



PLACES™

bid



Swedish translation by Nathalie Larsson



INLEDNING OCH MÅL

PLACES är en akronym för aktiviteter i våra bostadsområden:

Play. Live. Academic. Community. Employ. Shop.

Hej! Jag heter Lila. Jag ser fram emot att du ska spela PLACES. Jag kommer att ge dig tips som underlättar din spelupplevelse.



PLACES Bid är ett fartfyllt budspel där du tävlar om att få flest poäng genom att:

1 Budgivning för att köpa byggnader för byggnadspoäng



2 Budgivning för att köpa byggnader för projektpoäng



3 Spara för att utöka din tokenbank



4 Samla byggnader från varje **PLACES**-kategori



Ha kul när du skapar fantastiska **PLACES** genom strategiska investeringar och klok förvaltning! Men var försiktiga! Kommer du att ha pengar att investera i nedgången eller kommer du att gå miste om din favoritbyggnad? Vi tror att du kommer att gilla byggnadskonsten, så vi blir inte förnärmade om du betalar för mycket för en vacker byggnad.

KOMPONENTER

48 byggkort

8-**P**lay



8-**L**ive



8-**A**cademic



8-**C**ommunity



8-**E**mploy



8-**S**hop



*Se Vanliga frågor för kortvärdesintervall

6 Projektkort



12 5-Tokens



70 1-Tokens



6 Tomma kort



Använd tomma kort för att skapa dina egna byggnader





KORTETS KOMPONENTER

Byggnadspunkter

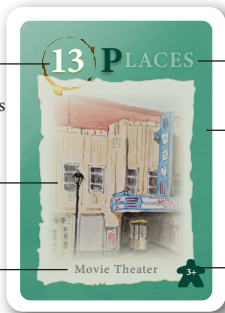
Poäng du får för att köpa byggnaden (inte nödvändigtvis vad du bjuder eller betalar för byggnaden)

Byggnad

Akvarellskiss av byggnaden

Byggnadens namn

13 PLACES



Kategori av verksamhet
PLACES kategori för byggnaden

Aktivitet Färg

Färg som representerar PLACES kategorin

Meeple Spelare

Fastställer om kortet ska användas beroende på antalet spelare (t.ex. "3+" = använd kortet om det finns tre eller fler spelare)

GÖR SÅHÄR

- 1 Ge varje spelare tio 1-tokens och en 5-token.
- 2 Blanda och dela ut ett projektkort till varje spelare. Lägg tillbaka överblivna kort i lådan.
- 3 Ta bort byggkortet, beroende på antalet spelare, och lägg tillbaka dem i lådan:
 - 5 eller 6 spelare: ingen (använd alla kort)
 - 4-spelare: ta bort kort med en 5+ meeple
 - 3-spelare: ta bort kort med en 5+ eller 4+ meeple
- 4 Blanda de återstående byggnadskorten och placera dem med framsidan nedåt.

Exempel på spel med 3 spelare

Spelare 1





SPEL

Runda 1

1. Vänd på byggkort från toppen av kortleken beroende på antalet spelare:
5 eller 6 spelare: **4 kort** | 4 spelare: **3 kort** | 3 spelare: **2 kort**

INITIALT BUD

2. Den yngsta spelaren går först och börjar budgivningen.
3. Startspelaren börjar med att bjuda ett värde av poletter som är mindre än eller lika med antalet poletter på handen (du behöver inte ange vilket kort du bjuder på).

BUD ELLER PASS

4. Medsols bjuder nästa spelare antingen (1) högre än det föregående budet eller (2) passar. Om en spelare passar kan han/hon inte längre bjuda den rundan.
5. Detta mönster fortsätter tills alla utom en spelare har passerat (den högsta budgivaren). Budgivningen kan fortsätta runt bordet flera gånger tills detta inträffar.

BETALA OCH VÄLJ

6. **Högsta budgivare** | När budgivningen har upphört väljer den högsta budgivaren ett av de uppåtvända byggnadskorten och betalar hela det värde de bjöd (t.ex. om de bjuder "8" betalar de åtta tokens). De lägger sedan kortet framför sig i **PLACES**-ordning.
7. **Övriga budgivare** | De återstående spelarna som bjuder, i ordning efter deras budbelopp, **ANTINGEN** (1) Välj ett av de återstående uppåtvända Byggnadskorten, betala hälften av deras bud upp (t.ex. om deras senaste bud var "4" betalar de två symboler, om deras senaste bud var "5" betalar de tre poletter) och lägg **PLACES**-kortet framför sig, **ELLER**
Notera: Om det finns några uppåtvända Byggnadskort tillgängliga måste den budgivande spelaren köpa ett
(2) Få två poletter om det inte finns några återstående uppåtvända byggnadskort att köpa.
8. **Icke-budgivare** | Spelare som passerade innan de någonsin bjudit får 5 Tokens.
Notera: Flera spelare kan passera innan någon bjuder under en runda. Ingen av dessa spelare kommer att få ett byggkort - extra byggkort kastas.

Runda 2-12

Vänd på en ny uppsättning byggkort beroende på antalet spelare som tidigare och följ samma mönster. Den högsta budgivaren från föregående runda startar budgivningen.

SPELETS SLUT

Spelet avslutas när något av följande inträffar:

- En eller flera spelare har ett byggkort för varje **PLACES**-kategori efter att byggkorten har tagits i anspråk i slutet av en runda, **ELLER**
- Alla Building Cards har offererats eller kasserats.

POÄNGSÄTTNING

Om du har flest poäng vinner du. Gratulerar, gratulerar! Du förtjänar lite glass.
Du får poäng baserat på följande:

Byggkort
Poängvärde
på kortet



Projektkort

5 poäng för varje byggnadskort
i den angivna färgen



Tokens

1 poäng för varje
Token-värde du har



PLACES

10 poäng till varje spelare
som köpte en byggnad
från varje färg

EXEMPEL

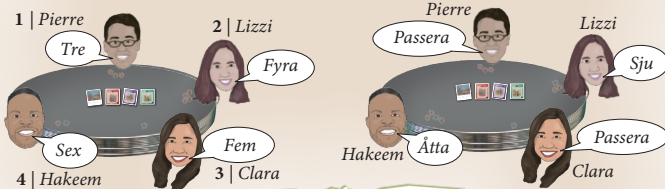


Exempel 1

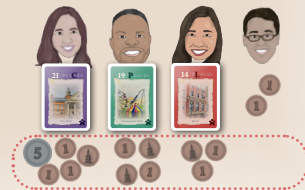
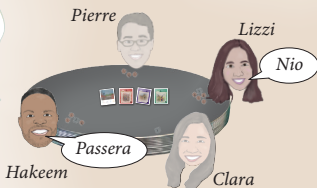
Pierre, Lizzi, Clara och Hakeem gör sig redo att spela. De vänder på tre kort: ett hotell värt 14 poäng, ett stadshus värt 21 poäng och en nöjespark värd 19 poäng.



- 1 Pierre börjar med att bjuda "3". Därefter, i medurs ordning, bjuder Lizzi "4", Clara "5" och Hakeem "6".
- 2 Pierre passar och Lizzi bjuder "7". Clara passar och Hakeem bjuder "8".



- 3 Lizzi bjuder "9", och Hakeem passar och avslutar rundan.
- 4 Lizzi bestämmer sig för att ta Stadshuset och betalar sitt bud på 9 Tokens. Hakeem tar Nöjesparken och betalar 4 Tokens (1/2 av hans senaste bud), vilket lämnar Clara med Hotellet för 3 Tokens (1/2 av hennes senaste bud avrundat uppåt). Pierre bjuder, men en byggnad är inte tillgänglig, så han får 2 Tokens.



Eftersom Lizzi vann budgivningen kommer hon att börja nästa runda.

Exempel 2

Pierre följer samma upplägg som i exempel 1 och börjar med att passa. Sedan bjuder Lizzi "3", Clara passar och Hakeem bjuder "5". Pierre och Clara vinner båda 5 symboler eftersom de passade innan de bjöd och nu inte längre kan bjuda eftersom de passade. Lizzi bjuder "5" och Hakeem bjuder "7". Lizzi bjuder "8" och Hakeem passar, vilket avslutar rundan.

Lizzi väljer stadshuset och betalar sitt bud på 8 poletter. Hakeem tar nöjesparken och betalar 4 tokens (1/2 av hans bud avrundat uppåt). Hotellet kastas bort. Pierre och Clara har redan fått 5 symboler.



VANLIGA FRÅGOR

F: Wie hoch sind die Punktwerte der Gebäudekarten?

S:

	3-spelare	4-spelare	5/6-spelare
Play grönt	1, 12, 13, 24	6, 19	7, 18
Live Röd	2, 11, 14, 23	5, 20	8, 17
Academic Gul	3, 10, 15, 22	4, 21	9, 16
Community Violet	4, 9, 16, 21	3, 22	10, 15
Employ Blå	5, 8, 17, 20	2, 23	11, 14
Shop Orange	6, 7, 18, 19	1, 24	12, 13

F: Vad händer om jag bjuder, men inte vill ha de tillgängliga byggnaderna kvar för mig, kan jag då välja att ta två Tokens istället? Eller bara inte betala och inte få en byggnad?

S: När du har bjudit och det finns ett byggnadskort tillgängligt i slutet av rundan, måste du välja ett byggnadskort och betala de nödvändiga symbolerna (hela budbeloppet om du är den högsta budgivaren, halva budet avrundat uppåt om du är en lägre budgivare).

F: Om det är min tur att betala för ett Building Card, måste jag då välja det tillgängliga Building Card som ger flest poäng?

S: Nej. Du kan välja vilket som helst av de tillgängliga byggekorten, oavsett värde.

F: Vad händer om jag bjuder fler Tokens än jag har?

S: Hoppsan. Det är därför Lila rekommenderade att du placerar det antal symboler du bjöd framför dig. Förhoppningsvis är alla vänliga och du kan hitta ett bra sätt att lösa situationen - kanske bara spela om rundan (och kanske sitter du ut rundan och tänker på vad du gjorde).

F: Vad händer om flera spelare får **PLACES** på samma tur?

S: Gratulerar! Alla spelare som får **PLACES** får 10 bonuspoäng.

F: Kan man köpa mer än en byggnad för varje **PLACES**-kategori?

S: Ja.

F: Vad händer om det är lika många poäng i slutet av matchen?

S: Den som slutförde **PLACES** vinner. Om det fortfarande är oavgjort, vinner spelaren med det högsta budet under den sista rundan.

F: Kan jag dölja de byggekort jag har köpt?

S: Nej. De måste vara synliga för alla.

F: Hur kom du på idén med **PLACES**?

S: Daniel (och hans vän Michael Hathorne) kom på det som ett sätt att minnas alla de aktiviteter som bidrar till att göra våra samhällen fantastiska.

F: Kan jag byta en 5-Token mot fem 1-Token?

S: Ja.

F: Vad händer om vi får slut på Tokens?

S: Du kan hålla dig till den gräns som anges i spelet eller använda lösa mynt som ligger och skräpar.



PLACES

Vi hoppas att du, förutom att ha roligt när du spelar **PLACES**, kommer att bli mer uppmärksam på de olika aktiviteter som gör våra samhällen underbara. Vi hoppas också att du ska bli medveten om vilka aktiviteter som kan saknas och behövas för att skapa mer levande och inkluderande samhällen. Tyvärr kunde vi inte inkludera alla typer av samhällsaktiviteter i spelet, men om det finns en byggnad i ditt samhälle som du skulle vilja ha ett kort för är du välkommen att kontakta oss på daniel@littlestreamcompany.com.

KREDITER OCH TACK

Spelmekanik: Stewart Wright

Spelets tema: Daniel Wright

Spelredigering: Stewart Wright

Illustrationer och grafisk design: Daniel Wright

Regelskrivning: Stewart und Daniel Wright

Tack till:

- Tim och Ben Burgess för att de gav oss hopp om att detta spel skulle kunna bli verklighet
- Daunis Wright för kärlek, stöd och skapande av de första prototypkomponenterna
- Ashley, Krista, Emma, Eisley, Lila och Ethan Wright för Little Streams logotypdesign, speltester, feedback, kärlek och stöd! Spiels, das Feedback, die Liebe und Unterstützung
- Michael Hathorne för att ha hjälpt till att utveckla akronymen **PLACES**
- Matt och Natalie Hughes för kontinuerliga tester och ärlig feedback för att förbättra spelet
- Christian Simpson för feedback med bilder och fantastisk videoproduktion
- Garth Hunt för en vacker röst
- Många, många andra för spel, tester och uppmuntran
- Du som ger **PLACES** en chans

FÖRETAGET LITTLE STREAM

The Little Stream Company är ett familjeägt företag som fokuserar på att skapa möjligheter som ger glädje. Det fantastiska teamet Krista, Emma, Eisley, Lila och Ethan har skapat ytterligare produkter som du kanske gillar. Du hittar dem på www.littlestreamcompany.com.



