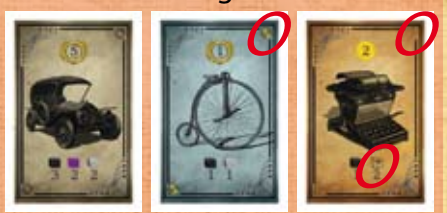
INLEIDING

Kruip in de huid van Alexander Graham Bell, Karl Benz, de gebroeders Wright en andere grote uitvinders van de industriële revolutie en beleef deze tijd opnieuw. De kassa, de naaimachine, de typemachine, de telefoon, de grammofoon, de fotocamera, de auto, de stoomtrein en het vliegtuig worden in Era of Inventions opnieuw uitgevonden en jij hebt de kans om deze uitvindingen te ontwikkelen en te demonstreren op een grote internationale tentoonstelling.

DOEL VAN HET SPEL

Era of inventions wordt –afhankelijk van het aantal spelers- gespeeld over 8, 9 of 10 ronden. In elke ronde kunnen de spelers door gebruik van actieschijven verscheidene zaken doen: zoals het bouwen van fabrieken, het kopen of het zelf produceren van grondstoffen, of het uitvinden en op de markt zetten van bepaalde uitvindingen. Het aantal actieschijven is echter beperkt (de tijd dringt immers) en dus zul je moeten kiezen uit de vele verschillende mogelijkheden. Degene die het slimst omgaat met zijn actieschijven, zijn geld, zijn grondstoffen en zijn verkregen ontwikkelingsblokjes zal het verst komen op het telspoor van de invloedspunten: hij is uiteindelijk de meest invloedrijke uitvinder!

De uitvindingskaarten



Boven: voorbeelden van uitvindingskaarten: (van links naar rechts) een originele uitvinding, een start uitvinding (met een 'S' in de hoeken) en een namaakuitvinding (met een vraagteken op het blokje en in de hoeken).

Links: de achterzijde van een uitvindingskaart.

De fabriekskaarten

Boven: fabriekskaart met achterzijde. Onder: start fabriekskaart met achterzijden in de spelerskleuren.

Inhoud:

- 15 actieschijven in de spelerkleuren (3 per spelerkleur);
- 20 zwarte bonus actieschijven;
- 75 uitvindingsmarkers (15 per spelerkleur);
- 5 patentmarkers (1 per spelerkleur);
- 5 spelerpionnen (1 per spelerkleur);
- 27 uitvindingskaarten;
- 12 start-uitvindingskaarten;
- 29 fabriekskaarten;
- 40 gouden muntjes;
- 20 gereedschapsblokjes (wit), 20 techniekblokjes (paars) en 20 metaalblokjes (grijs) steeds 15 kleine ter waarde van 1 en 5 grote ter waarde van 3);
- 22 steenkoolblokjes (zwart) en 22 houtblokjes (blanco) steeds15 kleine ter waarde van 1 en 7 grote ter waarde van 3);
- 20 ontwikkelingsblokjes (blauw en achthoekig) 15 kleine ter waarde van 1 en 5 grote ter waarde van 3);
- 1 zwarte rondemarker;
- 1 zwarte startspelerpion;
- 1 spelbord en deze spelregels.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

1. Leg het spelbord in het midden van de tafel;
2. Iedere speler ontvangt de actieschijven in zijn kleur. Bij een spel met 4 of 5 spelers ontvangt iedere speler 2 actieschijven; bij een spel met 3 spelers ontvangt iedere speler 3 actieschijven. De actieschijven die niet worden gebruikt, kunnen terug in de doos;
3. Iedere speler ontvangt: 2 gouden munten, 1 houtblokje, 1 metaalblokje, 1 techniekblokje, 1 gereedschapsblokje, 3 steenkoolblokjes en 1 ontwikkelingsblokje(*);
4. Iedere speler ontvangt 3 zwarte bonus-actieschijven in een spel met 3 spelers, 5 zwarte bonus-actieschijven in een spel met 4 spelers en 1 zwarte bonus-actieschijf in een spel met 5 spelers (*);
5. Iedere speler ontvangt 15 uitvindingsmarkers in zijn kleur. Deze uitvindingsmarkers worden in de persoonlijke voorraad van de spelers gelegd;
6. Iedere speler ontvangt 1 patentmarker en plaatst deze onderaan het patentenspoor.;
7. Geef iedere speler de fabriekskaart in zijn kleur. Deze fabriek produceert 1 hout;

(*) het niet-gebruikte spelmateriaal vormt een algemene voorraad.

De 6 actievelden en de plekken waar de actieschijven van de spelers moeten worden neergelegd (zie pagina 4 en verder).

8. Schud de overige fabriekskaarten en leg 5 kaarten open op de daartoe bestemde plaatsen op het spelbord. Leg de eerste kaart op het meest linkse veld enz. De resterende kaarten worden gedekt naast het spelbord gelegd;
9. Schud de 12 start-uitvindingskaarten en leg 7 kaarten op de daartoe bestemde plaatsen op het spelbord. Leg de eerste kaart op het meest rechtse veld van de onderste rij en leg de kaarten in de volgorde van de pijl. De resterende kaarten worden gedekt naast het spelbord gelegd;
10. Sorteer de 27 uitvindingskaarten op uitvinding. Maak er een stapel van en leg die stapel open naast het spelbord;
11. Leg 3 steenkoolblokjes op elk van de loodsen waarin steenkool wordt opgeslagen en 2 grondstoffen van de juiste soort op elk van de schepen en loodsen, zoals aangegeven op het bord;
12. Plaats de zwarte rondemarker op het vak met het cijfer "1" van het rondespoor;
13. Plaats de spelerpionnen op het vak met het cijfer "0" (het start vak) van het telspoor van de invloedspunten);
14. Bepaal wie de startspeler is en geef deze speler de zwarte startspelerpion.

SPELVERLOOP

Een spelronde bestaat uit 2 delen:
- de spelers plaatsen hun actieschijven;
- de actievelden worden achtereenvolgens uitgevoerd.

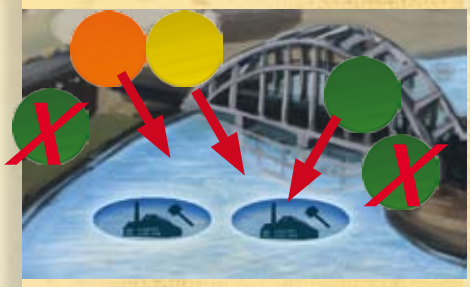
HET PLAATSEN VAN DE ACTIESCHIJVEN

Te beginnen met de startspeler plaatsen de spelers om de beurt, volgens de wijzers van de klok, één van hun actieschijven op één van de 6 actievelden. Nadat alle spelers hun eerste actieschijf op één van de actievelden hebben geplaatst, plaatsen de spelers, wederom te beginnen bij de startspeler, hun tweede actieschijf op één van de actievelden. Let op: bij een spel met 3 spelers worden door elke speler 3 actieschijven geplaatst en volgt dus nog een derde plaatsingsronde.

Bij het plaatsen van de actieschijven dienen de volgende regels in acht genomen te worden:
1. er mogen zich nooit meer dan 2 actieschijven op elk actieveld bevinden; en
2. op een actieveld mag zich per spelerkleur niet meer dan 1 actieschijf bevinden.

Een spelronde bestaat uit 2 delen:
- de spelers plaatsen hun actieschijven;
- de actievelden worden achtereenvolgens uitgevoerd.

Beginnend bij de startspeler plaatsen de spelers om de beurt 1 actieschijf op één van de 6 actievelden.



links regel 1 en rechts regel 2

Beginnend bij de startspeler kiezen de spelers om de beurt 1 van hun actieschijven, voeren de daarmee samenhangende actie uit en nemen de actieschijf van het spelbord.

HET UITVOEREN VAN DE ACTIEVELDEN

De startspeler mag daarna als eerste 1 van zijn acties uitvoeren. Hij kiest 1 van zijn actieschijven en voert de daarmee samenhangende actie uit. Hij heeft vrije keuze tussen beide actieschijven en is dus niet verplicht om de actieschijf die hij als eerste heeft geplaatst ook als eerste uit te voeren. Nadat de startspeler zijn actie heeft uitgevoerd, neemt hij de actieschijf van het spelbord en legt deze terug in zijn persoonlijke voorraad. De overige spelers voeren daarna (kloksgewijs) ook ieder 1 actie uit, waarbij dezelfde regels gelden.

Nadat alle spelers hun eerste actie hebben uitgevoerd, wordt op dezelfde wijze de tweede actie en eventueel (bij 3 spelers) de derde actie uitgevoerd. Als alle spelers hun acties hebben uitgevoerd is dit het einde van deze spelronde. Daarna worden de voorbereidingen voor een nieuwe spelronde getroffen (zie verderop in deze regels).

Let op: spelers zijn niet verplicht om hun actie uit te voeren. Zij mogen zonder kosten (maar ook zonder opbrengsten) afzien van de actie en halen enkel hun actieschijf van het betreffende actieveld.

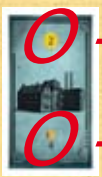
Het spel kent 6 verschillende actievelden die hierna achtereenvolgens worden besproken.

ACTIEVELD: HET BOUWEN VAN FABRIEKEN

Dit actieveld geeft de mogelijkheid om fabrieken te bouwen. De spelers kunnen vrij kiezen uit de fabriekskaarten die op het spelbord liggen. Aan de onderkant van elke fabriekskaart staan de kosten (houtblokjes en eventueel steenkoolblokjes) aangegeven die gemaakt moeten worden om de fabriek te kunnen bouwen. Aan de bovenkant is de opbrengst van een fabriek aangegeven. Deze opbrengst komt aan de speler toe wanneer deze grondstoffen produceert (zie hierna).

Spelers mogen in hun beurt maximaal 3 fabrieken bouwen mits zij aan de betalingsvoorwaarden kunnen voldoen.

Koop maximaal 3 fabriekskaarten tegen de kosten aangegeven op onderkant van elke kaart.



opbrengsten

aanschafkosten

Let op: als deze fabriek gebouwd wordt ontvangt deze speler meteen 1 invloedpunt.

de werking van de fabriekskaarten

ACTIEVELD: GRONDSTOFFEN PRODUCEREN

Dit actieveld laat alle fabriek(en) van de speler die hier zijn actieschijf heeft geplaatst grondstoffenblokjes, gouden munten en/of ontwikkelingsblokjes produceren. Let op: de fabrieken van de andere spelers produceren op dat moment dus niet. Aan de bovenkant van de fabriekskaart is de productie van de fabriek aangegeven. Gefabriceerde goederen worden uit de algemene voorraad gehaald en in de persoonlijke voorraad van de speler gelegd.

ACTIEVELD: GRONDSTOFFEN KOPEN

Dit actieveld geeft spelers de mogelijkheid om tegen betaling van gouden munten de lading grondstoffenblokjes van maximaal 3 schepen en/of loodsen op te kopen. De betaalde gouden munten worden in de algemene voorraad gelegd.

De kosten per lading bedragen 1 gouden munt. Daarna wordt de lading grondstoffenblokjes van deze schepen of loodsen in de persoonlijke voorraad van de speler gelegd. Er mogen in 1 actie niet meer dan 3 ladingen worden opgekocht.

ACTIEVELD: UITVINDINGEN PRODUCEREN

Dit actieveld geeft de mogelijkheid om uitvindingen die eerder zijn ontwikkeld, te produceren. De speler die zijn actieschijf op dit actieveld heeft geplaatst kiest bij het uitvoeren van zijn actie 1 tot 3 uitvindingskaarten uit. Hij betaalt de daarop verschuldigde kosten door het aangegeven aantal grondstoffen aan de algemene voorraad af te dragen. Deze kosten staan onderaan de uitvindingskaarten afgebeeld. Er zijn ook kaarten waarop onderaan een vraagteken staat afgebeeld. Voor de uitleg van deze kaarten wordt verwezen naar de uitleg bij het actieveld 'uitvindingen ontwikkelen en patenten vastleggen'.

Aan de bovenkant van de uitvindingskaarten is afgebeeld wat de opbrengst is (dit kunnen gouden munten, ontwikkelingsblokjes of invloedspunten zijn). Als de opbrengst bestaat uit gouden munten of ontwikkelingsblokjes, worden deze uit de algemene voorraad gehaald en in de persoonlijke voorraad van de speler gelegd. Als er invloedspunten worden behaald, gaat de speler het aangegeven aantal punten vooruit op het telspoor.

Let op: een uitvinding kan niet geproduceerd worden als een speler niet de benodigde grondstofblokjes bezit! Een speler mag in 1 actie maximaal 3 uitvindingen produceren.
Belangrijk: geproduceerde uitvindingen kunnen invloedspunten of gouden munten opleveren voor de uitvinders ervan (zie: actieveld uitvindingen ontwikkelen of patenten vastleggen).

Nadat alle, bovenstaande handelingen zijn verricht, wordt de gebruikte uitvindingskaart van het bord genomen en op de open aflegstapel gelegd. De eventuele andere speler die zijn actieschijf op dit actieveld heeft geplaatst, kan deze kaart dus niet meer kiezen.

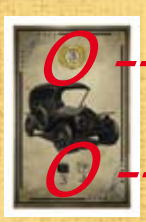
Grondstoffen:

Alle eigen fabrieken produceren de goederen die zijn aangegeven aan de bovenkant van de betreffende fabriekskaart.

Koop voor 1, 2 of 3 gouden munten 1, 2 of 3 ladingen grondstoffenblokjes.

Koop maximaal 3 uitvindingskaarten tegen de kosten zoals aangegeven op de onderkant van elke kaart. De opbrengst staat op de bovenkant.

Leg gekochte uitvindingskaarten op de open aflegstapel.



opbrengst

aanschafkosten

ACTIEVELD: DE RUILMARKT

Dit actieveld geeft twee mogelijkheden:
(a) neem een ontwikkelingsblokje; of
(b) voer maximaal 5 handelingen uit op de ruilmarkt.

Ad (a). De speler die zijn actieschijf op dit veld heeft geplaatst mag 1 ontwikkelingsblokje uit de algemene voorraad nemen en deze in zijn persoonlijke voorraad leggen. De actie is daarmee afgerond.

Ad (b). De speler die zijn actieschijf op dit veld heeft geplaatst mag gebruik maken van de actiemogelijkheden die de ruilmarkt biedt. Op het spelbord staan drie ruilmogelijkheden weergegeven. Deze worden hier besproken:

bovenste vak: Ruil 2 gouden munten in voor 1 ontwikkelingsblokje of andersom;

middelste vak: Ruil 2 gouden munten of 1 ontwikkelingsblokje in voor 1 invloedspunt;

onderste vak: <u>of</u> ruil 2 grondstofblokjes en/of gouden munten in voor 1 (ander) grondstofblokje of een gouden munt. Let op: ontwikkelingsblokjes kunnen niet worden geruild! De combinatie 1 gouden munt en 1 grondstofblokje ruilen tegen 1 (ander) grondstofblokje is ook mogelijk.
<u>of</u> koop voor 2 gouden munten een zwarte bonus-actieschijf (de werking van deze schijf wordt verderop in deze spelregels uitgelegd).

Een speler mag in totaal maximaal 5 handelingen op de ruilmarkt uitvoeren, waarbij ieder vak maximaal driemaal mag worden gebruikt. In een volgende ronde mag de speler opnieuw zijn actieschijf op dit actieveld plaatsen en wederom hier maximaal 5 handelingen uitvoeren. Let op: een speler mag op dit actieveld ook minder handelingen uitvoeren indien hij dat wenst.

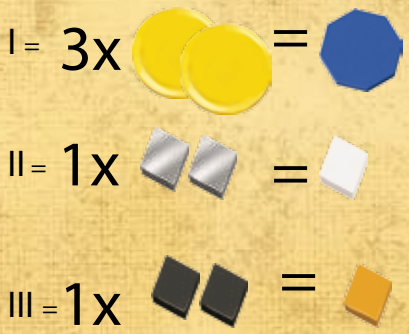
Een voorbeeld: Oranje maakt 3 maal (dat is het maximum voor elk vak) gebruik van het bovenste vak om 2 gouden munten voor 1 ontwikkelingsblokje te ruilen (I). Daarna ruilt Oranje het onderste vak 2 metaalblokjes in voor 1 gereedschapblokje (II). Tenslotte ruilt hij in het onderste vak 2 steenkoolblokjes voor 1 houtblokje (III). Oranje heeft nu het maximum van 5 handelingen bereikt en mag geen verdere handelingen uitvoeren. Hij heeft per vak niet meer dan 3 handelingen uitgevoerd.

Twee mogelijkheden:
(a) neem 1 ontwikkelingspunt, of
(b) voer maximaal 5 ruilhandelingen uit op de ruilmarkt, zie vakken. Let op: maximaal 3 ruilhandelingen per vak!

het bovenste vak

het middelste vak

het onderste vak



ACTIEVELD: UITVINDINGEN ONTWIKKELEN OF PATENTEN VASTLEGGEN

Deze actie geeft de mogelijkheid om uitvindingen te ontwikkelen of om patenten vast te leggen. De spelers moeten bij het uitvoeren van hun actie kiezen voor één van deze mogelijkheden. Voor de ontwikkeling van de uitvindingen gebruiken de spelers ontwikkelingsblokjes. Patenten worden gekocht met gouden munten. Hierna zal eerst de ontwikkeling van de uitvindingen en daarna het vastleggen van de patenten worden besproken.

<u>(a) Uitvindingen ontwikkelen</u>
De spelers hebben de mogelijkheid om de 9 op het spelbord afgebeelde uitvindingen te ontwikkelen. Alle uitvindingen zijn tweemaal op het spelbord terug te vinden, namelijk als originele uitvinding (in het goudkleurige vak met het grote blauwe symbool) en als doorontwikkelde uitvinding (in het zilverkleurige vak met het kleine blauwe symbool).

Dit actieveld geeft 2 mogelijkheden:
(a) uitvindingen ontwikkelen

In zowel het goudkleurige als het zilverkleurige vak is bovenaan in het blauw het aantal ontwikkelingsblokjes weergegeven dat betaald moet worden voor deze uitvinding. Daaronder staat links aangegeven hoeveel invloedspunten de speler ontvangt op het moment dat hij deze uitvinding ontwikkelt. Rechts staat aangegeven hoeveel invloedspunten of gouden munten de speler ontvangt op het moment dat een andere speler deze uitvinding produceert (zie hiervoor het actieveld: uitvindingen produceren).

De spelers mogen in eerste instantie alleen kiezen uit de originele uitvindingen (goudkleurige vakken). Pas als een originele uitvinding eenmaal is gekozen kan een technisch doorontwikkelde uitvinding (zilverkleurige vakken) worden gekozen. Dezelfde speler mag zowel de originele uitvinding als (daarna) de doorontwikkelde uitvinding kiezen.

Verder mogen de spelers, als zij hun actieschijf op dit actieveld hebben geplaatst, bij het uitvoeren van de actie vrij uit alle uitvindingen kiezen. Het is dus niet nodig om bij de onderste uitvinding te beginnen. Zij moeten wel het aangegeven aantal ontwikkelingsblokjes kunnen betalen. Als zij geen of onvoldoende ontwikkelingsblokjes hebben, kunnen zij een uitvinding niet ontwikkelen.

Als een speler een bepaalde uitvinding ontwikkelt, plaatst hij een van zijn uitvindingsmarkers op het linkse vak van deze uitbreiding. Hij ontvangt het aantal invloedspunten, dat in dit vak is aangegeven. Vervolgens betaalt hij het aantal ontwikkelingsblokjes dat in het blauwe vak is vermeld. Deze ontwikkelingsblokjes gaan naar de algemene voorraad.

Let op: een speler mag maximaal 7 ontwikkelingsblokjes in 1 actie gebruiken voor het ontwikkelen van uitvindingen. Dus bv. de stoomtrein 4 en de auto 3 = 7 ontwikkelingsblokjes.

Het is belangrijk te weten dat als bijvoorbeeld Geel een uitvinding produceert, die door Groen is uitgevonden, Groen daarvoor de opbrengst krijgt die is aangegeven in <u>het rechter vak</u> van deze uitvinding. Dit geldt zowel voor de originele als de doorontwikkelde uitvindingen (bij originele uitvindingen ontvangt Groen invloedspunten, bij doorontwikkelde uitvindingen gouden munten uit de algemene voorraad). Wanneer Groen zijn eigen uitvinding produceert ontvangt hij deze opbrengst niet.

Nadat de speler zijn uitvindingsmarker bij een originele uitvinding heeft geplaatst, het aantal aangegeven ontwikkelingsblokjes heeft betaald en de aangegeven hoeveelheid invloedspunten vooruit is gegaan op het telspoor, worden de 3 uitvindingskaarten met de betreffende originele uitvinding uit de open stapel met uitvindingskaarten gehaald. Deze kaarten worden naast het spelbord in de buurt van de gedekte en afgelegde uitvindingskaarten gelegd. Deze nieuwe kaarten worden aan het einde van de ronde door stapel met uitvindingskaarten geschud en kunnen in de volgende ronde dus mogelijk worden geproduceerd (zie ook hierna).

Let op: indien een doorontwikkelde uitvinding wordt ontwikkeld, worden na het betalen van de ontwikkelingsblokjes en het plaatsen van de uitvindingmarker, geen nieuwe kaarten in het spel gebracht.

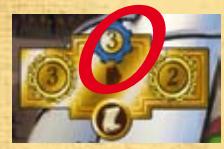
Een voorbeeld:
Geel heeft 1 ontwikkelingspunt en brengt als eerste de naaimachine op de markt. Hij plaatst zijn uitvindingmarker op het linker vak bij de originele uitvinding (goudkleurig hoofdvak), legt 1 ontwikkelingspunt

de originele uitvinding

de doorontwikkelde uitvinding

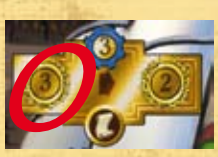
het plaatsen van de uitvindingsmarker

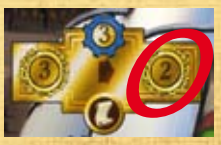
Max. 7 x te besteden in 1 actie.



kosten

opbrengsten bij het doen van een uitvinding





opbrengsten bij het produceren van anderen.

Originele uitvinding: haal de 3 bijpassende uitvindingskaarten uit de voorraad en leg deze bij de gesloten stapel uitvindingskaarten.

in de algemene voorraad en gaat met zijn pion 1 vak op het telspoor vooruit. Hij pakt de 3 kaarten met daarop afgebeeld de naaimachine uit de stapel met uitvindingskaarten en legt deze in de buurt van de gesloten trekstapel met uitvindingskaarten en de open aflegstapel met uitvindingskaarten die naast het spelbord liggen. Aan het einde van de speelronde worden de 3 kaarten van de naaimachine door de stapel met bestaande uitvindingskaarten geschud.

Op 2 van de 3 van elk type uitvindingskaarten in het spel staat (onderaan) afgebeeld welke grondstoffen nodig zijn om deze uitvindingen te kunnen produceren. Deze kaarten worden aangeduid als de officiële uitvindingen.

Op de derde uitvindingskaart staat (in een doorzichtig blokje en op twee hoeken van de kaart) een vraagteken afgebeeld. Dit houdt in dat een speler zelf mag bepalen welke grondstoffen hij gebruikt om de uitvinding te produceren. Hierbij geldt wel dat alleen metaalblokjes, techniekblokjes, gereedschapsblokjes mogen worden gebruikt, naast de steeds verplichte hoeveelheid steenkoolblokjes. Spelers mogen dus geen houtblokjes gebruiken om uitvindingen te produceren. Deze kaart wordt een namaakuitvinding genoemd.

Uitvindingkaarten met een vraagteken heten namaakkaarten.

Geproduceerde namaakuitvindingen geven geen beloning aan de speler die een originele of een technisch doorontwikkelde uitvinding heeft gemaakt!

De speler die een originele uitvinding of een technisch dooronwikkelde uitvinding op de markt heeft gebracht, ontvangt alleen het aantal aangegeven invloedspunten en/of gouden munten indien een andere speler een uitvinding op een officiële kaart produceert. Indien een andere speler een uitvinding van een namaakkaart produceert, ontvangt deze speler niets.

Let op: een speler mag geen namaakuitvindingen produceren van uitvindingen die hij zelf op de markt heeft gebracht. Dus als een speler zijn uitvindingmarker bij de originele uitvinding (goudkleurig vak) of bij de technische door ontwikkeling (zilverkleurig vak) heeft staan, kan hij geen uitvindingen van een namaakkaart produceren.

Een speler mag van zijn eigen uitgevonden product geen namaakuitvindingen produceren.

Terug naar het voorbeeld: Het is het begin van een nieuwe ronde. Er liggen 2 naaimachinekaarten op het bord. De ene is een officiële kaart en de andere een namaakkaart. Groen besluit beide naaimachinekaarten te produceren. Hij draagt het aantal grondstofblokjes af dat onderaan deze kaarten is aangegeven en ontvangt hiervoor de opbrengst die bovenaan de kaarten is weergegeven. Voor de officiële kaart ontvangt Geel 1 invloedspunt, maar voor de namaakkaart ontvangt hij niets!

(b) Patenten vastleggen

Om te voorkomen dat spelers de inkomsten van namaakproducten mislopen, hebben zij de mogelijkheid om uitvindingen via een patent vast te leggen. Links in het midden van het spelbord is een spoor weergegeven waar tegen betaling van gouden munten patenten kunnen worden vastgelegd.

Bij de uitvoering van deze actie plaatst hij een patentmarker op het volgende vak. Hij betaalt het aantal gouden munten dat op dit vak is afgebeeld. Daarna ontvangt hij het aantal daarmee samenhangende invloedspunten en gaat hij meteen op het telspoor dit aantal punten vooruit.

Of (b) patenten vastleggen

Betaal de aangegeven hoeveelheid gouden munten: verplaats de eigen patentmarker en ga verder op het telspoor.

Het is toegestaan om in 1 spelbeurt maximaal 2 vakken vooruit te gaan. In het gehele spel kan iedere speler maximaal 6 patenten vastleggen. De speler betaalt altijd het totaal aantal gouden munten van de verschillende stappen die hij zet.

Voorbeeld: Bruin heeft nog geen patenten en wil zijn eerste patent vastleggen. Hij betaalt 1 gouden munt aan de algemene voorraad, plaatst zijn patentmarker op het eerste vak van het patentenspoor en gaat op het telspoor 1 punt vooruit. Oranje heeft ook voor deze actie gekozen en heeft ook nog geen patenten. Oranje besluit om meteen 2 patenten vast te leggen. Hij betaalt 3 (namelijk 1 + 2) gouden munten aan de algemene voorraad, plaatst zijn patentmarker op het tweede vak van het patentenspoor en gaat op het telspoor 2 punten vooruit.

Als een speler een patent heeft vastgelegd plaatst hij een uitvindingsmarker in zijn kleur op het vak waarop een perkamentrol staat afgebeeld bij de uitvinding die door deze speler is ontwikkeld. Als de speler meer uitvindingen heeft gedaan, heeft hij vrije keuze tussen de verschillende uitvindingen. Hij kan zowel een originele als een doorontwikkelde uitvinding patenteren. Uitvindingen van anderen kunnen natuurlijk niet worden gepatenteerd.

het patenteren van een originele uitvinding door Groen.

Als een speler een patent op één van zijn uitvindingen heeft verkregen ontvangt hij niet alleen punten of gouden munten als er een officiële uitvinding door een andere speler wordt geproduceerd maar ook als een namaakproduct door een andere speler wordt geproduceerd. Als hij zelf een officiële uitvinding produceert, ontvangt hij niets. Namaakproducten van eigen uitvindingen mag hij nog steeds niet fabriceren.

Gepatenteerde uitvindingen geven ook een beloning indien een andere speler een namaakkaart produceert.

Het is toegestaan om patenten te kopen terwijl de speler nog geen uitvindingen heeft gedaan. In een dergelijk geval ontvangt de speler tegen betaling van gouden munten alleen invloedspunten op het telspoor. Hij verzet zijn patentmarker op het patentspoor, maar kan geen uitvindingsmarker plaatsen bij de uitvindingen. Als deze speler daarna alsnog een uitvinding doet, mag hij niet een uitvindingsmarker op het vak met het perkament bij deze uitvinding plaatsen. De speler kan dan natuurlijk wel in een volgende beurt patent aanvragen op deze uitvinding.

Vervolg van het voorbeeld: Bruin plaatst zijn uitvindingsmarker bij de door hem uitgevonden telefoon. Oranje heeft alleen de typemachine uitgevonden. Hij plaatst één van zijn uitvindingsmarkers op het vak met de perkamentrol bij deze uitvinding. De tweede uitvindingsmarker kan hij niet plaatsen. Ook wanneer hij in de toekomst een uitvinding doet mag hij deze uitvindingsmarker niet plaatsen.

Maximaal 2 patenten per actie. In totaal 6 patenten per spel.

Het is geen verloren actie geweest van Oranje, omdat hij wel een extra overwinningspunt heeft gekregen voor het kopen van een patent. In het gehele spel kan Oranje slechts 5 uitvindingen patenteren aangezien hij eenmaal wel een patent heeft gekocht maar zijn uitvindingsmarker niet bij een uitvinding heeft kunnen plaatsen.

DE ZWARTE BONUS-ACTIESCHIJF

Met deze actieschijf kan éénmalig een (deel van een) actie naar keuze door een speler worden uitgevoerd. De bonus-actieschijf kan alleen gespeeld worden direct na het uitvoeren van een gewone actieschijf door dezelfde speler. Na het uitvoeren van de gewone actie kan de

De zwarte bonus-actieschijf mag direct na het inzetten van de eigen actieschijf ingezet worden.

speler direct maximaal één bonus-actieschijf inzetten om een (deel van een) actie naar keuze uit te voeren. Na het uitvoeren deze actie gaat de bonus-actieschijf naar de algemene voorraad. Je kunt dus maximaal 2 bonus-actieschijven per ronde spelen (in een spel met 3 spelers uiteraard 3 bonus-actieschijven)!

De volgende acties zijn met deze actieschijf mogelijk:
- 1 uitvinding produceren;
- de opbrengst van 1 fabriek die in het bezit van de speler is, ontvangen;
- tegen betaling van 1 gouden munt de lading van 1 schip of loods opkopen;
- 1 handeling op de ruilmarkt verrichten (het nemen van 1 ontwikkelingsblokje is hier niet toegestaan);
- 1 uitvinding ontwikkelen;
- 1 patent vastleggen; of
- 1 fabriek kopen.

Let op: voor het uitvoeren van een actie met de bonus-actieschijf moeten wel de gebruikelijke kosten betaald worden.

Als de speler 1 van de genoemde acties heeft uitgevoerd, legt hij de gebruikte bonus-actieschijf terug in de algemene voorraad.

Er bestaat de mogelijkheid om op de ruilmarkt tegen betaling van 2 gouden munten een bonus actieschijf te kopen. Een bonus-actieschijf mag niet worden ingezet in de beurt waarin deze is gekocht. Pas na afhandeling van de actie in een volgende beurt mag de speler zijn nieuwe bonus-actieschijf inzetten.

DE VOORDELEN OP HET TELSPOOR

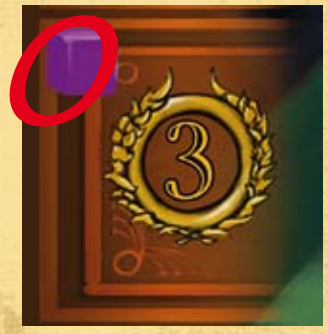
Op sommige velden van het telspoor staat het symbool voor een van de grondstoffen of gouden munten afgebeeld. Als een speler tijdens het uitvoeren van zijn acties invloedspunten ontvangt en zijn pion precies op een dergelijk veld belandt, krijgt hij meteen het afgebeelde grondstofblokje of de gouden munt uit de algemene voorraad. Een speler kan tijdens het uitvoeren van een van zijn acties meerdere malen extra grondstofblokjes en/of gouden munten ontvangen.

Max. 2x ● per ronde bij 4/5 spelers)

Max. 3x ● per ronde bij 3 spelers)

De mogelijke acties, zie links.

De bonus-actieschijf is te kopen via de ruilmarkt.



Het telspoor kan voordelen geven voor de speler wiens pion op het bewuste vak belandt.

Een voorbeeld: Oranje heeft een van zijn actieschijven geplaatst op het actieveld 'uitvindingen produceren'. Bij het uitvoeren van deze actie besluit hij om een tweetal uitvindingen te produceren, te weten een telefoon en een kassa. Oranje produceert eerst de telefoon. Hij levert daarvoor de benodigde 5 grondstofblokjes (1 metaalblokje, 1 techniekblokje, 1 gereedschapblokje en 2 steenkoolblokjes) in en gaat 3 vakken op het telspoor vooruit. Zijn pion belandt nu op het vak met 9 invloedspunten. Hier staat een symbool van een gouden munt: Oranje ontvangt meteen 1 gouden munt. Oranje neemt de uitvindingskaart van de telefoon van het bord en legt deze op de aflegstapel. Daarna produceert hij de kassa. Hij levert de benodigde 3 grondstofblokjes in (1 metaalblokje, 1 techniekblokje en 1 steenkoolblokje) in en gaat nu 2 vakken op het telspoor vooruit. Zijn pion belandt nu op het vak met 11 invloedspunten. Hier staat een symbool voor extra hout: Oranje ontvangt meteen 1 houtblokje. Oranje neemt ook de uitvindingskaart van de kassa van het bord en legt deze op de aflegstapel. Zijn actie is nu voorbij; de volgende speler dient zijn actie uit te voeren.

Een tweede voorbeeld: Groen heeft een van zijn actieschijven geplaatst op het actieveld 'uitvindingen ontwikkelen of patenten vastleggen'. Bij het uitvoeren van deze actie besluit Groen om 2 patenten vast te leggen. Zijn eerste patent kost 1 gouden munt en zijn tweede kost 2 gouden munten. Groen levert eerst 1 gouden munt in en plaatst zijn patentmarker op dit vak. Hij gaat op het telspoor nu 1 vak vooruit. Zijn pion op dit telspoor belandt nu op het vak met 6 invloedspunten. Hier staat een symbool voor extra gereedschappen, zodat Groen meteen 1 gereedschapsblokje ontvangt. Groen mag nu 1 van zijn uitvindingen patenteren. Als hij nog niet gepatenteerde uitvindingen heeft, mag hij bij 1 van deze uitvindingen 1 van zijn uitvindingmarkers plaatsen. Vervolgens betaalt hij 2 gouden munten voor zijn tweede patent en plaatst zijn patentmarker op het patentenspoor 1 vak verder. Hij gaat op het telspoor weer 1 vak vooruit. Zijn pion belandt nu op het vak met 7 invloedspunten. Hier staat een symbool voor extra metaal, zodat groen meteen 1 metaalblokje ontvangt. Groen mag nu weer 1 van zijn uitvindingen patenteren.

EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde eindigt nadat alle acties zijn uitgevoerd.

VOORBEREIDING VAN EEN NIEUWE RONDE

1a. Verwijder alle start-uitvindingskaarten die nog op het spelbord liggen en neem deze uit het spel. De start-uitvindingskaarten die zich bevinden in de gedekte trekstapel en de aflegstapel blijven dus in het spel;

1b. De uitvindingskaarten op de laatste 3 velden van de bovenste rij op het spelbord (deze zijn gemarkeerd met een pijl naar boven) gaan naar de aflegstapel. De overgebleven kaarten schuiven volgens de pijlen op de velden door.

1c. Als er nieuwe uitvindingen op de markt zijn gekomen: schud de gehele gedekte trekstapel en de aflegstapel samen met de nieuwe uitvindingen. Niet geschud worden de uitvindingskaarten die nog op het spelbord lig gen. Vul na het schudden van de kaarten hierna de open plekken op het bord aan;

1d. Als er geen nieuwe uitvindingen op de markt zijn gekomen: vul de open plekken op het bord aan met de kaarten van de gedekte trekstapel. Als zich geen of onvoldoende kaarten in de trekstapel bevinden, schud dan de aflegstapel en vul de open plekken op het bord aan met de kaarten van deze stapel;

2. Leg de fabriekskaarten die liggen op de 3 meest rechtse velden van het spoor (dat zijn de velden met een pijl naar boven) op de aflegstapel. Schuif de overige fabriekskaarten in dezelfde volgorde door naar de rechterkant. Vul de lege beschikbare plekken op met nieuwe fabriekskaarten van de gesloten trekstapel. Als zich geen of onvoldoende kaarten in de trekstapel bevinden, schud dan de aflegstapel en vul de open plekken op het bord aan met de kaarten van deze stapel;

3. Vul de stoomschepen en/of de loodsen aan. De stoomschepen/loodsen die geen grondstoffen meer op voorraad hebben worden met 2 grondstof-blokjes aangevuld, met uitzondering van de loodsen met steenkool die in een dergelijk geval met 3 steenkoolblokjes worden aangevuld. Alle stoom-schepen/loodsen die nog wel grondstoffen op voorraad hebben worden met 1 grondstofblokje aangevuld.

4. Geef de zwarte startspelerpion aan de speler links van de vorige start-speler. Deze speler is in de volgende ronde de startspeler en dient als eerste een van zijn actieschijven te plaatsen. Zet de rondemarker 1 plaats verder.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na het spelen van de achtste ronde (bij 4 spelers), de negende ronde (bij 3 spelers) of de tiende ronde (bij 5 spelers).

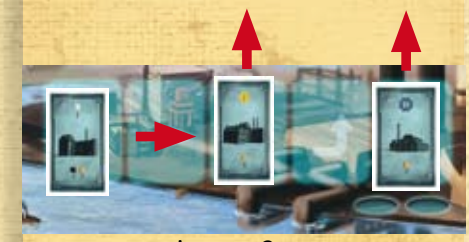
BEPALEN VAN DE WINNAAR

De totale score van iedere speler bestaat uit (a) de punten die de speler in de loop van het spel heeft vergaard, (b) de opbrengsten van een eenmalige toepassing van de ruilmarkt en (c) de bonuspunten.

Einde van de ronde als alle acties zijn uitgevoerd

zie de punten 1a en 1b.

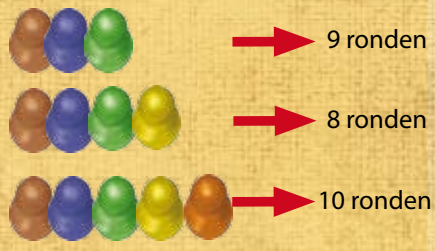
zie de punten 1c en 1d.



zie punt 2.

zie punt 3.

Einde van het spel: na 8, 9 of 10 ronden



Ad (a). Het aantal punten dat in de loop van het spel is vergaard, blijkt eenvoudig weg uit de stand op het telspoor.

Ad (b). Aan het einde van het spel mogen alle spelers nog eenmaal gebruik maken van de ruilmarkt volgens de regels die daarvoor in de loop van het spel golden (zie hiervoor: actieveld de ruilmarkt). Hierop geldt slechts 1 uitzondering: spelers kunnen geen bonus actieschijf meer kopen.

Spelers kunnen zodoende proberen om de nog in hun bezit zijnde grondstofblokjes, gouden munten en ontwikkelingsblokjes om te ruilen in invloedspunten. Logischerwijs zijn hiermee maximaal 3 punten te verdienen (immers, spelers mogen maximaal 3 maal gebruik maken van het middelste vak waarin gouden munten en ontwikkelingsblokjes tegen invloedspunten geruild kunnen worden).

Ad (c). De bonuspunten worden op de volgende wijze toegekend:

1. De speler die het hoogst is geëindigd bij het vastleggen van patenten op het patentenspoor, ontvangt 5 invloedspunten.

2. De speler die het meest heeft geïnvesteerd in het ontwikkelen van uitvindingen ontvangt 5 invloedspunten. Het gaat hierbij om de cijfers die in de blauwe vakken zijn vermeld. Tel deze cijfers bij elkaar op. Het gaat dus niet om het aantal uitvindingen.

3. De speler die de grootste productiecapaciteit voor grondstoffen in zijn fabrieken heeft ontvangt 5 invloedspunten. Let op: het gaat hierbij om de waarden die bovenaan de fabriekskaarten zijn vermeld. Deze waarden dienen bij elkaar te worden opgeteld. Het gaat dus niet om het aantal fabriekskaarten.

Indien bij de toepassing van de bonusregeling sprake is van een gelijke stand gelden de volgende regels:

* Indien er 2 spelers zijn die in een van de hiervoor genoemde categorieën evenveel punten hebben behaald, ontvangen zij beiden 3 invloedspunten;
* Indien er 3 spelers zijn die in een van de hiervoor genoemde categorieën evenveel punten hebben behaald, ontvangen zij allen 2 invloedspunten;
* Indien er 4 of 5 spelers zijn die in een van de hiervoor genoemde categorieën evenveel punten hebben behaald, ontvangen zij allen 1 invloedspunt.

GELIJKE STAND

Indien na toepassing van de hiervoor genoemde regels 2 of meer spelers evenveel invloedspunten hebben, dan wint de speler die de meeste uitvindingen op de markt heeft gebracht. Indien ook dat gelijk is, delen zij de overwinning.

Totale score =
a. punten op het telspoor +
b. punten uit de ruilmarkt +
c. bonuspunten

Voorbeeld ad (c) 1: Geel en Groen staan het hoogst op het patentenspoor en ontvangen beiden 3 invloedspunten.

Voorbeeld ad (c) 2: Groen heeft in dit voorbeeld het meest geinvesteerd in ontwikkelingsblokjes en ontvangt 5 invloedspunten.

Voorbeeld (c) 3: Groen heeft in dit voorbeeld een productiecapaciteit van 4.

Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste uitvindingen.

Quined Games bedankt: Sander Bol, Marina Kortekaas, Leonie Caljouw, Malorie Laukat, Arnaud Urbon, Anke Hahn, Steve McKeogh, Jeroen Hollander en alle testspelers. De auteur bedankt: Arthur Tebbe, Sander Bol en de leden van Spellenclub Tyche te Amsterdam

Auteur: Anthony Daamen
Design: Hans Janssen (www.althwen.com)
Redactie: Frank en Arno Quispel (www.quined.com)

© Anthony Daamen, Quined Games B.V., 2010