

SYMBOLENOVERZICHT

Hieronder staan nogmaals alle symbolen opgesomd.
Bij sommige ervan kan het ook om kosten gaan, als het getal ervoor rood is.



Je neemt Billies (geld) (blz. 6).



Je neemt overwinningspunten (blz. 6).



Je verplaatst je stemmingssteen naar boven of beneden (blz. 6).



Je neemt de container en steekt die bij het gelijke symbool in je pakhuys (blz. 7).



Je neemt de container en steekt die in een lege plek naar keuze in je pakhuys (blz. 7).



Je voert één van beide productieketens uit (blz. 7).



Optioneel: je koopt 1 productiefiche voor 10 en legt het op je tableau (blz. 8).



Je bouwt 1 gebouw uit je hand (blz. 8).



Een gebouw gebouwd (blz. 8).



Je zet of neemt een combinatie van Crafties en Brainies naar keuze (blz. 9).



Je neemt Crafties of Brainies (blz. 10).



Je neemt Workies naar keuze (blz. 10).



Je gebruikt open nieuwskaarten (blz. 11).



Een gespeelde nieuwskaart (blz. 11).



Je verzilvert een fractiespoor naar keuze of je doet 1 stap (blz. 10).



Je verzilvert het aangegeven fractiespoor of je doet daar 1 stap (blz. 10).



Je doet 1 stap op een fractiespoor naar keuze (blz. 10).



Je doet 1 stap op het aangegeven fractiespoor (blz. 10).



Je doet stembiljetten uit je voorraad in de buidel (blz. 11).



Je trekt stembiljetten uit de buidel (blz. 11).



Je betaalt de kosten en legt fraudefiches op je tableau (blz. 11).



Je verplaatst de schijf op het verkiezingspoor naar links of rechts (blz. 12).



Je trekt en gebruikt een gele of blauwe wet (blz. 15).



Je bent immoreel als je bovenste nieuwskaart dit symbool toont. Het is een voorwaarde (blz. 11, 15, 16).



Je verwijdert alle koffers naast 1 ondernemingstegel (blz. 16).



Je moet de ondernemingstegel naar de andere kant draaien (blz. 16).



Je moet de ondernemingstegel terug in de doos doen en een nieuwe neerleggen (blz. 16).



Deze symbolen vind je op het speelbord naast het verkiezingspoor (blz. 12).

PLANET B

Onze thuisplaneet, de aarde, is verleden tijd en de eerste omvormingen van de nieuwe kolonies op Planet B liggen al achter ons. Alleen de lama, de perfecte begeleider in deze ruige omgeving, herinnert ons nog aan de eerste stappen van de nieuwe start.

We zijn op deze planeet geland om een nieuwe en betere wereld te creëren. Naast een functionerende economie, infrastructuur en bijna democratische politiek is de dodo het symbool van de herstart en het leven.

Om nog sneller meer succes te kunnen behalen, hebben we functies als gouverneur gekocht. We hebben ons oorspronkelijke doel echter uit het oog verloren en zijn gierig geworden. Nu interesseren we ons uitsluitend nog voor macht en onze eigen bankrekening. Maar dat proberen we natuurlijk voor onze bevolking verborgen te houden, want uiteindelijk willen we nog hogerop en de nieuwe president worden.

SPEELMATERIAAL

- 1 speelbord
- 1 fractiespoor
- 4 tableaux
- 7 ondernemingtegels (3x A, 4x B)
- 40 productiefiches (10 per speler)
- 16 fraudefiches (4 per speler)
- 244 houten onderdelen:
 - 100 stembiljetten (25 per speler)
 - 64 Workies (32x Crafties, 32x Brainies)
 - 50 containers
 - 16 schijven (3 per speler en 4 witte)
 - 10 koffers
 - 4 stemmingsstenen (1 per speler)
- 120 kaarten:
 - 46 gebouwen (14x A, 14x B, 14x C, 4 centrales)
 - 46 nieuwskaarten (16x I, 16x II, 14x III)
 - 20 wetten (10x geel, 10x blauw)
 - 4 eindtellingskaarten
 - 4 functiekaarten
- 160 bankbiljetten (20x 1; 30x 2; 30x 5; 30x 10; 30x 20; 12x 50; 8x 100)
- 1 buidel
- De spelregels



© 2022 Hans im Glück
Verlags-GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur:
Johannes Natterer
Grafische vormgeving:
Dennis Lohausen en Franz-Georg Stämmele
Illustraties:
Marcel Gröber, Ingram Schell en Felicia Fuchs

Alle rechten voorbehouden
Made in EU



PLA01-03045-2208

SPEELMATERIAAL EN VOORBEREIDING

Welkom op Planet B, die hopelijk slechts tijdelijk het nieuwe thuis van de spelers wordt. We leggen alles voor 4 spelers uit. De aanpassingen voor 2 en 3 spelers staan op blz. 17.

We beginnen met de voorbereiding en het spelverloop. Daarna volgen de afzonderlijke acties. Tot slot lichten we een paar kaarten uit die wat ingewikkelder zijn.

10 Vorm van de **wetten** een gele en een blauwe stapel en schud deze apart. Leg deze als gedekte stapels bij de functiekaarten.



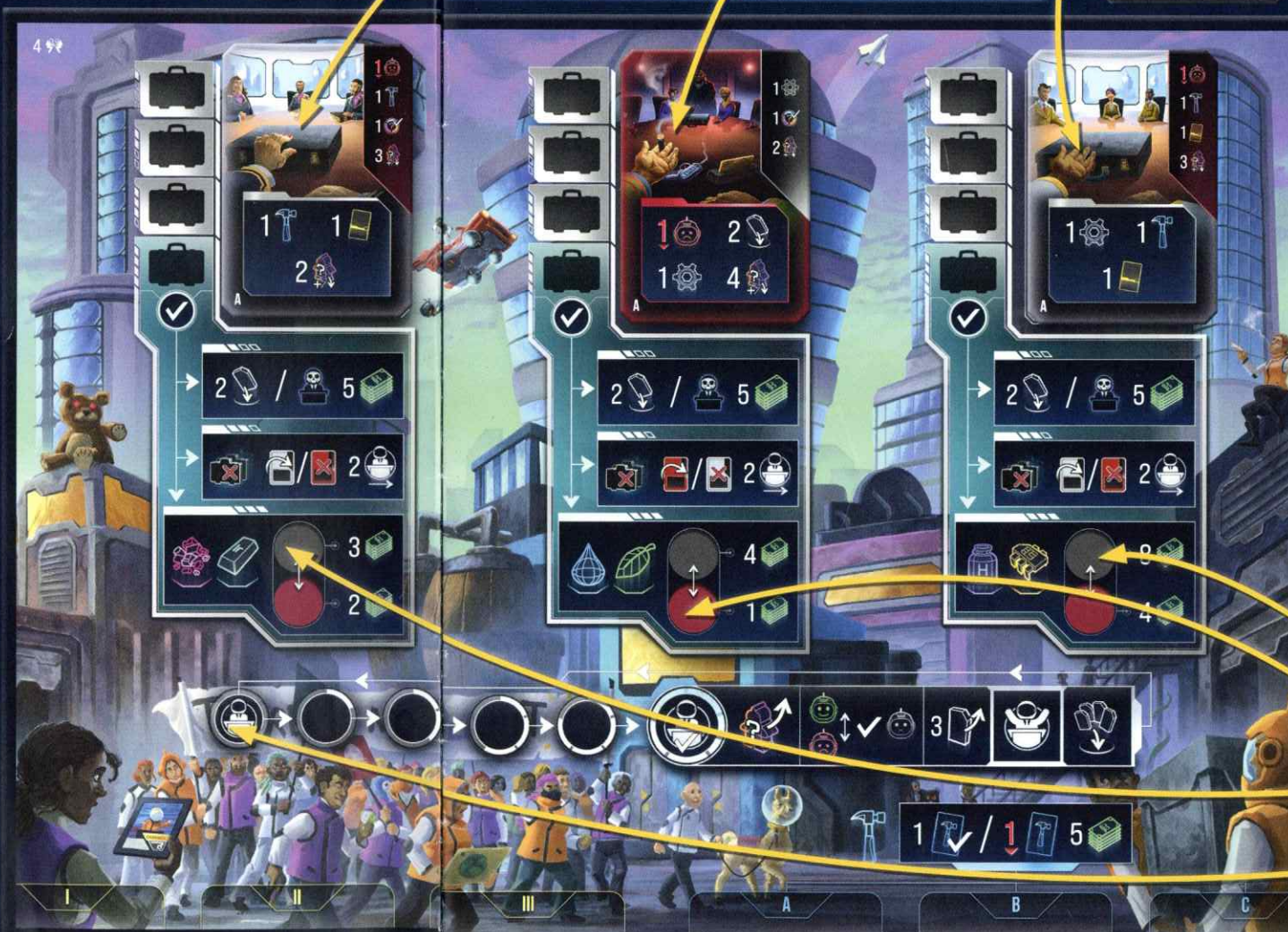
9 Leg de **buidel** en de **functiekaarten** voor iedereen goed bereikbaar naast de bank.

8 Sorteer de **nieuwskaarten** gedekt op I, II en III. Schud de 3 stapels apart en leg deze gedekt op hun plaatsen onder het speelbord. Draai dan van elke stapel de **bovenste** nieuwskaart om.



1 Leg het **speelbord** op tafel. Zorg ervoor dat de goede kant naar boven wijst. Die is aan het symbool **4** linksboven te herkennen.

2 Leg de **bankbiljetten**, de zogenaamde **Billies**, op waarde gesorteerd als voorraad neer. Dit is de bank.



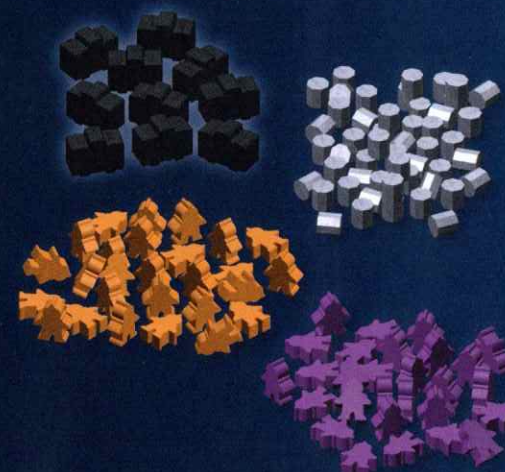
3 Leg het **fractiespoor** boven het speelbord.

4 Sorteer de **ondernemingtegels** met de grijze kant naar boven in 2 stapels: **A** en **B** (zie linksonder op de tegels). Schud de 2 stapels apart. Leg de 3 **A-tegels** in willekeurige volgorde op het speelbord.

Let op: draai de middelste naar de **rode kant**.

Leg de 4 **B-tegels** met de grijze kant naar boven als stapel naast het speelbord.

5 Leg de **koffers**, **containers** en de zogenaamde **Workies** als algemene voorraad naast het speelbord. De oranje Workies heten **Crafties**, de paarse Workies **Brainies**.



6 Leg 3 van de 4 **witte schijven** op de aangegeven velden voor de **markt** (aan de linker- en rechterkant op het grijze veld, in het midden op het rode veld).

Leg de **laatste** schijf op het startveld van het **verkiezingspoor**.

7 Sorteer de **gebouwen** gedekt op **A**, **B** en **C**. Schud de 3 stapels apart en leg deze gedekt op hun plaatsen onder het speelbord.

VOORBEREIDING VAN DE TABLEAUS

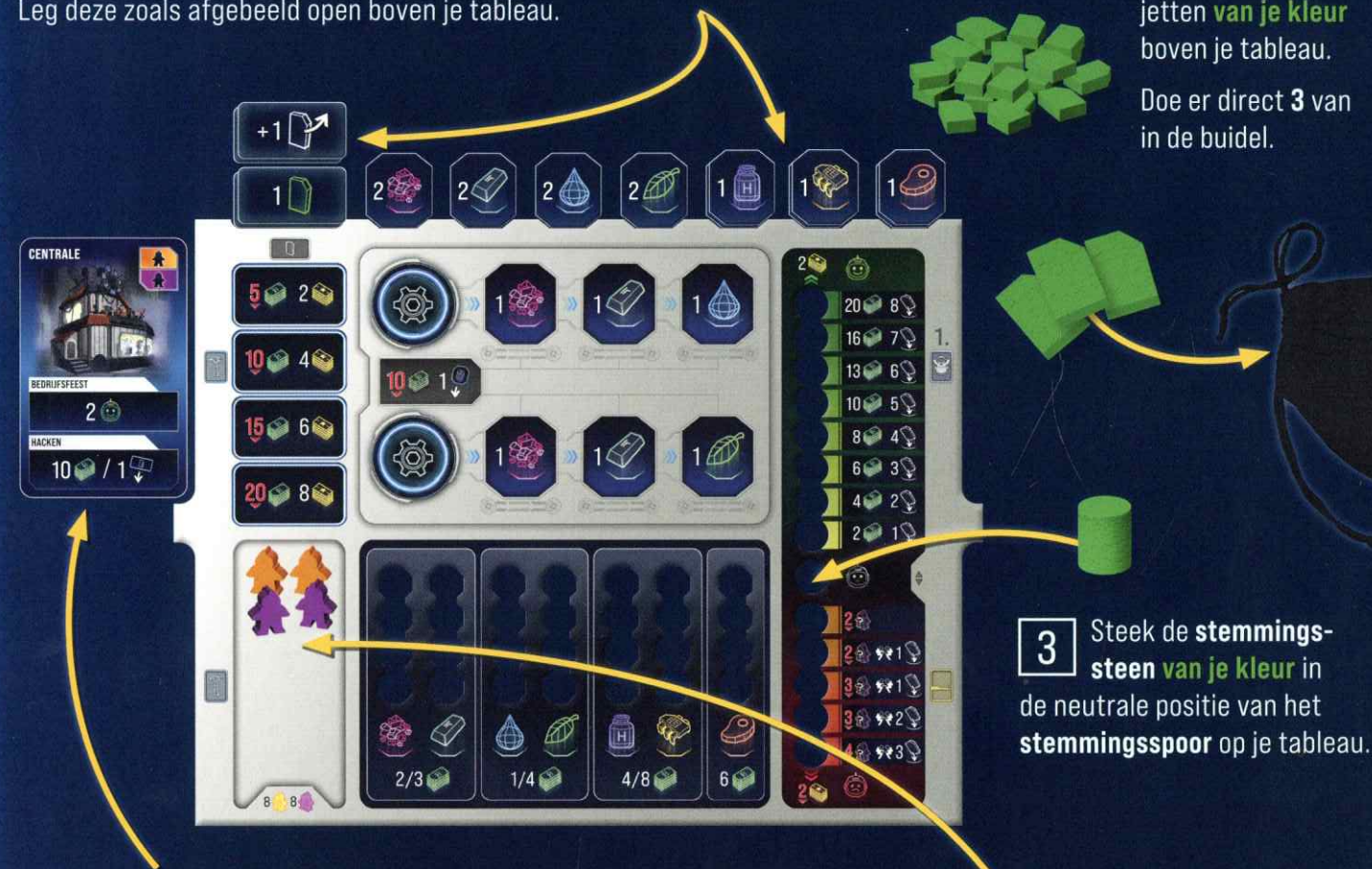
Bepaal door loting een startspeler. Die legt het tableau met de 1 rechtsboven voor zich neer. Met de klok mee krijgen de andere spelers respectievelijk tableau 2, 3 en 4. De middelen bij de productiesporen op de tableaux verschillen en beetje van elkaar. Verder zijn alle tableaux gelijk.

Let op: iedere speler heeft wat plaats rechts van zijn tableau en erboven nodig. Links van zijn tableau heeft hij de meeste ruimte nodig (ongeveer 20 cm). Iedere speler doet nu het volgende:

- 1 Kies een kleur. Neem de **4 fraudefiches** en de **10 productiefiches** met de achterkant van **jouw kleur**. Leg deze zoals afgebeeld open boven je tableau.

- 2 Leg de 25 stembiljetten **van je kleur** boven je tableau.

Doe er direct **3** van in de buidel.



- 5 Leg **jouw** centrale **open** links van je tableau. Dit gebouw staat vanaf het begin tot je beschikking. Net als bij de fiches is de achterkant van je centrale met je kleur gemarkeerd.

Opmerking: de sets zijn voor alle spelers gelijk. De kleuren dienen uitsluitend om de voorbereiding te versnellen.

- 6 Leg de **3 schijven van je kleur** op de 3 startvelden van het fractiespoor.

Opmerking: stapel de verschillende schijven op elkaar. Het is niet van belang welke bovenaan ligt.

- 4 Zet **2 Brainies** en **2 Crafties** op de daarvoor bedoelde plaats op je tableau.

Neem **10 Billies**. Dat is je startkapitaal, dat je **open** naast je tableau legt.



- 7 Leg de eindtelingskaart naast je tableau. Die heb je pas aan het einde van het spel nodig. Daarom heeft de kaart geen vaste plaats naast je tableau.



STARTGEBOUWEN

De spelers kiezen nu één voor één gebouwen.

Daartoe krijgt de laatste speler zoveel **A-gebouwen** als er spelers meedoen (in een spel met 4 spelers dus 4 kaarten). Hij kiest er 1 gebouw van en neemt dat in zijn hand. Hij geeft de andere gebouwen aan zijn **rechterbuurman** door. De spelers herhalen dat totdat iedere speler **precies** 1 A-gebouw in zijn hand heeft.

Daarna trekt de startspeler hetzelfde aantal gebouwen, maar nu van de B-stapel. Hij kiest er 1 van en geeft de resterende kaarten naar **links** door. Nadat iedere speler ook een B-gebouw heeft gekozen, trekt de laatste speler weer hetzelfde aantal gebouwen van de C-stapel, kiest hij er 1 van en geeft hij de resterende kaarten naar **rechts** door.

Iedere speler moet nu **1 A-, 1 B- en 1 C-gebouw** in zijn hand hebben.



SPELVERLOOP EN KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler probeert in dit spel zoveel mogelijk geld in de vorm van overwinningpunten in zijn zak te steken. Hij sluit daartoe deals met ondernemingen, zodat hij verschillende acties mag uitvoeren. Hij bouwt gebouwen, waar zijn Workies werken. Hij kan zich op het fractiespoor ontwikkelen of via nieuwskaarten anderen manipuleren en illegale activiteiten ontplooiën. Maar bij de verkiezingen heeft de stemming van de bevolking grote invloed op zijn kans om president te worden.

De spelers zijn steeds met de klok mee aan de beurt. In zijn beurt zet een speler een koffer bij een ondernemingtegel en voert hij alle daar aangegeven acties uit, inclusief eventueel daardoor geactiveerde acties van nieuwskaarten, gebouwen of het fractiespoor. Daarna is zijn beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt. We noemen de speler die aan de beurt is de **actieve speler**. Zijn alle koffervelden van een ondernemingtegel bezet, dan wordt deze omgedraaid of de tegel verdwijnt uit het spel. Dit gaat zo door totdat er geen ondernemingtegel meer is en het einde van het spel wordt geactiveerd.

ALGEMEEN

Hieronder volgt een korte verduidelijking hoe de symbolen in het spel werken. Wat de afzonderlijke symbolen precies betekenen, leggen we later uit.

KOSTEN EN ACTIEKADERS

Elke actie die een speler kan kiezen, bevindt zich in een **actiekader**.

Bevinden zich kosten in een actiekader, dan **moet** een speler die **altijd eerst** volledig **betalen** om de resterende acties in het kader uit te voeren. Kan de speler de kosten niet voldoen, dan mag hij dat actiekader niet kiezen.

Kosten zijn altijd te herkennen aan een **rood** getal of **rode** tekst ervoor. Krijgt een speler iets of mag hij een actie uitvoeren, dan is het getal ervoor wit.



Staat boven een symbool het woord **ALLEN**, dan krijgen alle spelers (met inbegrip van de actieve speler zelf) de actie of moeten ze iets afgeven. Staat er **ALLE ANDEREN**, dan gaat het uitsluitend om de andere spelers, niet de actieve speler. Ook in deze gevallen moet de actieve speler de kosten kunnen betalen om het actiekader te mogen kiezen. Kunnen de anderen de kosten niet betalen, dan hebben ze geluk. De actieve speler mag dan alsnog het actiekader kiezen. Hij moet daarnaast alle andere acties altijd zoveel mogelijk uitvoeren.

Belangrijk: de speler mag pas aan de volgende actie beginnen als hij de andere heeft **uitgevoerd**. Hij mag de **volgorde** waarin hij de acties in een actiekader uitvoert zelf **bepalen**.



Soms bevat een actiekader meerdere opties waaruit de speler mag kiezen: er staat dan een “/” tussen 2 **verschillende acties** of tussen 2 **symbolen**, waardoor de speler binnen een actie kan combineren.



GELD EN OVERWINNINGSPUNTEN

Ongeacht of een speler illegale of legale deals sluit, hij heeft daar steeds weer **Billies** — geld dus — voor nodig. Dat zijn de biljetten die open naast zijn tableau liggen. De hoeveelheid geld van een speler is open informatie voor de andere spelers.

Daarnaast zijn er overwinningpunten. Die krijgt een speler bij verschillende acties. Hij neemt dan het aangegeven aantal Billies uit de bank. Ook in het geval van overwinningpunten gelden de waarden op de voorkanten van de biljetten (een biljet van 5 is dus 5 waard).

Die stopt de speler in zijn eigen zak. *Ja, echt, hij doet die simpelweg in zijn broekzak. Beschouw die als een geheime bankrekening.* Heeft hij geen broekzak, dan kan de speler de biljetten natuurlijk ook **gedekt** naast zijn tableau leggen.

Belangrijk: liggen biljetten open bij een speler, dan is het . Liggen ze gedekt, dan zijn het . Een speler mag niet gebruiken om te betalen en ze ook niet tegen ruilen. Hij mag en wel op elk moment met de bank wisselen om te voorkomen dat de kleinere biljetten opraken.

Speciale situatie: is de voorraad geld op, gebruik dan echte bankbiljetten ter vervanging.

STEMMING

Tijdens het spel voert een speler steeds acties uit die meer of minder goed bij zijn bevolking vallen. Met deze acties verhoogt of verlaagt hij de stemming van zijn bevolking.

: hij zet zijn steen op het stemmingsspoor naar boven.

: hij zet zijn steen op het stemmingsspoor naar beneden.

Opmerking: tel de neutrale positie bij de stappen mee.

Staat de steen op het bovenste veld van het stemmingsspoor, dan neemt de speler voor elke volgende stap naar boven die hij krijgt 2 . Zijn steen blijft dan staan.

Dit werkt op dezelfde manier als hij helemaal beneden staat. Voor elke volgende stap naar beneden moet hij 2 afgeven.

Speciale situatie: heeft een speler geen , maar krijgt hij , dan wordt zijn schuld kwijtgescholden. De kosten gelden dan wel als “betaald”.

En wat is de functie van de stemming?

Afhankelijk van de door de speler gekozen acties stijgt of daalt de stemming van de bevolking. Dat heeft niet direct gevolgen. Het stemmingsspoor is pas bij een **verkiezing** van belang. Meer daarover op blz. 12.

IN ZIJN BEURT: DE SPELER SLUIT EEN DEAL

De actieve speler kiest eerst een ondernemingtegel waarmee hij een **deal** wil sluiten. Op elk van deze tegels zijn acties in een actiekader afgebeeld, die de speler dan uitvoert.

Hij neemt daartoe een **koffer** uit de algemene voorraad en zet die op het bovenste **lege kofferveld** naast een ondernemingtegel.

Kosten staan uitsluitend op de “illegale” **rode** kant van de ondernemingtegels. Elke keer dat een speler een “illegale” deal wil sluiten, kost hem dat 1 stemming .

Op elke ondernemingtegel staat 1 actiekader. In het kader rechtsboven is te zien welke acties de spelers op de achterkant van de tegel kunnen verwachten. Die acties mag de speler nog niet gebruiken.

Nadat de speler alle mogelijke acties van de ondernemingtegel heeft uitgevoerd, is zijn beurt voorbij en is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt. Die neemt dan weer een koffer en zet deze op dezelfde manier in.

Het onderste kofferveld is steeds met een kleur gemarkeerd. Zet een speler een **koffer** op het **laatste lege** veld van een ondernemingtegel, dan moet hij aan het einde van zijn beurt een reorganisatie uitvoeren. Dat leggen we op blz. 16 uit.

WELKE ACTIES ZIJN ER?

We leggen nu één voor één de verschillende acties in het spel uit. Die komen de spelers op verschillende plekken tegen, zoals op gebouwen, het speelbord of nieuwskaarten. Dat duurt even, maar aan het einde wordt alles (min of meer) duidelijk.

PRODUCTIE

Deze actie is de belangrijkste bron om aan middelen te komen. En wat zou een leven zonder vlees zijn?



De speler moet eerst 1 **productieketen** op zijn tableau kiezen, de bovenste of de onderste. Beide productieketens bestaan uit elk 3 productievelden en tonen zo verschillende combinaties van middelen.

De speler neemt dan alle middelen die in de gekozen productieketen zijn afgebeeld en legt die in zijn **pakhuis**.

Daartoe steekt hij per middel 1 **zilveren container** in de betreffende plaatsen van zijn tableau.

Een speler kan niet meer dan 4 containers per middel hebben. Krijgt hij op enig moment meer middelen dan hij plaats in zijn pakhuis heeft, dan verkoopt hij de overtollige middelen direct voor de huidige prijs (zie Middelen verkopen, blz. 8).

Dit symbool bevindt zich niet in productieketens, maar op sommige gebouwen en nieuwskaarten. Het betekent dat de speler een middel naar keuze ontvangt. Hij kiest er dus één en steekt 1 container bij het gekozen middel in zijn pakhuis.

Speciale situatie: mochten er niet voldoende containers zijn, gebruik dan ter vervanging eigen olievaten.





PRODUCTIEFICHES

Een speler kan door de koop van nieuwe **productiefiches** de middelen die hij bij productie ontvangt, wijzigen. Hij mag deze **op elk moment tijdens zijn beurt** voor 10 per stuk kopen, **voor of nadat** hij een actie heeft uitgevoerd.

Hij legt dan 1 productiefiche naar keuze op één van de productievelen op zijn tableau. Daarmee overdekt hij dus 1 veld. Hij mag ook in één keer meerdere productiefiches kopen.

Een speler mag gekochte productiefiches op elk moment in zijn voorraad terugleggen. Het dat hij daarvoor heeft betaald, krijgt hij **niet terug**.

Tip: koop productiefiches vlak voor de productie, want dan kun je die direct gebruiken.



MIDDELEN VERKOPEN

Een speler heeft middelen nodig om **kosten** te betalen of om aan te komen.

Hij **mag** in zijn beurt **altijd**, voor of na een actie, **zoveel** middelen **als hij wil** tegen de **huidige prijs** verkopen. Hij legt de betreffende containers dan in de algemene voorraad terug en neemt het uit de bank.

De prijzen van middelen staan op het speelbord. De schijven ernaast geven aan welke prijzen op dat moment gelden. Een speler mag **vlees** **altijd voor 6** verkopen.

Wanneer en hoe een prijs verandert, leggen we op blz. 16 uit.

Belangrijk: het is **niet** mogelijk om middelen te kopen.

Opmerking: de mogelijke prijzen voor de verkoop van middelen zijn ook onder het pakhuis op het tableau van een speler aangegeven.



GEBOUW BOUWEN

Met deze actie kan de speler een gebouw uit zijn hand bouwen.

Voert hij een bouwactie uit, dan kiest hij eerst **1 gebouw** uit zijn hand dat hij wil bouwen. Dan moet hij de **kosten** ervan betalen. Daar krijgt hij overwinningpunten voor, die hij **direct** uit de bank neemt en zoals eerder beschreven in zijn zak steekt.

Daarna legt hij het gebouw links van zijn tableau. Het is daarmee gebouwd. De speler mag daar zoveel gebouwen leggen als hij wil. Het is niet van belang of een gebouw in de bovenste of onderste rij ligt.

Heeft een speler een gebouw gebouwd, dan gebeurt er in eerste instantie verder niets. Vanaf nu staan de erop aangegeven acties echter tot zijn beschikking. Die kan hij gebruiken door Workies op hun werkplekken te zetten. Dat leggen we op de volgende bladzijde uit.

Wil of kan een speler geen gebouw bouwen, dan moet hij in plaats daarvan 1 gebouw uit zijn hand onder de betreffende gedekte stapel terugdoen. Daar krijgt hij 5 voor.

Opmerking: rechtsonder op het speelbord staat de referentie naar de bouwactie en het alternatief.



GEBOUW TREKKEN

Na zijn beurt trekt de speler zoveel gebouwen dat hij er weer **3 in zijn hand** heeft. Hij mag daarbij zelf kiezen van welke stapel(s) hij trekt.

Opmerking: hij is dus niet verplicht om een A-gebouw te trekken als hij een A-gebouw heeft gebouwd.

De 3 stapels verschillen van elkaar qua kosten en benodigde Workies. Op de achterkant van de gebouwen staat een indicatie daarvan.

De kosten van A-gebouwen variëren van 4 tot en met 10 en deze hebben uitsluitend nodig. B-gebouwen kosten 14-20 en hebben en nodig. C-gebouwen zijn het duurst. Die kosten 24-30 en hebben uitsluitend nodig.

Er is een gelimiteerd aantal gebouwen. Het kan daardoor voorkomen dat 1 of meer stapels leeg zijn.



WORKIE-ACTIE

Je houdt natuurlijk liever pauze op je tableau, maar nomen est omen.

Deze actie geeft de speler de mogelijkheid om het aangegeven aantal Crafties of Brainies **te nemen** en in zijn voorraad te zetten. **Of** hij kan ze op gebouwen **zetten** om die te gebruiken.

De speler mag beide opties in **een combinatie naar keuze** uitvoeren. Het is daarbij niet van belang of hij of neemt of inzet.



Staan er op enig moment meer dan 8 of 8 op het tableau van een speler, dan moet hij het overtal direct in de algemene voorraad leggen.

Opmerking: zijn er niet voldoende Workies, ga dan zelf op het tableau staan.

WORKIE INZETTEN

De speler mag Workies op zijn gebouwen zetten. Daarbij zet hij altijd 1 Workie op 1 **werkplek van dezelfde kleur**. Op elke werkplek mag ten hoogste 1 of 1 staan.

Een afdeling bestaat afhankelijk van het gebouw uit een verschillend aantal bij elkaar horende werkplekken voor Workies. Een speler mag afdelingen voorbereiden door die slechts gedeeltelijk te bezetten.

Zodra de speler een afdeling **volledig heeft bezet**, moet hij direct het **bovenste of onderste actiekader** kiezen.

Zoals gebruikelijk moet de speler eerst de kosten betalen. Daarna voert hij de acties in een volgorde naar keuze uit. Vanaf blz. 18 verduidelijken we de complexe gebouwen.

Sommige gebouwen (zoals bijvoorbeeld de centrale) kan een speler maar 1 keer activeren, andere (zoals bijvoorbeeld het restaurant) 2 keer.

Workies die een speler op gebouwen heeft gezet, blijven daar ook na het uitvoeren van de acties staan en blokkeren zo de werkplekken.

Heeft de speler Workies op alle werkplekken gezet, dan is het gebouw vooralsnog helemaal bezet en niet meer beschikbaar.

Wanneer een speler Workies van zijn gebouwen weer in zijn voorraad terugneemt, leggen we later uit (blz. 12).

VOORBEELD



VOORBEELD



VOORBEELD



WORKIES NEMEN

Een betekent dat de speler mag kiezen of hij een Craftie of een Brainie neemt.

Een betekent dat de speler mag nemen **en/of inzetten**.

Is of afgebeeld, dan mag de speler uitsluitend Workies nemen, maar **niet** inzetten. Hij neemt dan eenvoudigweg het aangegeven aantal van deze Workies uit de algemene voorraad en zet die op zijn tableau.

WORKIE AFGEVEN

Soms moet een speler ook Workies betalen.

Hij moet dan het aangegeven aantal Workies van de afgebeelde soort **van zijn tableau** terug in de voorraad doen. Daarbij mag hij geen Workies van gebouwen nemen. Heeft hij er niet voldoende, dan kan hij de kosten niet betalen.



HET FRACTIESPOOR

Op Planet B zijn er 3 grote fracties, die verschillende belangen vertegenwoordigen. Hoe verder je op het betreffende spoor vordert, des te hoger sta je in aanzien van de fractie.

Met gaat een speler **1 stap** op het betreffende fractiespoor vooruit of **verzilvert** hij deze fractie. Met mag hij bij 1 fractie naar keuze 1 stap vooruit of mag hij die verzilveren.

Heeft een speler meerdere -acties, dan mag hij stappen en verzilveren naar believen combineren. Krijgt hij meerdere , dan mag hij ook op **verschillende sporen** vooruit of verschillende sporen verzilveren.



STAPPEN OP DE FRACTIESPOREN

Is het symbool **zonder** vinkje afgebeeld, dan moet de speler **stappen** zetten. Hij mag dus **niet verzilveren**. Hij zet **zijn schijf** dan het aantal aangegeven stappen op het afgebeelde spoor naar **rechts**.

Zoals hierboven aangegeven, heeft de speler bij de keuze tussen de 3 sporen, bij staat het spoor vast.

Mocht een speler al op de **laatste** positie van een spoor staan en wil hij nog verder op dat spoor vooruit, dan blijft hij staan, maar krijgt hij voor elke volgende stap 4 .



VERZILVEREN

Uitsluitend als het symbool **met** een vinkje is afgebeeld, mag de speler een gunst van een fractie eisen. Dat betekent dat hij **1 van de sporen** verzilvert.

Hij gebruikt 1 van beide actiekaders naast het veld waar zijn schijf ligt en voert alle acties erin uit. Hij mag ook een actiekader links van zijn schijf kiezen.

Daarna moet hij zijn schijf weer op het startveld terugzetten.



STAPPEN AFGEVEN

Net als bij andere acties kunnen ook hier ook kosten optreden. De speler moet zijn schijf dan het aangegeven aantal stappen naar links zetten. Staat de speler al op het startveld, dan kan hij de kosten **niet** betalen.

2 De speler neemt 2 en zet die op zijn tableau.

2 De speler moet 2 naar keuze afgeven. Hij mag ook 1 en 1 afgeven. Hij doet die terug in de algemene voorraad.



De speler staat al op het laatste veld van het kapitalistenspoor. Via verzilvert hij dit spoor. Hij besluit om 15 in plaats van 20 te nemen. Daarna voert hij uit om 1 gebouw uit zijn hand te bouwen. Tot slot legt hij zijn schijf weer op het startveld.



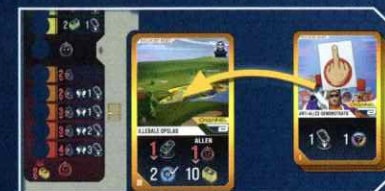
NIEUWSKAART

Bijzondere acties en gebeurtenissen die je veroorzaakt, komen direct in het nieuws terecht en vallen al dan niet goed bij je bevolking. Hier wordt duidelijk wat voor gouverneur je werkelijk bent.

De speler gebruikt de bovenste kaart van 1 van de 3 stapels: I, II of III.

Nadat hij een kaart heeft gekozen, voert hij **direct alle** erop afgebeelde acties uit. Zoals gebruikelijk moet hij daarvoor eventueel afgebeelde **kosten** betalen.

Nadat hij alle acties van de kaart heeft uitgevoerd, legt hij de kaart open rechts-onder naast zijn tableau . Ligt daar al een kaart, dan legt hij de net gespeelde open **op** de vorige.



IMMORELE NIEUWSKAARTEN

Door het spelen van bepaalde kaarten kan een speler **immoreel** worden. Daarbij geldt altijd uitsluitend de als **laatste** gespeelde kaart (die bovenaan ligt). Toont deze dit symbool rechtsboven, dan is de speler immoreel.

Opmerking: alle II-nieuwskaarten en de helft van de III-nieuwskaarten zijn .

Of de laatste actie van een speler immoreel was, is uitsluitend van belang bij een **reorganisatie** (blz. 16) en de **functie-kaarten** (blz. 15). Maar daarover later meer.

Opmerking: aan het begin van het spel ligt er geen nieuwskaart bij de spelers. We nemen aan dat ze dan (nog) niet immoreel zijn.

Na zijn beurt draait de speler van elke stapel waarvan hij een nieuwskaart heeft genomen een nieuwe om. Er liggen dan weer 3 open nieuwskaarten voor de volgende speler. Het kan ook voorkomen dat een stapel leegraakt.

VOORBEELD



De speler kiest deze nieuwskaart van de I-stapel en voert die direct uit. Hij neemt dus 2 plastic. Daarna legt hij de kaart naast zijn tableau. Aan het einde van zijn beurt draait hij de bovenste kaart van de I-stapel voor de volgende speler om.



STEMBILJET IN DE BUIDEL DOEN

Je zou geen echte gouverneur zijn als je tevreden bent met je functie. En waar kun je je invloed beter vergroten dan in de politiek?

De speler doet het aangegeven aantal **stembiljetten** uit zijn voorraad in de **buidel** . Daarmee vergroot hij zijn kansen om bij de volgende verkiezingen een hogere functie te bemachtigen (meer daarover op de volgende bladzijde).

Speciale situatie: heeft een speler niet genoeg stembiljetten in zijn voorraad, dan krijgt hij 1 voor elke volgende .

Opmerking: acties waarbij een speler stembiljetten in de buidel doet, dragen dit symbool . Als het algemeen over stembiljetten gaat, gebruiken we .



FRAUDEFICHE KOPEN

Deze actie staat niet op ondernemingtegels, maar alleen op centrales en een paar nieuwskaarten. Een speler heeft in totaal 4 fraudefiches: 2 en 2 .

De speler legt 1 of 1 op het bovenste vrije veld van zijn tableau. Hij moet de aangegeven kosten betalen en krijgt direct de . Hoe meer fraudefiches een speler koopt, des te duurder worden ze.

Op de volgende bladzijde bij "3. Verkiezing afhandelen" leggen we de functies van de fiches uit.



Staat er "GRATIS" onder het symbool, dan legt de speler een fraudefiche zonder de kosten te betalen op het bovenste vrije veld. Hij krijgt dan wel de .





HET VERKIEZINGSSPOOR

De speler verplaatst de schijf op het verkiezingsspoor het aangegeven aantal velden naar rechts of links.

Belangrijk: gaat het om 1 symbool, dan staat de richting vast.

Ligt de schijf op de laatste positie, dan vindt direct **na** de beurt van de speler een verkiezing plaats.

Speciale situatie: de speler mag de actie ook kiezen als de schijf op de eerste positie ligt. Hij verplaatst de schijf dan niet. Hetzelfde geldt als de schijf op het laatste veld ligt en de actie wordt uitgevoerd. De verkiezing wordt dan wel afgehandeld.

2

De speler zet de schijf 2 velden vooruit. Aan het einde van zijn beurt vindt dus een verkiezing plaats.

VOORBEELD

DE VERKIEZING

Zodra de schijf op de laatste positie van het verkiezingsspoor ligt, vindt aan het **einde van de beurt van de speler** een verkiezing plaats. Daarbij wedijveren de spelers met hun in de buidel verzamelde stembiljetten om het presidentschap.

De verkiezing bestaat uit **5 stappen**:

1. Workies terugnemen
2. Stemmingssparen afhandelen
3. Verkiezing afhandelen
4. Uitbetalen en functies verdelen
5. Verkiezing afsluiten



Deze stappen zijn ter herinnering op het speelbord afgebeeld. Alle spelers moeten deze stappen uitvoeren.

1. WORKIES TERUGNEMEN

Zet alle eigen Workies die op **volledig bezette afdelingen** van je gebouwen staan **terug in je eigen voorraad**. Workies die op nog niet volledig bezette afdelingen staan, mag je in je eigen voorraad zetten, maar dat hoeft niet.

Opmerking: zoals gebruikelijk mogen er niet meer dan 8 Brainies en 8 Crafties op je tableau staan. Doe alle overvloedige Workies terug in de algemene voorraad.

2. STEMMINGSSPAREN AFHANDELEN

Bij het afhandelen van je **stemmingsspoor** voer je afhankelijk van de **positie van je stemmingssteen** het aangegeven effect uit. Kijk daartoe eenvoudigweg naar de symbolen naast de steen:

- Bij een positieve stemming krijg je Billies en doe je stembiljetten in de buidel.
- Bij een negatieve stemming geef je het aangegeven aantal af en leg je die in de algemene voorraad terug.
- Bij een zeer slechte stemming doen alle andere spelers (jij niet) extra stemmen 1 in de buidel.
- Bij een neutrale stemming gebeurt er niets.

Zet de stemmingssteen op de **neutrale positie** van je stemmingsspoor. Na een verkiezing zijn je verkiezingsbeloften niets meer waard.

3. VERKIEZING AFHANDELEN

Heb je 1 of 2 gekocht, dan neem je nu respectievelijk 1 of 2 van je kleur uit de voorraad en leg je die voor je neer.

Speciale situatie: het kan voorkomen dat je geen stembiljetten meer in je voorraad hebt. Tel dan 1 of 2 bij je verkiezingsresultaat op (meer daarover bij 4. UITBETALEN).

Nu vindt de verkiezing zelf plaats. De speler die de verkiezing heeft geactiveerd, begint. Hij trekt **3 stembiljetten uit de buidel** (zonder erin te kijken).

Heeft hij een fraudefiche, dan trekt hij er 1 meer uit. Heeft hij beide, dan trekt hij dus in totaal 5 stembiljetten. Hij legt alle getrokken voor zich neer (gescheiden van zijn voorraad).

Dan geeft hij de buidel aan de **volgende speler (met de klok mee)** door. Ook die trekt 3 (of ten hoogste 5, afhankelijk van zijn fraudefiches).

Belangrijk: de spelers trekken zolang stembiljetten uit de buidel totdat er niets meer in de buidel is. Het kan dus voorkomen dat een speler vaker mag trekken dan anderen. Mag de laatste speler meer stembiljetten trekken dan er in de buidel zijn, dan heeft hij pech gehad. Hij trekt dan uitsluitend de overige.

VOORBEELD



1. Geel heeft 1. Hij legt dus 1 eigen uit zijn voorraad voor zich neer.
2. Groen heeft de verkiezing geactiveerd. Hij heeft 1 en trekt dus 4, die hij voor zich neerlegt.
3. Daarna is blauw aan de beurt. Hij heeft geen fraudefiche en trekt daarom 3.
4. Dan trekt rood 3 uit de buidel.
5. Geel trekt ook 3 en legt die bij zijn.
6. Er zijn nog in de buidel, dus gaat het door. Groen mag er 4 trekken. Hij trekt de laatste 2 uit de buidel en legt die ook voor zich neer.

4A. UITBETALEN

Wie wil nou een democratische verkiezing?

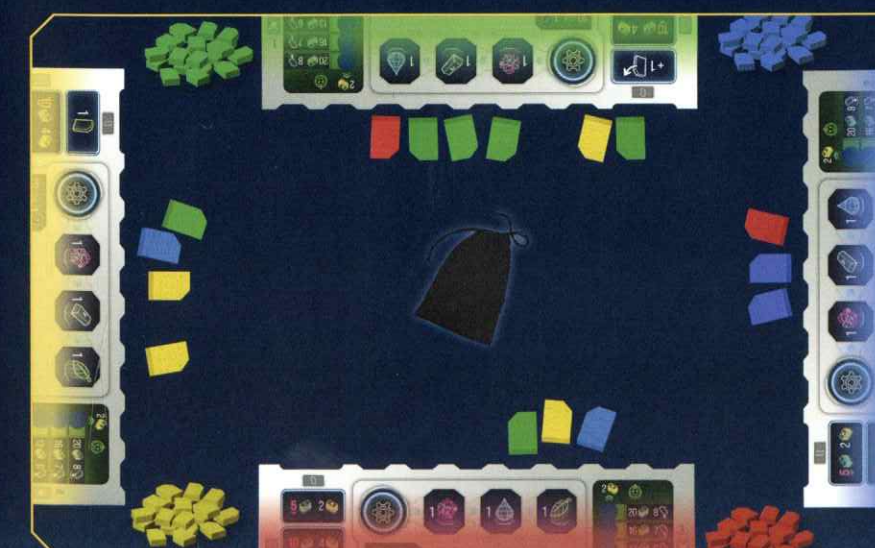
Iedere speler telt nu **alle eigen** die voor zich liggen. De speler met de **meeste eigen** voor zich wint de verkiezing. De spelers verdelen nu de functies aan de hand van de ontvangen stembiljetten in hun eigen kleur.

De speler met de meeste eigen stembiljetten wordt president.

De nummer 2 wordt vice. De L.A.M.A. gaat naar de derde plek en de D.O.D.O. naar de vierde plek.

Gelijke stand: bij een gelijk aantal stemmen na de eerste verkiezing wint van hen de speler met het **hogere** cijfer rechtsboven op zijn tableau. Bij alle volgende verkiezingen wint van hen de speler met de **lagere** functie. De president verliest dus alle gelijke standen en de D.O.D.O. wint die juist.

VOORBEELD



Iedere speler telt hoeveel stembiljetten in zijn eigen kleur voor zich liggen:

- Geel heeft er 2, groen 4, blauw 2 en rood 0.
- Groen wint de verkiezing en wordt president.
- Blauw en geel hebben er evenveel. Dit is de eerste verkiezing. Daardoor wint geel door zijn tableau met de 4.
- Geel wordt vice en blauw L.A.M.A.
- Rood heeft 0 stemmen voor zich en wordt D.O.D.O.

4B. FUNCTIES VERDELEN

Verdeel nu de **functiekaarten** op basis van de verkiezingsuitslag.

Iedere speler krijgt nu de kaart die hij bij de voorgaande verkiezing heeft verdiend. Daardoor krijgt hij en doet hij een bepaald aantal voor zich liggende weer in de buidel. Dat is op de functiekaarten onder **NU** aangegeven. Doe dat als volgt:

1. **President**: je neemt 25 . Daarna moet je **alle** van **jouw kleur** die voor je liggen terug in je voorraad doen.
2. **Vice**: je neemt 10 . Je moet **alle eigen** en alle van de **president** die voor je liggen terug in de betreffende voorraden doen.
3. **L.A.M.A.**: je neemt 3 . Je moet uitsluitend de van de president die voor je liggen aan hem teruggeven (terug in zijn voorraad).
4. **D.O.D.O.**: je neemt 1 . Je moet uitsluitend de van de president die voor je liggen aan hem teruggeven (terug in zijn voorraad).



VOORBEELD



1. **Groen** heeft de president ontvangen en neemt 25 . Daarna legt hij de 4 voor zich terug in zijn voorraad.
2. **Geel** neemt de vicekaart en 10 . Hij doet alle in de voorraad van **groen** terug en de in zijn eigen voorraad.
3. **Blauw** neemt de L.A.M.A.-kaart en 3 . Daarna doen **blauw** en **rood** alle die voor zich liggen terug in de voorraad van **groen**. **Blauw** heeft geen , dus hij hoeft niets weg te doen.

Elke functiekaart bestaat uit 2 delen. Bovenaan staat de "Nu"-actie, die de spelers zojuist hebben uitgevoerd. De andere, onderste actie leggen we op de volgende bladzijde uit.

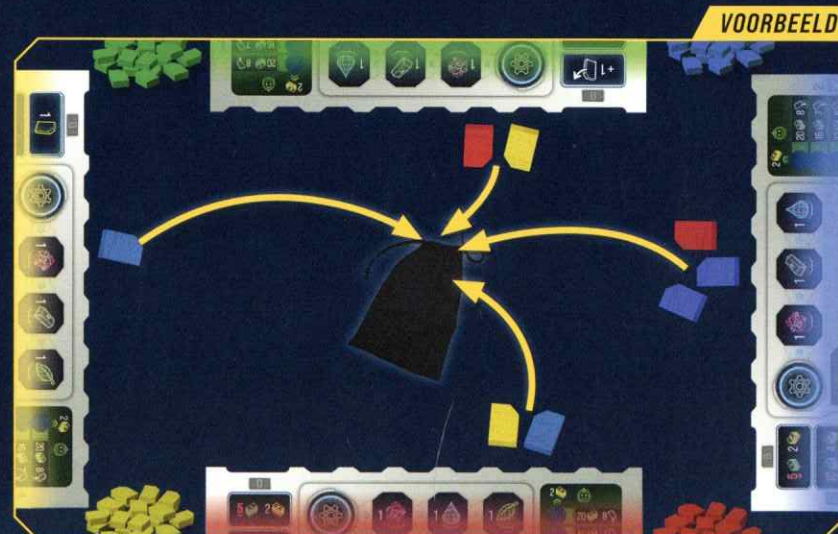
5. VERKIEZING AFSLUITEN



Iedere speler doet nu alle die nog voor zich liggen terug in de buidel.

De president heeft dus weer al zijn in zijn voorraad en niets in de buidel. De vice heeft er iets minder dan voorheen in de buidel en de D.O.D.O. en L.A.M.A. hebben geen stemmen verloren.

Speciale situatie: die een speler via ontvangt, worden volledig meegeteld. Is een speler dus D.O.D.O. of L.A.M.A. geworden, dan gaan die stembiljetten na de verkiezing ook in de buidel.



VOORBEELD

Leg de schijf weer op het startveld van het verkiezingsspoor. Na de verkiezing is de speler links van de speler die de verkiezing heeft geactiveerd aan de beurt. Het spel gaat dan zoals gebruikelijk verder.

FUNCTIES

Elke functie heeft nog een extra actie, die in het onderste kader is afgebeeld.

Deze moet de speler, zolang hij die functie heeft, **eenmaal per eigen beurt** uitvoeren. Hij doet dat voor of na een andere actie. Elke functie heeft daarbij verschillende mogelijkheden:

PRESIDENT



Als president moet je een beslissing nemen die alle spelers betreft. Je krijgt wetsvoorstellen, die je moet aannemen of afwijzen.

In je beurt trek je 1 wet. Ben je **immoreel** , dan trek je 1 **blauwe** wet. Anders trek je 1 **gele** wet.

Je leest de wet hardop voor. Dan moet je besluiten of je het linker- of rechteractiekader kiest. Jij krijgt wat onder "President" staat, de andere spelers wat onder "Alle anderen" staat. Daarna doe je de wet weer gedekt onder de stapel.

Ter herinnering: je bent immoreel als rechtsboven op je bovenste nieuwskaart dit symbool te zien is: .



VOORBEELD



Groen is president. Aan het begin van zijn beurt trekt hij deze wet. Hij besluit steenkool uit te faseren en kiest dus het linkeractiekader.

Groen krijgt nu 1 stap op het futuristenspoor of hij mag het verzilveren. Hij voert de gekozen actie direct uit. Alle andere spelers krijgen 1 stap op het futuristenspoor. Ook nu geldt: wie zich al op het laatste veld van het spoor bevindt, krijgt in plaats daarvan 4 .

VICE



Ben je , dan neem je 6 . Anders ga je 1 stap op een **fractiespoor naar keuze** vooruit.

L.A.M.A.



(Leading Authority of Mischievous Actions)

Ben je , dan neem je 3 . Anders krijg je 1 positieve stemming .

D.O.D.O.



(Director of Diminutive Orders)

Ben je , dan neem je 1 . Anders doe je 1 stembiljet in de buidel.

Tip: we raden aan om de actie van je functie aan het begin van je beurt uit te voeren.

REORGANISATIE

Zodra ondernemingen voldoende deals hebben gesloten, bieden ze nog wat andere deals aan.

Heeft een speler het **laatste vrije** kofferveld van een ondernemingstegel bezet, dan vindt direct na zijn beurt een **reorganisatie** plaats.

Belangrijk: ligt de schijf al op het laatste veld van het verkiezingsspoor, dan vindt de reorganisatie **voor** de verkiezing plaats.

De speler moet dan **na zijn beurt** de volgende stappen doorlopen:

1. Eerst krijgt hij 2 of, als hij immoreel is, 5.
2. Dan legt hij alle koffers van deze ondernemingstegel terug in de algemene voorraad.
3. Zoals aangegeven, **draait** hij de tegel om of **verwijdert** hij die. Dat hangt af van of de ondernemingstegel met de grijze of de rode kant naar boven ligt.

Verwijdert hij een ondernemingstegel, dan neemt hij de volgende van de stapel en legt hij die op de vrijgekomen plek. Op het speelbord is te zien of de tegel met de grijze of de rode kant naar boven moet worden neergelegd. In het midden komen ondernemingtegels eerst met de rode kant naar boven in het spel, links en rechts met de grijze kant naar boven.

Opmerking: aan het begin van het spel liggen er 3 A-ondernemingtegels op het speelbord. Die worden daarna één voor één door de 4 B-ondernemingtegels vervangen.

4. Nu moet hij de schijf op het verkiezingsspoor 2 velden **vooruitzetten**.
5. Tot slot past hij de marktwaarde van de middelen onder de onderneming aan. Daartoe verplaatst hij de betreffende schijf naar het lege veld.

Belangrijk: de prijs waarvoor de spelers middelen kunnen verkopen, verandert daarmee. De actieve speler is niet meer aan de beurt en moet dus opnieuw op zijn beurt wachten, voordat hij mag verkopen.

Opmerking: ligt de ondernemingstegel nu met de rode kant naar boven, dan moet ook de schijf op het rode marktveld liggen.

EINDE VAN HET SPEL

Zijn alle stappen afgehandeld, dan gaat het spel met de volgende speler verder.

Het einde van het spel wordt geactiveerd als de **laatste ondernemingstegel op het speelbord wordt gelegd**.

Daarna voert iedere speler nog 1 beurt uit. Dat betekent dat de speler die de laatste reorganisatie heeft veroorzaakt de laatste beurt in het spel uitvoert. Het is dus mogelijk dat aan het einde van het spel niet iedereen evenveel beurten heeft gehad.

Heeft de laatste speler zijn beurt afgerond, dan volgt de **eindtelling**.

Iedere speler gaat daarbij zoals op de eindtellingskaart aangegeven te werk:

1. Verkoop alle nog resterende **middelen** in je voorraad tegen de huidige marktwaarde.
2. Wissel je **geld**: voor elke 3 krijg je 1. Leg resterend geld terug in de voorraad.
3. Voor elke stap die je op de 3 fractiesporen hebt gedaan, krijg je 2.
4. Sta je in het positieve deel van je stemmingsspoor, dan krijg je 2 voor elke stap die je van verwijderd bent. Sta je in het negatieve deel, dan moet je voor elke stap 2 afgeven.



EINDTELLING	
3	→ 1
1	→ 2
1	→ 2
1	→ 2
PRESIDENT	→ 20
MEESTE	→ 15
OP EEN NA MEESTE	→ 8

5. De **president** krijgt 20.

6. Tel de stembiljetten in de buidel. De speler met de **meeste** in de buidel krijgt 15, de speler met de op één na meeste stembiljetten krijgt 8. Bij een gelijke stand geldt dezelfde spelregel als bij een verkiezing (blz. 13).

Speciale situatie: heeft niemand of maar 1 speler in de buidel, dan vervallen de andere plekken.

7. Tot slot draai je al je naar de voorkant en tel je de **waarden van je biljetten** bij elkaar op. De speler die de meeste overwinningpunten in zijn zak heeft kunnen steken, wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de gierigste speler.

SAMENVATTING VAN EEN BEURT

- De actieve speler moet 1 **koffer** bij een onderneming zetten en **alle acties in het actiekader** uitvoeren. De volgorde mag hij zelf bepalen. Hij moet een actie altijd volledig uitvoeren, voordat hij aan een volgende begint.
- Hij mag zo vaak en zoveel **middelen** als hij wil tegen de huidige marktwaarde verkopen.
- Hij mag zoveel **productiefiches** kopen als hij wil en op zijn tableau leggen.
- Hij moet zijn **functiekaart** gebruiken.
- Na zijn beurt vult hij zijn hand tot 3 gebouwen aan en draait hij eventueel nieuwe nieuwskarten om.
- Heeft hij een koffer op het laatste ondernemingsveld gezet, dan moet hij een **reorganisatie** uitvoeren.
- Eventueel vindt nu een verkiezing plaats.

AANPASSINGEN BIJ 2 EN 3 SPELERS

2-3

Alle spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

VOORBEREIDING

Leg het speelbord met de kant voor 2-3 spelers naar boven neer. Het symbool staat linksboven op het speelbord.

Opmerking: al bij de derde koffer vindt er een **reorganisatie** plaats.

Leg de functiekaart D.O.D.O. terug in de doos.

Uitsluitend bij 2 spelers:

- **Verwijder** 1 willekeurige B-ondernemingstegel en leg die terug in de doos.
- Leg alle stembiljetten van een niet deelnemende kleur naast het speelbord.

Doe dan alle overige tableaux en houten onderdelen van niet deelnemende kleuren terug in de doos.

AANPASSING VAN EEN VERKIEZING BIJ 2 SPELERS

In een spel met 2 spelers wordt bij de verkiezing een **“dummy”** toegevoegd. De dummy krijgt één van beide kleuren die niet in het spel zijn. Daar zijn uitsluitend de 25 van die kleur voor nodig.

De dummy speelt uitsluitend bij de verkiezing en de eindtelling een rol. Hij verzamelt geen.

Voor elke verkiezing (niet aan het begin van het spel) doen de spelers voor de **dummy** 9 van zijn kleur in de buidel. De dummy kan door effecten die alle spelers betreffen stembiljetten verliezen of winnen (bijvoorbeeld als gevolg van een slechte stemming bij één van de spelers). Bij de verkiezing is de dummy altijd **na beide spelers** aan de beurt. De spelers trekken dan 3 stembiljetten voor hem uit de buidel, alsof hij een speler is.

Het uitbetalen van de stembiljetten en het verdelen van functies gaat op dezelfde manier als in een spel met 3 spelers. De dummy kan dus ook president worden en ook hij moet dan zijn in zijn voorraad terugnemen. Wordt hij L.A.M.A., dan gaan zijn dus ook weer in de buidel.

Bevinden alle van de dummy zich aan het begin van een verkiezing al in de buidel, dan krijgt hij er geen extra bij.

Bij de eerste verkiezing verliest de dummy elke gelijke stand. Aan het einde van het spel kan ook de dummy de meeste of op één na meeste stembiljetten in de buidel hebben en zo voor de spelers wegnemen.

VERDUIDELIJING VAN SPECIALE KAARTEN

GEBOUWEN

ARCHITECTENBUREAU

AANBESTEDING: doe zoveel (0-3) van je gebouwen uit je hand gedekt onder de betreffende stapel(s) als je wilt. Daarnaast krijg je 25 . Zoals gebruikelijk vul je je hand na je beurt weer tot 3 gebouwen aan.



AFGEWERKTE WONING: betaal 3 iridium. Bouw 1 uit je hand. Je hoeft daar geen voor te betalen. Zoals gebruikelijk krijg je bij de bouw wel de linksboven op het gebouw aangegeven .

BOUWBEDRIJF

VERBOUWING: je moet 1 van je gebouwde gebouwen vernietigen door het in de doos te leggen. Daarvoor krijg je de terug die de bouw ervan heeft gekost. Je mag ook de centrale vernietigen, maar dan krijg je geen . Je mag ook het bouwbedrijf zelf vernietigen. Staan er nog Workies op het vernietigde gebouw, dan moet je die in de algemene voorraad terugdoen. Daarnaast heb je 1 bouwactie .



ILLEGALE BOUW: betaal 2 iridium. Trek het bovenste gebouw van de B-stapel en leg het zoals bij het bouwen van een gebouw naast je tableau. Je hoeft daar geen voor te betalen, maar je krijgt wel de van het gebouw.

CASINO

GELUKSSPEL: trek 3 stembiljetten uit de buidel. Per van je kleur krijg je 10 en 2 . Daarna gaan de 3 terug naar de voorraden van de betreffende spelers, niet naar de buidel.



MUSEUM

LIEFLIJK BEELDHOUWERK: betaal 2 iridium. Daarna doe je voor elke gemaakte stap op de 3 fractiesporen 1 stembiljet in de buidel. Ten hoogste 12 dus. Daarnaast krijg je 20 .



KRACHTCENTRALE

ZONNE-ENERGIE: gebruik 1 compleet actie-kader van één van je andere gebouwde gebouwen. Het is daarbij niet van belang of het al dan niet bezet is. Verder krijg je 1 stap op het futuristenspoor.



ZIEKENHUIS

VACCINATIE: je moet 1 Workie die je al op 1 van je gebouwde gebouwen hebt gezet, terugnemen (niet van het ziekenhuis zelf). Daarnaast krijg je 1 stap op het futuristenspoor.



CELREGENERATIE: betaal 1 waterstof. Je moet 1 van je gebruikte nieuwskaarten nogmaals gebruiken. Daarna leg je die op je stapel alsof je hem op de gebruikelijke manier hebt gespeeld. Zoals gebruikelijk moet je de kosten van de nieuwskaart betalen om die te kunnen gebruiken. Daarnaast krijg je 2 .

SKYHOOK

GEBOUWEXPORT: je moet één van je gebouwde gebouwen vernietigen. Je mag ook de skyhook of de centrale vernietigen. Staan er nog Workies op het vernietigde gebouw, dan moet je die in de algemene voorraad terugdoen. Daarvoor doe je 3 in de buidel en neem je 30 .



SMOOTHIEFABRIEK

GROENE-KOOL-SHAKE: je moet 1-4 gewassen uit je pakhuis aan andere spelers naar keuze schenken. Je mag deze niet als gewone kosten betalen en simpelweg in de voorraad leggen. De anderen mogen de gewassen niet weigeren. Is een pakhuis van een speler vol, dan verkoopt deze de gewassen voor de huidige prijs en krijgt hij dus . Je hoeft de gewassen niet gelijkmatig over de andere spelers te verdelen. Per afgegeven gewas neem je 10 en doe je 1 stembiljet in de buidel.



STADION

SPORTWEDDENSCHAPPEN: trek 3 stembiljetten uit de buidel. Per van je kleur krijg je 15 . Daarna gaan de 3 stembiljetten terug naar de voorraden van de betreffende spelers, niet in de buidel.



RUIMTEHAVEN

GOEDERENEXPORT: verkoop ten hoogste 2 middelen naar keuze uit je pakhuis. Je krijgt er driemaal de huidige marktwaarde voor.



Voorbeeld: je verkoopt 1 vlees voor 6 en 1 gewas voor 4 . Je krijgt dus 30 .



NIUWSKAARTEN

"IK NEEM NUMMER 3"

Je trekt 1 van beide gedekt bovenaan de stapel liggende wetten. Het is daarbij niet van belang of je al dan niet bent. Dan voer je de kaart uit alsof je president bent (blz. 15 "President"): je krijgt alles wat onder "President" staat, de andere spelers wat onder "alle anderen" staat. Je mag deze nieuwskaart ook spelen als je president bent. Zo zou je dus 2 wetten in 1 beurt kunnen spelen.



VERPLEGINGSROBOT

Zie **ZIEKENHUIS: VACCINATIE**. In plaats van het terugnemen van een Workie mag je ook een Brainie nemen.



VERACHTING VAN HET PARLEMENT

Eerst moet je 2 stappen op de fractiesporen terug (dat mogen 2 verschillende fracties zijn).

Dan verzilver je een fractiespoor naar keuze. In tegenstelling tot de gebruikelijke spelregels leg je je schijf dan niet op het startveld terug. In plaats van verzilveren mag je zoals gebruikelijk ook 1 stap doen.

Daarnaast schuif je de schijf op het verkiezingspoor 1 veld naar rechts.



VERRASSENDE ERFENIS

Zie **BOUWBEDRIJF: ILLEGALE BOUW**. Je moet echter van de A-stapel trekken.



VERBOUWINGSWERKZAAMHEDEN

Zie **BOUWBEDRIJF: VERBOUWING**.

WAPENTEST

Zet eerst je stemmingssteen op het onderste veld van je stemmingspoor. Als die daar al staat, blijft hij daar.

Daarna krijg je op elk van de 3 fractiesporen 2 stappen. Daarnaast daalt de stemming van iedere andere speler met 1.

