

Doodle City

1 Before you start

Use the blue die and one white die more than the number of players (e.g. 4 white dice in a 3 player game). Unused dice are returned to the box. Each player takes a play sheet and a pen. The player who last went shopping, will be starting player for the first round. All players draw starting roads in the green house squares as shown below:

The starting player rolls the blue die. All players draw the corresponding road in the house square in column 1 on their sheet.



Starting player rolls again for the house square in column 2. Again all players draw the corresponding road.



Repeat for columns 3-5. Now, all players should have the same five starting roads.

Goal of the game: The game is played over several rounds. In each round you must take a die and draw a road in the corresponding square on your sheet. Try to score points for your shops, hotels and taxis, in order to be the player with the highest score when the game ends.

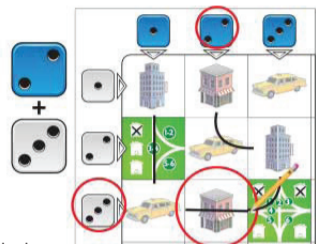
Playing the game

At the beginning of each round, the starting player rolls **all the dice**. The blue die can then be placed in front of the starting player as a reminder of who is starting player. Beginning with the starting player, now go clockwise around the table. Each player in turn takes **one of the white dice** and draws in the indicated square on their sheet (see "Drawing"). When you have chosen a die, place it in front of you. No other player may choose this die during this round.

After each player has taken a die, all dice are collected. The player sitting to the left of the current starting player becomes starting player for the next round.

2 Drawing

All players must draw in the **column** given by the blue die. The **white die** you take indicates a **row**. In the intersecting square, you **must** draw a road (exception: see House squares). The road can be a **straight line** (vertical or horizontal) or a **curve**, connecting two sides of the square. Roads do not have to be connected to roads in adjacent squares. You cannot choose a white die that points to a square where you have already drawn a road!



House squares: In house squares you cannot draw roads, but must instead cross out **one** house. Since each house square has two available houses, you can draw up to two times in each house square. Note that each house square comes with 1-2 houses already crossed out.

Important: You **must** choose a die that points to a square in which you can draw. In the event that all available white dice point to squares where you have already drawn roads or crossed out all houses, **do not take a white die but instead cross out one tree at the bottom of your sheet.**

Die = 6

If the blue die shows a 6, each player may freely choose in which **column** they would like to draw (the row is still determined by the white die). If you choose a white 6; **cross out one tree** at the bottom of your sheet. You may then draw in **any square** in the column indicated by the blue die. If the blue die is also a 6, you may choose any square on your sheet!



Doodle City

1 Forberedelser

Bruk den blå terningen og én hvit terning mer enn det er antall spillere (eks: med 3 spillere brukes 4 hvite terninger). Ubrukte terninger legges tilbake i esken. Hver spiller tar et ark og en penn. Spilleren som sist var på shopping er startspiller første runde. Som vist nedenfor, skal alle spillerne nå tegne startveier i de grønne husfeltene på arket sitt:

Startspilleren kaster den blå terningen. Alle tegner så inn den angitte veien i husfeltet i den første kolonnen på arket sitt.



Startspilleren kaster på ny for husfeltet i kolonne 2. Igjen tegner alle inn den angitte veien.



Gjenta for husfeltene i kolonne 3-5. Alle skal nå ha tegnet inn de samme fem startveiene.

Mål med spillet: Spillet går over flere runder. I hver runde velger du en terning og tegner en vei i det angitte feltet på arket ditt. Prøv å skåre poeng for butikkene, hotellene og taxiene dine. Spilleren med mest poeng når spillet slutter, vinner.

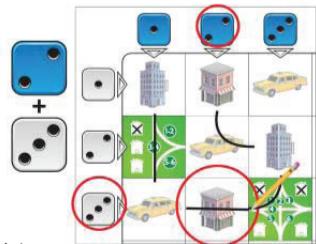
Slik går spillet

Hver nye runde begynner med at startspilleren kaster **alle terningene**. Den blå terningen kan deretter legges fremfor startspilleren for å minne om hvem som er startspiller. Startspilleren går først, og så følger de andre spillerne med klokka én gang rundt bordet: Hver spiller velger seg én hvit terning og tegner i det angitte feltet på arket sitt (se "Slik tegner du"). Når du har valgt en hvit terning, legger du denne fremfor deg. Ingen andre spillere kan velge denne terningen.

Etter at alle spillerne har valgt seg en terning, er runden over. Spilleren som sitter til **venstre** for startspilleren blir ny startspiller. Hun starter neste runde ved å samle sammen alle terningene og kaste dem på nytt.

2 Slik tegner du

Alle spillerne må tegne i **kolonnen** som angis av den **blå terningen**. Den **hvite terningen** du valgte viser i hvilken **rad** du må tegne. I feltet som ligger i skjæringspunktet **må du tegne** en vei (unntak: se Husfelt). Veien må være en **rett linje** eller **sving** på den måten at to sider av feltet blir koblet sammen. Veiene er ikke nødt til å kobles til veier i nabofelt. Du har ikke lov til å velge en hvit terning som viser til et felt hvor du allerede har tegnet vei!



Husfelt: Når du tegner i et husfelt, skal du ikke tegne vei. I stedet må du krysse av **ett** ledig hus. Hvert husfelt har to ledige hus, så hvert husfelt kan brukes inntil to ganger. **Merk at hvert husfelt også har 1-2 ferdigkryssede hus.**

Viktig: Du **må** velge en terning som viser til et felt du kan tegne i. Hvis alle de hvite terningene viser til felt hvor du allerede enten har tegnet vei eller krysset av alle husene, skal du **ikke ta en terning**. I stedet må du **krysse av et tre** nederst på arket ditt.

Hvis terningen viser 6

Hvis den blå terningen viser 6, kan hver enkelt spiller fritt velge hvilken **kolonne** de vil tegne i (**raden bestemmes fremdeles av den hvite terningen**). Hvis du velger en hvit 6'er, må du krysse av et tre nederst på arket. Deretter må du tegne i et valgfritt felt i kolonnen angitt av blå terning. **Hvis blå terning også viser 6, kan du velge et hvilket som helst felt på arket!**

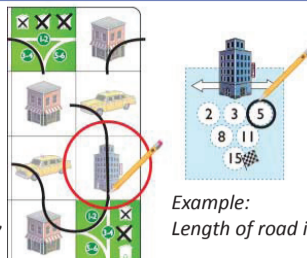


3 Scoring

Hotel and **shop squares** are scored immediately when you draw in them, while **taxis** and **trees** are scored at end of the game (see next page).

Hotel scoring

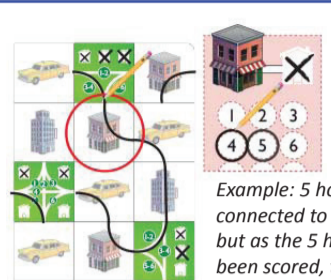
When you draw a road in a **hotel square**, immediately calculate the **length of the road** passing through the hotel (total number of squares the road runs through). If this number is equal to, or above, an available hotel score, circle that score in the hotel scoring section on your sheet. You may only circle one score per hotel, and each score may only be used once. If there are no available scores, no points are awarded for this hotel.



Example: Length of road is 5.

Shop scoring

When you draw a road in a **shop square**, immediately count the **number of crossed out houses** along the entire length of this road. Circle this number (or an available lower number) in the shop scoring section. If there are no available scores, no points are awarded for this shop.



Example: 5 houses are connected to the shop, but as the 5 has already been scored, the 4 is circled instead.

4 First player bonus for Shops

The **first player** to score at least 3, 5, 7, or 10 shop points, also circles the corresponding **first player bonus**. All other players must then cross out this bonus on their sheets.

Example 1: Player A completes a shop with 8 houses, and circles the 7-bonus. **Example 2:** Later, player B completes a shop with 9 houses, but as the 7-bonus has been taken, he can only circle the 5-bonus.



Game End & Final Scoring

When one of the following things happen, the game ends at the **end of the round**:

- A player scores the highest **hotel** score (15 points)
- A player scores the highest **shop** score (10 points + 10 bonus points)
- A player crosses out their **last tree**.

All players then sum up their total score (see *example in Figure 1 at end of booklet*):

- Value inside all circled **hotel** points.
- Value inside all circled **shop** points and **bonus** points.
- 4 points per **taxi** that is connected to **at least one other taxi** (see Figure 2).
- The player with the **most crossed out trees** loses 4 points, while the player with **least** crossed out trees scores 4 points. In case of a tie, all tied players score or lose the full points.

The player with the highest total wins. In case of a tie, the tied player with fewest crossed out trees wins.

Variants

More control: Instead of taking a die, players may choose to pass and cross out one tree.

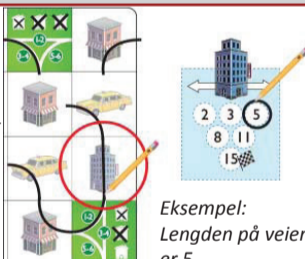
Solo game: Use 3 white dice. No points are scored for trees. Compare your score with the table under Achievements at the end of this booklet.

3 Slik skårer du poeng

Hotell- og **butikkfelt** skåres umiddelbart i det du tegner en vei i feltet. **Taxier** og **trær** skåres på slutten av spillet (se neste side).

Skåring av hotell

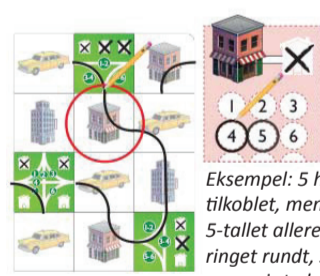
Når du tegner en vei i et **hotellfelt**, må du umiddelbart bestemme **lengden på veien som går gjennom feltet** (antall felter veien går gjennom). Hvis dette tallet er minst like høyt som en av **poengsummene** til høyre på arket, tegner du ring rundt denne poengsummen. Hver poengsum kan bare ringes rundt én gang, så hvis poengsummen er opptatt, må du ringe rundt en lavere poengsum. Hvis det ikke er noen ledige poengsummer, skårer du ingen ting for dette hotellet.



Eksempel: Lengden på veien er 5.

Skåring av butikker

Når du tegner vei i et **butikkfelt**, må du umiddelbart telle **antall avkryssede hus som ligger langs denne veien**. Ring rundt denne poengsummen (eller en ledig, lavere poengsum) til høyre på arket ditt. Hvis det ikke er noen ledige poengsummer, skårer du ingen ting for denne butikken.



Eksempel: 5 hus er tilkoblet, men siden 5-tallet allerede er ringet rundt, skåres 4 poeng i stedet.

Merk: **Hotell og butikker skåres bare i det du tegner i feltet**. Du skårer ingen poeng for å senere forlenge hotellveien eller ved å koble nye hus til butikken.

4 Butikkbonus

Den **første spilleren** som skårer minst 3, 5, 7 eller 10 butikkpoeng, ringer også rundt den tilsvarende **bonusverdien**. Alle andre spillere må stryke ut denne bonusen.

Eksempel 1: Spiller A fullfører en butikk med 8 hus og ringer rundt 7-bonusen. **Eksempel 2:** Litt senere fullfører spiller B en butikk med 9 hus, men siden 7-bonusen nå er strøket ut, ringer spiller B rundt 5-bonusen i stedet.



Spillet slutter

Spillet avsluttes på slutten av en runde dersom noe av følgende skjer:

- En spiller fullfører den **høyeste poengsummen for hotell** (15 poeng)
- En spiller fullfører den **høyeste poengsummen for butikk** (10 p. + 10 i bonus)
- En spiller krysser av sitt **siste tre**.

Alle spillerne regner nå sammen sluttskåren sin (se figur 1 bakerst i dette regelheftet):

- Verdien på alle **hotellpoengsummer** du har ringet rundt.
- Verdien på alle **butikkpoengsummer** og **butikkbonuser** du har ringet rundt.
- 4 poeng for hver **taxi** som er koblet til minst én annen taxi (se figur 2)
- Spilleren(e) med **flest avkryssede trær mister 4 poeng**, mens spilleren(e) med **færrest avkryssede trær får 4 ekstra poeng**. Ved likt antall trær mellom to eller flere spillere, skårer alle disse spillerne +/- 4 poeng.

Spilleren med høyest totalsum vinner spillet. Ved uavgjort mellom to eller flere spillere, vinner den av disse som har færrest avkryssede trær.

Varianter

Mer kontroll: I stedet for å ta en terning, kan en spiller velge å passe mot å krysse av et tre.

Solospill: Bruk 3 hvite terninger. Du skårer ingen poeng for trær. Sammenlign poengsummen din med tabellen bakerst i dette regelheftet.

Doodle City

1 Vorbereitung

Zum Spielen benötigt man den blauen Würfel und einen weißen Würfel mehr, als Spieler teilnehmen (z.B. werden bei 3 Spielern 4 weiße Würfel benötigt). Alle nicht benötigten Würfel werden zurück in die Schachtel gelegt. Jeder Spieler nimmt sich einen Spielbogen und einen Stift. Wer als letztes Einkauf war, wird Startspieler für die erste Runde. Jetzt werden die Start-Strassen wie folgt in die grünen Häuserfelder eingezeichnet:

Der Startspieler wirft ein Würfel. Alle Spieler zeichnen nun die der Augenzahl entsprechende Straße in das grüne Häuserfeld der 1. Spalte ihres Spielbogens.



Dann würfelt der Startspieler erneut, um die Straße für das Häuserfeld in der 2. Spalte zu bestimmen. Wieder zeichnen alle die entsprechende Straße ein.



Dieses Vorgehen wird für die 3.-5. Spalte ebenso wiederholt. Alle Spieler sollten nun die gleichen fünf Start-Strassen besitzen.

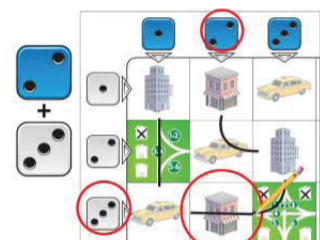
Spielziel: Es wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde nimmt man einen weißen Würfel und zeichnet eine Straße in das entsprechende Feld auf dem Spielbogen. Wer mit Hilfe von Läden, Hotels und Taxis die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

So wird gespielt

Zu Beginn jeder Runde wirft der Startspieler alle Würfel. Den blauen Würfel legt er dann vor sich ab, um den Startspieler zu kennzeichnen. Beginnend mit dem Startspieler, verläuft das Spiel nun im Uhrzeigersinn. Der Reihe nach wählt nun jeder Spieler einen weißen Würfel aus der Mitte, zeichnet eine Straße in das entsprechende Feld auf dem Spielbogen (siehe „Zeichnen“) und legt den Würfel vor sich ab. Dieser Würfel kann in dieser Runde von keinem anderen Spieler mehr gewählt werden. Wenn alle Spieler einen Würfel gewählt haben, ist die Runde zu Ende. Der Spieler zur Linken des Startspielers wird neuer Startspieler und beginnt die nächste Runde, indem er alle Würfel einsammelt und erneut wirft.

2 Zeichnen

Alle Spieler müssen in der Spalte zeichnen, die der blaue Würfel mit seiner Augenzahl vorgibt. Die Augenzahl des ausgewählten weißen Würfels bestimmt die Reihe und somit das Feld, in dem die Straße gezeichnet werden muss (Ausnahme: siehe „Häuserfelder“). Die Straße kann gerade (horizontal/ vertikal) oder in einer Kurve verlaufen; sie verbindet zwei Feldseiten miteinander. Straßen müssen nicht unbedingt an Straßen auf benachbarten Feldern angrenzen. Man darf einen weißen Würfel nur dann wählen, wenn in dem entsprechenden Feld noch keine Straße eingezeichnet ist!



Häuserfelder: Anstatt weitere Straßen einzuzichnen, kreuzt man auf Häuserfeldern ein freies Haus an. Auf jedem Häuserfeld befinden sich zu Beginn 1-2 angekreuzte und 2 freie Häuser. Jedes Häuserfeld kann also zwei Mal benutzt werden.

Wichtig: Man muss einen weißen Würfel wählen, der ein Feld angibt, auf dem man eine Straße zeichnen oder ein Haus ankreuzen kann. Falls alle verfügbaren weißen Würfel Felder angeben, auf denen bereits Straßen gezeichnet oder alle Häuser angekreuzt sind, darf man keinen Würfel nehmen. Stattdessen muss man einen der Bäume am unteren Rand seines Spielbogens ankreuzen.



Würfel einer 6

Zeigt der blaue Würfel eine 6, darf jeder Spieler die Spalte, in der er zeichnen will, frei wählen. (Die Reihe wird weiterhin durch den weißen Würfel festgelegt.)



Wählt man einen weißen Würfel mit einer 6, muss man einen Baum ankreuzen und muss danach in einem frei gewählten Feld in der vom blauen Würfel angegebenen Spalte zeichnen. Wenn der blaue Würfel ebenfalls eine 6 zeigt, darf man ein beliebiges Feld auf dem Spielbogen wählen!

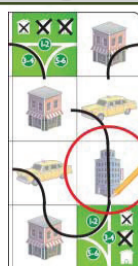


3 Wertung

Hotel- und Ladenfelder werden sofort gewertet, wenn eine Straße darin eingezeichnet wird. Taxis und Bäume werden bei Spielende gewertet (siehe nächste Seite).

Hotelwertung

Wenn eine Straße in ein **Hotelfeld** gezeichnet wird, berechnet man sofort die **Länge dieser Straße** (= Anzahl der durch diese Straße verbundenen Felder). Ist die Straßenlänge größer oder gleich einer der zur Verfügung stehenden Hotelpunkte am rechten Rand, kreist man diese Zahl auf dem Spielbogen ein. Pro Hotel darf man nur eine Zahl werten. Jede Zahl kann nur einmal auf dem eigenen Bogen eingekreist werden. Wenn die richtige Punktzahl bereits besetzt ist, muss also eine niedrigere Zahl eingekreist werden. Steht keine gültige Zahl mehr zur Verfügung, gibt es keine Punkte für dieses Hotel.



Beispiel: Die Straßenlänge beträgt 5.

Ladenwertung

Wenn eine Straße in ein **Ladenfeld** gezeichnet wird, zählt man sofort alle **angekreuzten Häuser, die an dieser Straße liegen** und kreist diese Zahl (oder eine freie, niedrigere Zahl) auf der rechten Seite des Spielbogens ein. Steht keine gültige Zahl mehr zur Verfügung, gibt es keine Punkte für diesen Laden. **Achtung: Hotels und Läden werden nur zu dem Zeitpunkt gewertet, wenn eine Straße in dem Feld gezeichnet wird. Eine spätere Verlängerung der Hotelstraße oder das Ankreuzen von weiteren Häusern an der Ladenstraße gibt keine Punkte.**



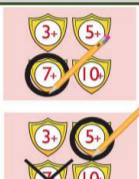
Es sind 5 angekreuzte Häuser an den Laden angeschlossen. Da die 5 aber bereits gewertet wurde, wird stattdessen nun die 4 eingekreist.

4 Ladenbonus

Der erste Spieler der mindestens 3, 5, 7 oder 10 Ladenpunkte bekommt, darf zusätzlich die entsprechenden Bonuspunkte auf einen Spielbogen einkreisen. Die anderen Spielern müssen diesen Bonus bei sich durchstreichen.

Beispiel 1: Spieler A wertet einen Laden mit 8 Häusern und kreist den 7+ Bonus ein.

Beispiel 2: Später wertet Spieler B einen Laden mit 9 Häusern. Da der 7+ Bonus schon vergeben ist, kreist er stattdessen den 5+ Bonus ein.



Spielende & Schlusswertung

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt wird (die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt):

- Ein Spieler erzielt die höchstmögliche Wertung für ein Hotel (15 Punkte)
- Ein Spieler erzielt die höchstmögliche Wertung für einen Laden (10 p. + 10 Bonus)
- Ein Spieler kreuzt seinen letzten Baum an.

Alle Spieler zählen jetzt ihre Punkte zusammen (siehe "Figure 1")

- Die Summe aller eingekreisten Hotelpunkte
- Die Summe aller eingekreisten Ladenpunkte und -bonuses
- 4 Punkte für jedes Taxi, das durch eine Straße mit mindestens einem anderen Taxi verbunden ist (siehe "Figure 2")
- Der Spieler mit den meisten angekreuzten Bäumen verliert 4 Punkte, während der Spieler mit den wenigsten angekreuzten Bäumen 4 Extrapunkte bekommt. Gibt es hierbei einen Gleichstand, bekommen alle betroffenen Spieler +/- 4 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten angekreuzten Bäumen.

Varianten

Mehr Kontrolle: Anstatt einen weißen Würfel zu nehmen, darf ein Spieler passen, muss aber dafür einen Baum ankreuzen.

Solospiel: Es wird mit 3 weißen Würfeln gespielt. Für Bäume gibt es keine Punkte. Das Ergebnis kann mit der Solospielwertung (siehe "Achievements") eingestuft werden.

Figure 1

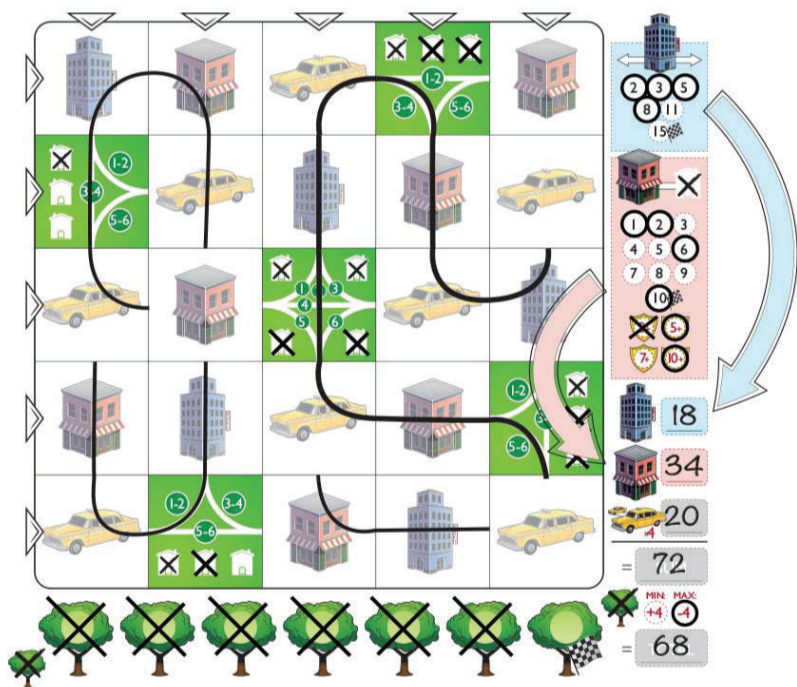
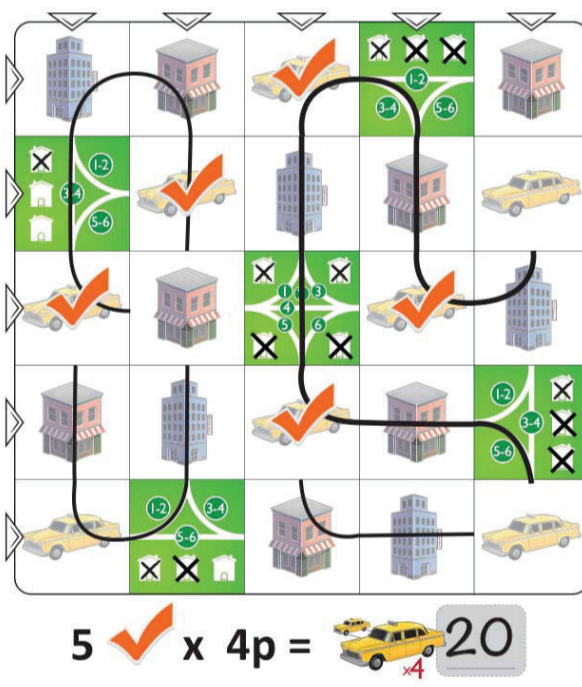


Figure 2



Achievements (Solo Game)

Rank:

<30p:
30-49p:
50-69p:
70-89p:
90-104p:
105-119p:
>=120p:



Try again!
Tenant
Landlord
Entrepreneur
Mayor
President
World Power



Versuch's nochmal!
Untermieter
Grundbesitzer
Unternehmer
Bürgermeister
Präsident
Weltmacht



Prøv igjen!
Leieboer
Godseier
Entreprenør
Ordfører
President
Verdensmakt



Environmentalist
(All trees intact at game end)

Umweltschützer
(keine angekreuzten Bäume bei Spielende)

Miljøforkjemper
(Ingen brukte trær ved spilllets slutt)



City Planner
(One road through all squares)

Stadtplaner
(eine durchgehende Straße durch alle Felder)

Byplanlegger
(Én vei gjennom alle felter)



Hotel Magnate
(42 hotel points)

Hotelmagnat
(42 Hotelpunkte)

Hotellmagnat
(42 hotellpoeng)



Capitalist
(74 shop points)

Kapitalist
(74 Ladenpunkte)

Kapitalist
(74 butikpoeng)



Shopping Spree
(Score a shop with 16 houses)

Einkaufswahn
(Werte einen Laden mit 16 Häusern)

Shoppedal
(Skår en butikk med 16 hus)

Credits

Aporta Games would like to express their gratitude to Inger Johanne Berg, Lin Heidi Isaksen and Anne-Marte Andersen for their significant contributions.

Also, thanks to the following game testers: Hege Kopp, Thomas Våge, Kirsten Heitmann, Ronny Eftevåg, Maria Berg, Birger Hodt, Espen Oldeman Lund, Vetle Oldeman Christensen, Emil Hansen, Maria Oldeman Lund, Lina Siring, Otto Karlsson, Jens Petter Christensen, Bente Tangen Reitan, Christian Vennerød, Nils Håkon Nordberg, Kay Solstad, Jonas Ådnøy Holmqvist, Kyrre & Natalia Glette, Erlend H Lillebø, Torgeir Hoffmann and Øyvind Svendsen.

Game design: ©2014 Eilif Svensson & Kristian A. Østby
iOS adaption by James David Tandy
Publisher: © 2014 Aporta Games
Illustrations: Gjermund Bohne
German Translation: Heli Barthen & Kirsten Heitmann

iOS version available at www.aportagames.com

Made in Germany



Aporta Games AS
Hermanbakken 19
3050 Mjøndalen
Norway

Follow us on
Facebook & Twitter

www.aportagames.com
post@aportagames.com