

Wijk **in** Uitvoering

het spel van de
oosterparkwijk!
Groningen

Spelmateriaal

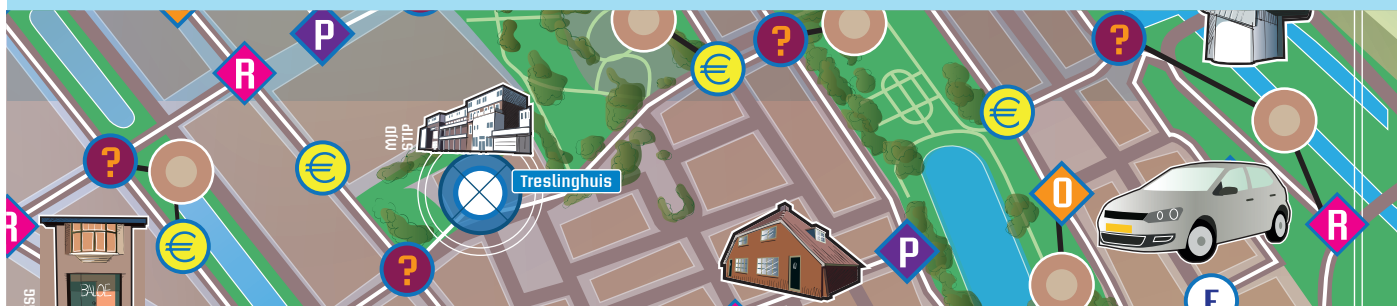
- 1 speelbord groot (de Oosterparkwijk)
- 1 speelbord klein (het Oosterpark)
- 1 witte dobbelsteen met de waarden 1 t/m 3
- 1 groene dobbelsteen met de waarden 1 t/m 6
- 60 fiches met waarde 1 (oranje, roze, paars elk 20)
- 30 fiches met waarde 5 (oranje, roze, paars elk 10)
- 40 geldfiches met waarde 1
- 10 geldfiches met waarde 5
- 12 objectfiches
- 24 pionnen (6 verschillende kleuren)

speelkaarten

- 6 overzichtskaarten
- 27 kanskaarten
- 21 geldkaarten
- 16 roze SP-kaarten
- 17 oranje SP-kaarten
- 18 paarse SP-kaarten
- 6 fiets met op achterzijde auto
- 1 fietsendief kaart (hoort bij kanskaart)
- 9 bouwkaarten
- 10 winkelkaarten groente
- 11 winkelkaarten fruit
- 11 winkelkaarten kruidenierswaren
- 12 winkelkaarten vlees

grote speelkaarten

- 17 objectkaarten



Spelidee

Maak de wijk mooier door het bouwen van bijzondere objecten. Verdien geld met allerlei klusjes en help je burens en bekenden en verzamel zo de steunpunten (SP) die je nodig hebt om de objecten te kunnen bouwen.

En organiseer tot slot van het spel het leukste wijkfeest ooit.

Voor elk gebouwde object en voor de kraampjes op het wijkfeest krijg je overwinningpunten (OP).

Gedurende het spel vind er ook een bingo en een hardloopwedstrijd plaats.

Voorbereiding

- Leg het grote bord in het midden van de tafel.
- Leg het kleine bord er naast.
- Maak van de kaarten aparte dichte stapels (geld-, paarse SP-, roze SP-, oranje SP-, kans-, auto/fiets-, bouw- en winkelkaarten) en schudt ze goed door elkaar.
- Leg de fiches zo neer dat iedereen er goed bij kan.
- Leg de objectfiches links onderaan het bord (op de rondjes in de vakken bingo, hardloop en wijkfeest).
- Elke speler krijgt 4 pionnen in 1 kleur, 1 overzichtskaart, 2 winkelkaarten en 2 geld.
- Alle spelers zetten 1 pion op het (winkel)vakje 'Treslinghuis'.
- Kies een startspeler.

Winnaar van het spel

Degene die de meeste OP heeft verdiend is de winnaar.

Het speelbord

Op het speelbord zijn verschillende vakken:

-  hier krijg je een oranje SP kaart
-  hier krijg je een paarse SP kaart
-  hier krijg je een roze SP kaart
-  hier krijg je een geldkaart
-  hier krijg je een kanskaart
-  hier kan je winkel- of bouwkaarten kopen
-  alleen hier kan je een fiets kopen (max 1 p.p.) Andere dingen zijn hier niet te koop.
-  alleen hier kan je een auto kopen (max 1 p.p.) Andere dingen zijn hier niet te koop.
-  Bouwplaats voor een object. (Hier kun je dus niet je pion plaatsen).

Spelverloop

Zodra je aan de beurt bent voer je de volgende acties uit:

- 1) Ontvang eventueel inkomsten van door jou al gebouwde objecten.
- 2) Gooi de witte dobbelsteen. Dit is het aantal vakken dat je moet zetten.
- 3) Als je je pion verplaatst hebt pak je een kaart die overeenkomt met het vakje waar je geëindigd bent of...
- 4) bouw een object.

2) Je mag alle kanten op, zolang je de witte lijnen maar volgt. Je mag in 1 beurt niet 2 keer over dezelfde witte lijn lopen. Je mag nooit op een vakje eindigen waar al een andere speler staat. In dat geval ga je 1 vakje verder staan.

Je mag geen fiets of auto gebruiken om op een vakje te eindigen waar al een andere speler staat.

Met een **fiets-** of een **autokaart** in je bezit mag je meer vakjes afleggen.

Fiets: zodra je een **fietskaart** hebt mag je 1 vakje extra bewegen (dit hoeft dus niet).

Auto: zodra je een **autokaart** hebt mag je 1 of 2 vakjes extra bewegen. Voordat je beweegt moet je nog wel de groene dobbelsteen gooien. Op een 6 kan je geen parkeerplaats vinden en mag je alleen het aantal ogen bewegen dat je hebt gegooid (dus niet 1 of 2 extra).

Je kunt geen fiets en auto tegelijkertijd in bezit hebben.

3) Tenzij je een **object** bouwt pak je een kaart die overeenkomt met het vakje waarop je geëindigd bent. Sta je op een roze vak dan pak je de bovenste **roze kaart**, sta je op een kansvak dan pak je de bovenste **kanskaart**, enz.

Als je een **kans-, geld- of SP-kaart** hebt gepakt lees je de tekst hard op voor. Bij sommige kaarten moet je daarna de groene dobbelsteen gooien of de opdracht uitvoeren die op de kaart staat om te bepalen wat je krijgt of wat je eventueel moet betalen.

Je gaat voor de eerste keer naar een **BOOMBORREL**. En direct bedenk je samen met andere ondernemers toffe plannen voor de wijk.

SP
2

De hele wijk ligt onder een dik pak sneeuw. Gelukkig heb jij gratis zout opgehaald bij de gemeente en is de stoep snel schoon. En voor een paar centen doe je het hele blok.

€
4



Als je de tekst hebt voorgelezen krijg je het geld of de SP die op het kaartje vermeld staan. De kleine fiches zijn 1 waard en de grote fiches 5.

Er zijn ook **SP kaarten** waar **wijkwandeling** op staat.

Deze SP krijg je niet direct. Je krijgt ze pas als je later in het spel op dat genoemde vakje staat. Leg tot die tijd deze kaarten open voor je neer zodat je ziet wat je nog kunt verdienen. Als je op het betreffende vakje bent aangekomen mag je

gewoon de actie uitvoeren die bij dat vakje hoort (kaart trekken, winkelactie of object bouwen).

Wijkwandelen

Zodra de nachten langer worden, gaat bij jou de kerstversiering aan, in huis en op straat. Zo wordt de **Stadsverf** nog gezelliger.

Ga naar de Stadsverf en krijg daar 6 SP.

→ → **6**

Er zijn ook **bijzondere bonus SP en bonus geldkaarten**. Als je zo'n kaart van de stapel trekt kan je eventueel meer geld of SP krijgen. Op deze kaarten staat een product afgebeeld. Als je die **winkelkaart** bezit en inlevert krijg je het normale aantal geld of SP plus de bonus die in het klein daarnaast staat vermeld.

Bonus SP

Jouw nieuwe burens uit het buitenland willen graag meer over Nederland leren. Jij nodigt ze uit voor het eten en geeft ze **boerenkool met worst!**

SP bonus bij
1 SP

€ **1**

Bonus Geld

Op Koningsdag heb je op de vrijmarkt spulletjes verkocht. Met het verdiende geld heb je een mooie fruitschaal op de kop getikt.

€ bonus bij
3 €

€ **2**

Als je op een winkel staat kun je **bouw- of winkelkaarten** kopen. Een **bouwkaart** kost 2 geld, twee **winkelkaarten** kosten 1 geld.

Bouwproduct

Ulees

De fiets of de auto koop je alleen in de speciale winkels. Als je een fiets hebt en je wilt daar een auto van maken dan betaal je niet het eerste bedrag wat op de **overzichtkaart** staat maar in die situatie betaal je het bedrag wat tussen haakjes achter de auto staat.

Hierna draai je het **fietskaartje** om en heb je een **auto**.

Fiets

Auto

4) Bouwen van een object. Als je genoeg geld en SP gespaard hebt kan je een **object bouwen**. Hiervoor moet je op een vakje eindigen waar een zwarte lijn aan vast zit die naar een bouwplaats leidt. (Er leiden twee of drie vakjes naar een bouwplaats) Als je een object bouwt telt het symbool op het vakje waar je staat niet. **Je kunt dus niet bv een object bouwen en geld verdienen in 1 beurt.**

Objecten zijn er in 3 maten: klein, middel en groot. Als je het kleinste object gebouwd heb krijg je per beurt 1 SP of 1 geld extra, voor een middelgroot object krijg je eenmalig extra winkelkaarten. Hoe groter het object is hoe meer overwinningpunten(OP) het oplevert.

Als je een object bouwt betaal je de prijs die op de kaart vermeldt staat plus 1 SP voor elk object dat je al eerder gebouwd hebt. Voorbeeld: Je wilt een object bouwen. Je hebt al eerder drie objecten gebouwd. Je betaalt dus de prijs die op de kaart staat plus 3 SP extra.

Zodra het vierde blokje uit het bingo vakje is gehaald (een speler heeft het vierde object in het spel gebouwd) volgt direct de bingo, na 8 objecten de hardloopwedstrijd en na 12 objecten het wijkfeest. **Na het wijkfeest is het spel afgelopen.**

Als je een object wil bouwen pak je dat object, betaal je de kosten die op de kaart vermeld staan en leg je een **objectfiche** op de bouwplaats (haal het objectfiche uit het 1e vak: bingo, links onderaan het speelbord, als deze leeg is dan uit vak hardlopen enz).

Je kunt geen object bouwen dat iemand anders al gebouwd heeft.

1) Sommige gebouwde objecten leveren elke beurt een bonus op. Dit staat vermeldt op de **objectkaart**.

Bingo

Alle spelers mogen maximaal 3 inzetten doen, elke inzet kost 1 geld. Voor elke inzet zet je een pion van jouw kleur op 1 van de 6 vakken. Doe dit om de beurt tot iedereen zijn inzetten heeft gedaan. Gooi in totaal 3 keer. Alle pionnen op het gegooide getal hebben prijs. (gooi over als er op dat nummer al een prijs is gevallen).
Heb je 1 x prijs, pak dan 2 winkelkaarten
Heb je 2 x prijs, pak dan 3 winkelkaarten
Heb je 3 x prijs, pak dan 4 winkelkaarten
Heb je wel ingezet maar geen prijs gewonnen, pak dan 1 winkelkaart

Hardloopwedstrijd

Iedereen pakt 1 van zijn pionnen en zet die aan de start van de hardloopwedstrijd. De speler die het 8e object heeft gebouwd begint de hardloopwedstrijd. Hierna is de speler links van hem/haar aan de beurt. Gooi de groene dobbelsteen en ga zoveel ogen als je gooit vooruit.

Kom je op het gekleurde vakje naast de frisdrankkraam dan mag je een sportdrankje kopen voor 1 geld, je mag dan een keer gooien met de witte dobbelsteen. Je mag dan eenmaal nog zoveel vakjes extra lopen als je gegooid hebt. Kom je op het gekleurde vakje naast de ganzen dan moet je de volgende beurt overslaan. Kom je bij het gekleurde vakje met de spelende kinderen dan moet je op dat vakje stoppen. Zelfs al heb je nog stappen over. De volgende beurt ga je gewoon weer verder.

Degene die het eerst over de finish is krijgt zoveel SP als er spelers zijn, de volgende een SP minder, enz. De speler die als laatste eindigt krijgt dus 1 SP.

Het is bij de hardloopwedstrijd mogelijk om met meer mensen op hetzelfde vak te staan.

Wijkfeest

Op het wijkfeest staan verschillende kraampjes. Elke speler kan baas of assistent worden van een kraampje en zo overwinningspunten (OP) verdienen. De baas krijgt 2 OP's en zijn assistent 1 OP's.

Je krijgt een kraampje natuurlijk niet voor niets. Elke kraam heeft verschillende producten nodig. Iedereen biedt blind een aantal **winkelkaarten** die bij de kraam horen. Je laat de kaarten niet zien waardoor andere spelers niet kunnen zien hoeveel jij biedt. Je mag meerdere **winkelkaarten**

van dezelfde soort bieden. Als iedereen geboden heeft worden de kaarten opengelegd. **Degene die het meest kaarten bied is de winnaar en wordt de baas van de kraam.** Diegene die tweede wordt is de assistent van de kraam. Zet de pionnen van de winnaars op de juiste plekken op het kleine speelbord.

Hebben meerdere spelers een gedeelde eerste plaats, krijgen ze allemaal 2 OP, er is dan geen tweede plaats. Is de tweede plaats gedeeld, krijgen alle spelers 1 OP.

Als eerste wordt de linkerkraam onderaan het kleine speelbord aangeboden, de satekraam. Hierna volgen de ijscokar, hamburgerkraam enz. Zodra alle kramen aan de beurt zijn geweest is het spel afgelopen. (het kan zijn dat er niemand op een kraam heeft geboden, niemand krijgt daar dus punten voor).
Je mag alleen **winkelkaarten** bieden die bij de betreffende kraam horen.

Satekraam
Ijscokar

Vlees, Groente
Fruit, Kruideniers-
waren

Hamburgertent
Groente, Vlees
Vegakraam
Snoepwagen

Kruidenierswaren,
Fruit, Groente
Fruit, Kruideniers-
waren

Het einde van het spel

Tel alle gewonnen OP bij elkaar op (de punten die op de objectkaarten staan en de gewonnen punten van het wijkfeest). De speler met de meeste OP heeft het spel gewonnen.
Voor de uitgebreide spelregels ga naar www.spellenko.nl/wiu

Colofon

Uitgever, concept en samenstelling spel:
Projectbureau Oosterpark altijd een goede dag
Spelontwikkeling: Spellènko
Vormgeving en illustraties: Kuipers en Strikwerda Grafisch en Illustratief ontwerp
Productie: Studio Ton Bal

Ter nagedachtenis aan Nynke Kuipers
Kunstenaars/ontwerpster in de Oosterparkwijk