kiezen,
b. De gevraagde grondstoffen betalen (aangegeven onderaan de kaart) door arbeiders in zijn kleur van het grondstoffenbord te verwijderen. Daarbij moet hij altijd eerst de arbeiders verwijderen die in het goedkoopste vak staan (de teruggenomen arbeiders komen terug naar de voorraad van de speler en kunnen meteen weer ingezet worden, indien nodig.).
c. Het bouwproject in de stad plaatsen daarbij de bouwregels respecterend (zie verder).
d. 1 van zijn arbeiders op het net gebouwde project plaatsen om aan te geven dat hij de eigenaar is van het gebouw.

Voorbeeld:
Rood wil dit gebouw bouwen.
Hij betaalt 1 hout, 1steen en 1 kristal.

Hij neemt zijn arbeiders van het bord en plaatst deze in zijn voorraad

➢ Bouwregels:

- De gebouwenkaart moet geplaatst worden zodat ze grenst aan een reeds geplaatste kaart of aan het marktplein (loodrecht, nooit diagonaal).
- De marktpleinkaart is de bovengrens van Oddville. Men kan dus naast en onder het marktplein bouwen, nooit boven.
- De gebouwenkaart mag niet gedraaid worden
- Grenzen moeten gerespecteerd worden: huizen moeten aan huizen gebouwd worden, straten aan straten.
- Eens gebouwd in de stad kan een gebouw niet meer verplaatst of afgebroken worden.

Het is niet toegestaan gebouwen neer te leggen en te bouwen *boven* de marktpleinkaart!

Grenzen kloppen niet. Kaart ligt gedraaid.

De speler ontvangt nu meteen (in de volgorde die hij kiest):
- De bonus aangegeven in de rechterbovenhoek van het net opgetrokken gebouw (zie bouwbonus blz5).
- De bonus aangegeven in de rechterbovenhoek van elke kaart die verticaal of horizontaal (niet diagonaal) door een straat verbonden is met het net opgetrokken gebouw.

Voorbeeld:

-Geel krijgt de bonus van zijn kaart.

-Krijgt de bonus van de kaart boven zijn kaart (aangesloten straat)
-Krijgt geen bonus van de kaart rechts (niet verbonden door een straat.)
-Krijgt geen bonus voor de kaart in de hoek (diagonaal gebouwd)
-Mag nu de bovenste kaart van de Haanstapel nemen en voor zich leggen.

➢ Karakters:

Als het ontwikkelde bouwproject een gildensymbool bevat moet de speler:
- De bovenste kaart van de betreffende stapel karakterkaarten nemen. Als er in desbetreffende stapel geen kaarten meer aanwezig zijn moeten alle spelers hun kaart van deze gilde terug inleveren. (ook de speler die aan de beurt is , als die kaarten van deze gilde bezit) De kaarten worden geschud, de speler die aan de beurt is neemt de bovenste kaart.
- De kaart voor zich leggen. Hij kan nu profiteren van de kracht van zijn karakterkaart.

De kaart blijft in het bezit van de speler tot hij deze moet terug-geven. Hij kan zolang van de krachten genieten (hij krijgt enkel de karakterkaart van zijn gebouwde kaart en niet van kaarten die door straten verbonden zijn met zijn kaart.).

Einde van het spel en puntentelling:

Als een speler zijn zesde arbeider in Oddville geplaatst heeft, beëindigt deze zijn beurt, en stopt het spel.

Iedere speler kan nu al zijn punten optellen:
- De waarde van de kaarten (gebouwen of marktplein)ind de stad waarop een speler een arbeider in zijn kleur heeft geplaatst (uitrekenen zoals beschreven onder overwinningspunten op pagina 5).
- De punten op de karakterkaarten die in zijn bezit zijn.
- 1 punt per grondstof (in zijn kleur) op het grondstoffenbord.

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel wint diegene die het einde van het spel veroorzaakte of diegene die dichtst bij deze speler zit.

Bouwbonus:

Grondstof: Plaats 1 van je arbeiders uit je voorraad op de grondstof aangegeven op de kaart. (op het goedkoopste vak van het grondstoffenbord)Je hoeft niet te betalen.

Grondstof wisselen: Je mag 1 van je arbeiders op het grondstoffenbord verplaatsen naar het goedkoopste vakje van een andere grondstof. Je hoeft niet te betalen.

1 munt innen: Je mag een muntkaart van de stapel nemen.

Kies een grondstof: Je mag , gratis,1 van je arbeiders uit je voorraad op het goedkoopste vakje van een grondstof naar keuze plaatsen.

Grondstof verdubbelen: Je mag 1 van je arbeiders uit je voorraad op het goedkoopste vakje plaatsen bij een grondstof die je al bezit. Je hoeft niet te betalen.

Overwinningspunten:

Diamantkaart: De eigenaar ontvangt de aangegeven punten.

De eigenaar krijgt 3 punten voor elka aangrenzende kaart, verticaal en horizontaal

De eigenaar ontvangt som van alle schilden van aanpalende kaarten.

De eigenaar krijgt 3 punten plus 1 punt voor iedere diamantkaart in Oddville, als er zijn.

De eigenaar krijgt 1 punt plus 1 punt per kaart die in dezelfde kolom liggen. De kaart zelf telt als 1 kaart.

De eigenaar krijgt 1 punt plus 1 punt voor elke kaart van de betreffende gilde in Oddville.

De eigenaar krijgt 1 punt plus 1 punt voor iedere aangrenzendekaart (Horizontaal en verticaal, niet diagonaal.).

De eigenaar krijgt 2 punten plus een punt voor elke kaart in dezelfde rij. De kaar zelf telt als 1 kaart.

Kan eigendom zijn van Verschillende spelers.

Elke speler ontvangt 4 punten.

Voorbeeld:

Blauw scoort:

- 4 punten voor diamantkaart (A)
- 4 punten voor marktplein (C)

Paars scoort:

- 5 punten voor kaart (B) (2+3 voor de maskerkaarten)
- 5 Punten voor kaart (D) (3+2 voor de diamantenkaarten)

Rood scoort:

- 4 punten voor marktplein
- 6 punten voor kaart (E) (2 aangrenzende kaarten)
- 3 punten voor kaart (F) (som van de schilden)

Karakterkaarten:

Human resource manager:
Met om het even welke arbeiderskaart mag je om het even welke grondstof kiezen. Op het einde van het spel krijgt de bezitter van deze kaart 5 punten.

Landowner:
Betaalt 1 munt minder bij het aanschaffen van goederen. De bezitter van deze kaart krijgt op het einde van het spel 4 punten.

Seignior:
Je mag 2 grondstoffen aanschaffen. met 1 arbeiderskaart(dezelfde of verschillende). Je moet voor beide betalen. De bezitter van de kaart krijgt op het einde van het spel 3 punten.

Cheater:
Om het even wanneer tijdens je beurt mag je een muntkaart omzetten naar een gebouwenkaart. De bezitter van de kaart krijgt op het einde van het spel 3 punten.

Mistress:
Je betaalt 1 munt minder om je arbeiderskaarten te recupereren. De bezitter van de kaart krijgt op het eind van het spel 2 punten.

Bookkeeper:
Je mag een bouwproject die voor je ligt omruilen met een bouwproject uit de rij van zes. De bezitter van deze kaart krijgt op het einde van het spel 2 punten.

Ghost of lovely spinster:
Met om het even welke arbeiders-kaart ontvang je 3 munten als je voor geld innen kiest.. De bezitter van deze kaart krijgt op het einde van het spel 4 punten.

Tax collector:
Telkens een andere speler munten moet uitgeven ontvang je 1 munt. De bezitter van deze kaart krijgt op het einde van het spel 2 punten.

Benefactor:
Bij het begin van je beurt ontvang je telkens 1 munt. De bezitter van deze kaart krijgt op het einde van het spel 3 punten.

Lamplighter:
Wanneer je bouwt krijg je ook de bonus van aanpalende gebouwen, zelfs zonder straatlink. De bezitter van deze kaart krijgt op het einde van het spel 2 punten

Builder:
Als een ander speler bouwt, mag jij dit ook. Je betaalt hiervoor 2 munten. De bezitter van deze kaart krijgt op het einde van het spel 4 punten.

Traveller:
Tijdens je beurt mag je 1 van je arbeiders op een leeg grondstoffen-veld op het marktplein plaatsen, je betaalt de overeenkomstige grond-stof. 1 arbeider per speler op markt-plein. De bezitter van de kaart krijgt op het einde van het spel 0 punten als er 1 van zijn arbeiders op het marktplein staat, 7 punten als dit niet zo is.

Auteur: Carlo Lavezzi- Artwork: Markus Günther, Marianno Lanelli Rules Revision: Nathan Morse.
The author wishes to thank all the playtesters and boardgame groupsfor their interest and precious advicespecially during IDG meetingsand 'rencontre Suisse de créateurs de jeux' Special thanks to the RomaGameDesign's Friends: Flaminia, Marco, Virginio. and to Claudia, forthe endless patience.Also thanks to Anton Katzer, Stephan Bittner, Frank Strauss, Matthias Hardel, Friedrich Jakobs, Florian Kretzschmar and Amelie "gab" Kretzschmar, Christwart Conrad, Jeffrey Allers, SpielPortugal and all other playtesters for their great support and precious suggestions.
Questions, comments, suggestions can be addressed to: oddville@whatsyourgame.eu. www.whatsyourgame.eu
2012 What's Your Game GmbH. All rights reserved by Whats Your Game GmbH.
Dutch translation: Piet Van Compernolle (piet_vancompernolle@hotmail.com)