



SMALL STORE SURVIVAL



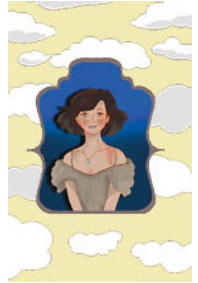
Spelregels

Doel van het spel

Het spel speelt zich af in een dure winkelstraat waar het voor nieuwe winkels moeilijk is om voet aan de grond te krijgen. Iedere ronde krijgen alle spelers de kans om een winkel te openen. Maar steeds is er maar 1 winkel die het lukt om bestaansrecht te verwerven en permanent te worden opgenomen in de winkelstraat. Alleen deze winkels zijn aan het eind van het spel punten waard. Welke speler lukt het om de meeste winkels succesvol te openen?



Voorbereiding



Francesca's deck

- Leg de twee ballonkaarten opzij. Deze zijn later in het spel nodig. Spreek wel vast af of met de A of B zijde van de ballon wordt gespeeld.
- Schud de 10 kaarten van Francesca's deck. Francesca is een NPC (Non Playable Character).
- Het spel bevat 1 NPC en 5 Playable Characters. Per Character zijn er 10 speelkaarten.
- Iedere speler kiest een pion en een Character set van 10 speelkaarten.
- Alle spelers schudden hun 10 kaarten en leggen deze als gesloten persoonlijke trekstapel voor zich neer.
- Niet gekozen sets en pionnen gaan terug in de doos en worden gedurende dit spel niet gebruikt.
- Vervolgens trekt iedere speler 4 kaarten van zijn persoonlijke trekstapel om een starthand te vormen.
- Leg het begin van de permanente winkelstraat op tafel, zie afbeelding. Gebruik hiervoor de winkels met een zonsopkomst op de achtergrond. De winkelstraat begint met het stuk straat zonder winkel. Rechts van deze kaart komt de A/B kaart. Leg deze bij je eerste spel op de A-zijde (Restaurant). Hier weer rechts van moet de zonsopkomstkaart met de Bakkerij op de ene zijde (bij 3 of 5 spelers) en de Electronicazaak aan de andere zijde (bij 2 of 4 spelers). In een spel met 4 of 5 spelers volgt er nog een derde zonsopkomstkaart met daarop de schoenwinkel (bij 4 spelers) of de feestwinkel (bij 5 spelers).
- Bij een spel met minder dan 4 spelers is deze derde winkel niet nodig. Doe de kaart terug in de doos.
- De spelers zetten vervolgens hun pionnen op de cirkels van de kaart zonder winkel (zie afbeelding hiernaast). De speler die het meest recent een winkelstraat heeft bezocht zet zijn pion op het startveld: de meest rechter cirkel van deze kaart. De speler die hierna het meest recent een winkelstraat heeft bezocht zet zijn pion op het de cirkel links hiernaast, de speler die hierna het laatst in een winkelstraat was zet zijn pion op de volgende cirkel links hiervan, enzovoorts.
- Voordat het spel echt begint kiezen alle spelers uit hun hand de eerste winkel die zij willen openen en leggen deze kaart gesloten op tafel.
- Samen met één kaart van Francesca's deck moeten deze kaarten worden geschud op een manier waarop spelers niet weten wie welke kaart heeft gespeeld. Dit kan gebeuren met de schudmethode die hieronder staat beschreven.
- Zodra dit is gebeurd kan het spel beginnen!

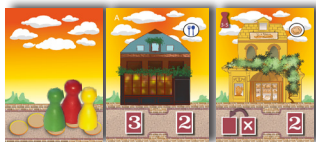
Aflegstapel NPC



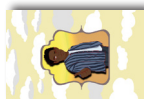
Trekstapel NPC



Permanente winkelstraat



A/B kaart Bakkerij



Schudmethode

- Pak alle gespeelde kaarten en leg deze op een stapel.
- Pak de bovenste kaart van Francesca's deck en leg deze onderop de stapel. (Trekstapel leeg? Zie pag. 6 Trekstapel leeg)
- Draai de stapel om. Enkel Francesca's kaart is op dit moment zichtbaar.
- Schud de kaarten. Kijk niet naar de kaarten tijdens het schudden.
- Leg de kaarten open op tafel.

Opbouw van de Kaarten

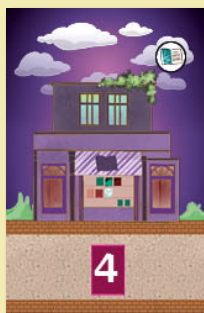
Op de voorzijde van de kaart staat het type winkel en de bijbehorende actie (zie pag. 9-12, Acties). Er zijn 10 verschillende type winkels. Iedere speler heeft van elke type 1 kaart. Iedere speler heeft dus 10 kaarten. Op de achterzijde van de kaarten staan de verschillende Characters afgebeeld.

Ook Francesca heeft dezelfde 10 winkels in haar deck. De acties van haar winkels wijken echter net iets af. Deze zijn in principe iets sterker dan die van de spelers.

Speler



Francesca



Zonsopkomstkaart



De zonsopkomstkaarten liggen aan het begin van het spel al in de permanente winkelstraat. Ook bij de winkels op deze kaarten staan acties vermeld. Deze worden echter nooit gekozen. De enige manier om deze acties te gebruiken is via het verplaatsen van je pion door de winkelstraat (zie pag. 5, Beurtvolgorde)

Spelverloop

Bijna alle winkels worden al snel na opening door een andere winkel overgenomen. Iedere beurt gebruikt een speler een winkelkaart om een (in de vorige ronde gespeelde) winkel te vervangen. Iedere ronde lukt het maar één winkel om zich permanent te vestigen.

De beurtvolgorde wordt bepaald door de positie van de pionnen in de winkelstraat (zie pag. 5 Beurtvolgorde). Om beurten krijgen alle spelers een beurt waarin zij één van de winkels mogen kiezen die deze ronde niet permanent in de winkelstraat wordt opgenomen. Daarnaast mogen zij de actie uitvoeren die bij die gekozen winkel hoort.

Aflegstapel NPC



Trekstapel NPC



Permanente winkelstraat



Beurt van een speler:

Trekstapel

Starthand

1. Kies een kaart op tafel en voer de actie van de gekozen kaart uit.
2. Dek de gekozen kaart af met een kaart uit de hand. Leg deze kaart gesloten bovenop de gekozen kaart op tafel. (uitzondering: speelgoedwinkel )

(Mocht een speler geen handkaarten meer hebben wanneer hij een kaart moet spelen, dan is het spel direct afgelopen. Zie pag 7, Einde van het spel).

Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, blijft er één kaart over die niet is afgedekt. Dit is de winkel die permanent in de winkelstraat wordt opgenomen. Leg deze kaart in de permanente winkelstraat.

De winkels die deze ronde wel werden afgedekt, moeten worden afgelegd op de aflegstapels van hun eigenaren. Ook Francesca heeft een eigen aflegstapel naast haar trekstapel. Nu liggen enkel de gesloten kaarten op tafel die zijn gebruikt om de winkels af te dekken. Dit zijn de winkels die worden gebruikt in de volgende ronde. De startspeler volgt nu de eerder genoemde schudmethode om een nieuwe ronde te starten.

Beurtvolgordespoor



1 straatdeel



2 straatdelen

De permanente winkelstraat fungeert als beurtvolgordespoor waarover de pionnen van de spelers zich voortbewegen. Hierdoor kunnen extra acties worden uitgevoerd en verandert de beurtvolgorde (zie beurtvolgorde hieronder). De pionnen van de spelers starten het spel op de kaart zonder winkel, zie afbeelding hiernaast. De acties op de straatdelen van de andere zonsopkomstkaarten zijn de vakjes waarover de pionnen zich kunnen verplaatsen.

Een wegversmalling geeft aan dat er sprake is van twee afzonderlijke straatdelen. De winkels in de permanente winkelstraat vormen het vervolg van het beurtvolgordespoor.

Spelers kunnen hun pionnen verplaatsen door middel van de acties van de schoenwinkel of het restaurant (zie pag. 9-13, Acties).

Pionnen kunnen nooit op hetzelfde veld staan. Zij verplaatsen altijd naar het eerstvolgende vrije veld of ruilen van positie met een andere pion.

Alle winkels hebben één 'straatdeel' om een pion op te zetten. Met uitzondering van een aantal zonsopkomstkaarten. Deze hebben twee 'straatdelen' per kaart.

Wanneer een speler zijn pion verplaatst, dan voert hij de actie uit van het veld waar hij naartoe verplaatst. Tenzij de actie van de winkel anders aangeeft.

Beurtvolgorde

De positie van de pionnen bepaalt de volgorde waarin spelers aan de beurt komen. De speler wiens pion het verst de winkelstraat in is gelopen, is de startspeler. De speler van de eerstvolgende pion links daarvan krijgt als tweede een beurt, etc, zie afbeelding links. Wanneer pionnen tijdens een speelronde van positie veranderen kan dit soms tot verwarring over de beurtvolgorde leiden. Maar eigenlijk is het heel eenvoudig. Dit is de regel die altijd gevolgd moet worden:

De speler wiens pion het verst in de winkelstraat staat en deze ronde nog geen beurt heeft gehad, krijgt nu de beurt.

Let op! Het is goed om te beseffen dat het voordelen heeft om eerder aan de beurt te zijn, maar dat het ook voordelen heeft om als laatste aan de beurt te zijn. Hoe eerder je aan de beurt bent hoe groter het aanbod. De laatste speler is echter degene die bepaalt welke kaart in de permanente winkelstraat wordt opgenomen.

Trekstapel leeg

Als de trekstapel van Francesca leeg is, schud dan direct alle kaarten van haar aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen.

NB! Dit is alleen het geval bij Francesca's deck. Niet bij de trekstapels van spelers. Kaarten van de aflegstapel van een speler kunnen alleen aan de trekstapel worden toegevoegd met een actie van een winkel of het beurtvolgordespoor.

Permanente Winkelstraat

Aan het begin van het spel bestaat de permanente winkelstraat enkel uit zonsopkomstkaarten. Deze liggen in een rij naast elkaar. Iedere ronde lukt het één winkel om zich permanent te vestigen en in deze rij aan te sluiten. Een nieuwe winkel van een speler sluit steeds rechts aan (aan het 'einde' van de straat).

Winkels van Francesca sluiten juist links aan (aan het begin van de straat, zie voorbeeld).

De winkelstraat kan aan het einde van het spel uit maximaal 12 winkels bestaan.

Winkels in de permanente winkelstraat zijn aan het einde van het spel punten waard.



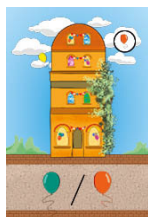
Ballonnen



Wanneer een ballon zich verplaatst moet deze recht boven een winkel in de permanente winkelstraat worden geplaatst.

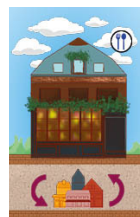
Feestwinkel

Ballonnen kunnen enkel verplaatst worden door de actie van de feestwinkel



Restaurant

Ballonnen verplaatsen niet mee met winkels als deze verhuizen (bijvoorbeeld door de actie van het restaurant)



Ballonnen verhogen (A zijde) of verlagen (B zijde) de score van winkels.

De oranje ballon heeft alleen effect op de winkel die zich direct onder ballon bevindt. De groene ballon heeft ook invloed op de twee aangrenzende winkels.

Pionnen

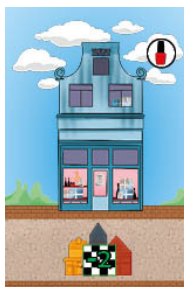
Pionnen kunnen gedurende het spel door de winkelstraat bewegen. Waar de pionnen zich bevinden aan het einde van het spel heeft ook invloed op de puntentelling.

- Een pion eindigt het spel op jouw eigen winkel: Verdubbel het aantal punten van de winkel.
- Een pion eindigt het spel op een winkel van iemand anders: Je deelt de punten van de winkel met de eigenaar. Bij een oneven aantal punten krijgt de eigenaar van de winkel één punt meer dan de bezoeker.

Einde van het spel

Zodra er 12 winkels permanent zijn opgenomen in de winkelstraat, is het spel direct afgelopen.

Er zijn drie momenten waarop het spel eerder kan eindigen:



1. Wanneer een speler de parfumerie activeert kan het spel afgelopen wanneer er slechts 9,10 of 11 winkels permanent in de winkelstraat zijn opgenomen. (zie pag. 9-13, Acties).
2. Ditzelfde kan gebeuren wanneer een speler zijn pion in de winkelstraat naar de parfumerie verplaatst.
3. Wanneer een speler aan de beurt is en geen enkele handkaart meer heeft om te spelen is het spel direct afgelopen. Deze speler verliest het spel. De punten van de overige spelers worden geteld om de winnaar te bepalen.

Puntentelling

Wanneer het spel is afgelopen worden punten toegekend aan de kaarten die permanent zijn opgenomen in de winkelstraat.

- Bij ieder type winkel is de eerste kaart 1 punt waard. De tweede kaart van een type is 2 punten waard en de derde kaart 3 punten etc. (gezien van links naar rechts).
- Winkels van hetzelfde type die direct naast elkaar liggen zijn 1 punt minder waard.
- Ballonnen kunnen de waarde van een winkel verhogen (A zijde) of verlagen (B zijde).
- Pionnen kunnen de waarde van een winkel verhogen of ervoor zorgen dat de punten tussen 2 spelers gedeeld moeten worden.

Voorbeeld puntentelling:



Bekijk de achterzijde van de kaarten om te zien van wie de winkels zijn en wie de bijbehorende punten mag bijschrijven.

Eindpositie pionnen

Op dit moment worden de eindposities van de pionnen van invloed.



Jason's gele pion staat op een restaurant dat van hemzelf is. De waarde van het restaurant verdubbelt van 2 naar 4.

Anna's rode pion staat op de parfumerie van Bob. Zij delen deze punten en ontvangen beide 2 punten.

Bob's groene pion staat op het de speelgoedwinkel van Anna. Zij delen de punten. Maar omdat het een even aantal punten is krijgt de eigenaar van de winkel 1 punt meer. Anna krijgt 2 punten en Bob 1.

Winnaar

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijk aantal punten wint de speler met de meeste winkels die permanent zijn opgenomen in de winkelstraat. Mocht dit aantal ook gelijk zijn dan wint de speler die met zijn pion het verst is gekomen om het beurtvolgordespoor.

Acties

Banketbakker



Leg alle handkaarten af en trek 4 kaarten.

Schoenwinkel



Beweeg je pion naar het eerstvolgende vrije vak op het beurtvolgorde spoor. Activeer het veld waar je naartoe verplaatst.

Boekhandel



Trek 3 kaarten.



Leg alle handkaarten af en trek 5 kaarten.



Beweeg je pion naar het eerstvolgende vrije vak op het beurtvolgorde spoor. Activeer zowel het veld waar je naartoe verplaatst als het veld dat je verlaat.



Trek 4 kaarten.

Electronicazaak



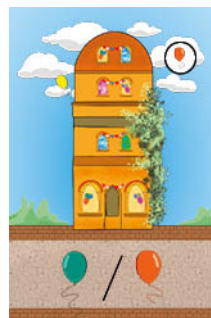
Schud aflegstapel door trekstapel.

Speelgoedwinkel



Dek deze kaart niet af met een handkaart. Kies een kaart uit je aflegstapel en gebruik deze.

Feestwinkel



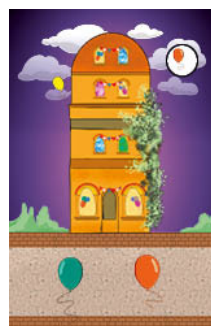
(ver-)plaats een ballon in de permanente winkelstraat.



Schud aflegstapel door trekstapel en trek 1 kaart.



Dek deze kaart niet af met een handkaart. Kies een kaart uit je aflegstapel en gebruik deze. Kies vervolgens nog een kaart uit je aflegstapel en neem deze in je hand.



(ver-)plaats 2 ballonnen in de permanente winkelstraat.

Kledingzaak



Wissel je pion om met een andere pion op het beurtvolgorde spoor.

Restaurant



Verwissel 2 winkels van positie in de permanente winkelstraat.

Bloemist



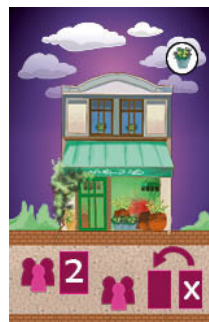
Trek 2 kaarten OF schud aflegstapel door trekstapel.



Wissel je pion om met een andere pion op het beurtvolgorde spoor. Deze velden worden allebei geactiveerd.

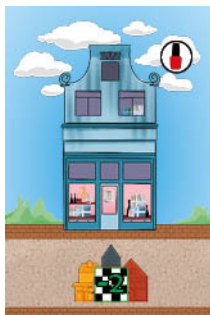


Verwissel 2 winkels van positie in de permanente winkelstraat. Je mag spieken van wie de winkels zijn in de permanente winkelstraat.



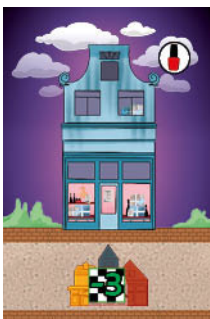
Alle spelers trekken 2 kaarten EN schudden hun aflegstapel door hun trekstapel.

Parfumerie



Zijn er 10 of 11 winkels in de permanente winkelstraat, dan is het spel nu afgelopen.

Parfumerie (Francesca)



Zijn er 9, 10 of 11 winkels in de permanente winkelstraat, dan is het spel nu afgelopen.

Acties kaarten zonsondergang

A/B kaart, zijde A



Links: trek 3 kaarten
Rechts: trek 2 kaarten

A/B kaart, zijde B



Links: trek 2 kaarten.
Rechts: Schud aflegstapel door trekstapel en trek 1 kaart.

Bakkerij zonsondergang



Links: schud aflegstapel door trekstapel
Rechts: trek 2 kaarten.

Electronica



Schud aflegstapel door trekstapel.
Trek 1 kaart.

Feestwinkel



Links: Beweeg je pion naar het eerstvolgende vrije vak op het beurtvolgorde spoor. Activeer het veld waar je naartoe verplaatst.
Rechts: (ver-)plaats 2 ballonnen in de permanente winkelstraat.

Schoenwinkel



Beweeg je pion naar het eerstvolgende vrije vak op het beurtvolgorde spoor. Activeer het veld waar je naartoe verplaatst.

Spelvarianten

Extra Non Playable Character

Let op! Deze spelvariant is noodzakelijk om het spel met 2 spelers te kunnen spelen.

Wijziging in de voorbereiding

Selecteer 1 set van 10 winkelkaarten die niet door een speler wordt gebruikt. Schud en leg deze als gedekte trekstapel naast de trekstapel van de NPC.

Wijziging in de schudmethode

Pak zoals gebruikelijk een kaart van Francesca's deck en leg deze onderop de stapel winkels van deze ronde. Pak vervolgens ook een kaart van de trekstapel van de extra NPC en leg deze bovenop.

Wijziging in de permante winkelstraat

Door de extra NPC-winkel worden iedere ronde twee winkels aan de permanente winkelstraat toegevoegd i.p.v. één.

De speler die het verst is op het beurtvolgordespoor bepaald de volgorde waarin de winkels worden aangelegd.

Acties op kaarten - Overzicht

Banketbakker



Schoenwinkel



Boekhandel



Electronica



Speelgoed



Feestwinkel



Kledingwinkel



Restaurant



Bloemist



Parfumerie



Spelers	Francesca
Leg alle handkaarten af en trek 4 kaarten.	Leg alle handkaarten af en trek 5 kaarten.
Beweeg je pion naar het eerstvolgende vrije vak op het beurtvolgorde spoor. Activeer het veld waar je naartoe verplaatst.	Beweeg je pion naar het eerstvolgende vrije vak op het beurtvolgorde spoor. Activeer het veld waar je naartoe verplaatst en het veld dat je verlaat.
Trek 3 kaarten.	Trek 4 kaarten.
Schud aflegstapel door trekstapel.	Schud aflegstapel door trekstapel en trek 1 kaart.
Dek deze kaart niet af met een handkaart. Kies een kaart uit je aflegstapel en gebruik deze.	Dek deze kaart niet af met een handkaart. Kies een kaart uit je aflegstapel en gebruik deze. Trek vervolgens 1 kaart.
(ver)plaats een ballon in de permanente winkelstraat.	(ver)plaats twee ballonnen in de permanente winkelstraat.
Wissel jouw pion om met een andere pion op het beurtvolgorde spoor. Deze velden worden niet geactiveerd.	Wissel jouw pion om met een andere pion op het beurtvolgorde spoor en activeer deze twee velden.
Verwissel 2 winkels van positie in de permanente winkelstraat.	Verwissel 2 winkels van positie in de permanente winkelstraat. Je mag spieken van wie alle winkels zijn.
Alle spelers keizen: Trek 2 kaarten OF schud aflegstapel door trekstapel.	Alle spelers trekken 2 kaarten EN schudden hun aflegstapel door hun trekstapel.
Zijn er 10 of meer winkels in de permanente winkelstraat: einde spel.	Zijn er 9 of meer winkels in de permanente winkelstraat: einde spel.