



een spel van Michael Schacht (Queen Games, 2003)
3 tot 4 spelers vanaf 10 jaar – 60 minuten
vrij vertaald door Piet Notebaert (vzw Vlaams Spellenarchief, Brugge)

Elke speler bestuurt met dit spannende veilingspel zijn eigen dynastie doorheen vijf tijdperken van de industriële revolutie. Je herbeleeft de ontdekking en de eerste toepassingen van de stoomenergie, de eerste machines en de elektriciteit. Je sticht fabrieken en verzekert je dynastie van wegen en scheepvaartrechten. Want deze brengen aan het einde van het spel de waardevolle bonuspunten. Overzicht en intelligente planning maken van jouw de meest succesvolle industriemagnaat!

Spelmateriaal

- 60 industriekaarten (12 per tijdperk): deze tonen fabrieken, technologieën, grondstoffen en bonuskaarten. Op de rugzijde staat het tijdperk aangeduid.
 - Bovenop elke kaart staat de naam met daaronder de noodzakelijke grondstof (steen voor een fabriek, hout voor machines,...). Links onderaan staat eventueel de bouwkost vermeld (cijfer in cirkel) en rechts onderaan staan de eventuele zegepunten (cijfer in tandwiel). Midden onderaan lees je soms wat dit bedrijf zelf produceert aan grondstoffen. Soms staat boven het tandwiel met zegepunten nog een bonussymbool.
 - Kaarten met een groot tandwiel duiden op grondstoffen en Taler (munten).
 - Kaarten met groot anker zijn bonuskaarten en die bevatten steeds de kosten voor het uitspelen van de betreffende kaart.
- 1 spelhandleiding
- 4 x 20 bezitszegels in vier kleuren (rood, groen, blauw en geel)
- 4 zegepuntzegels in dezelfde vier kleuren
- 1 groot speelbord:
 - links staan de fabrieken in een landschap
 - rechts daarvan staan de tijdperk-velden
 - uiterst rechts zijn de technologieën getekend
 - onderaan is een puntentabel voorzien
- 30 houten schijven: dienen als speelgeld (grijs = 1 Taler & geel = 5 Taler)
- 2 grote houten blanco schijven: de ene dient als startspeler-steen, de andere duidt de tijdperken aan op het speelbord

Doel van het spel

Je probeert als veilingmeester zo handig mogelijk fabrieken en technologieën te veilen, omdat dit je enerzijds extra geld kan opbrengen en anderzijds heel interessante stukken kan bezorgen. Je plant heel zorgvuldig de opbouw van je industrieel imperium, omdat er niet zo veel geld in omloop is in dit spel. Op het einde ontvang je nog waardevolle zegepunten voor bepaalde combinaties van fabrieken met technologieën.

Spelvoorbereiding

- Leg het speelbord in het midden van de tafel.
- De tijdperk-steen wordt op het veld van het eerste tijdperk geplaatst (bovenaan).
- Elke speler krijgt 4 Taler. Dit geld is steeds voor iedereen goed zichtbaar. De rest van het geld ligt als voorraad klaar.
- Iedereen krijgt de bezitszegels en de zegepuntsteen van zijn kleur. Deze laatste wordt op het nulveld van de puntentabel geplaatst.
- Alle kaartjes worden gesorteerd op de rugzijde. Met vier spelers heb je ze allemaal nodig. Bij drie spelers worden de kaartjes met een 'V' (5^{de} tijdperk) uit het spel genomen. Elke stapel wordt goed gemengd en verdekt naast elkaar op tafel geplaatst.

Spelverloop

Bepaal een startspeler en geef deze de startspeler-steen.
Er wordt over meerdere ronden gespeeld in uurwijzerzin.

Bij drie spelers worden vier tijdperken gespeeld en bij vier spelers alle vijf de tijdperken.

Elke ronde bestaat uit vijf fases.
Alle spelers voeren één fase uit alvorens de volgende fase begint.

Dit zijn de opeenvolgende fases:

1. Inkomsten
2. Nieuwe kaarten open leggen
3. Kaarten veilen
4. Bouwen resp. kaarten uitspelen
5. Startspelerwissel

Na elke derde resp. vierde ronde vindt ook nog een tijdperkwissel plaats.

1. INKOMSTEN

Elke speler krijgt 1 Taler uit de kassa.
Maar bij overgang naar tijdperk III, IV en V krijgt elke speler 2 Taler.

2. NIEUWE KAARTEN OPEN LEGGEN

Per speler wordt één kaart van de stapel van het actuele tijdperk (we beginnen vanzelfsprekend bij tijdperk 1) omgedraaid en naast elkaar open op tafel gelegd. Iedereen moet deze kaarten duidelijk kunnen zien leggen.

Eventueel kan je de fabriek- en technologiekaarten die hier ter veiling aangeboden worden op hun passende plaats op het speelbord leggen. Dit verduidelijkt het verband dat kan ontstaan tussen de verschillende kaarten.

3. KAARTEN VEILEN

De startspeler wordt de eerste veilingmeester.

Hij kiest één van de open kaarten uit.

Om beurt, startend links van de veilingmeester, mag elke speler – behalve de veilingmeester zelf – precies één bod doen op dit kaartje. Er mag ook gepast worden. Elk bod moet hoger zijn dan het voorgaande.

Als iedereen om beurt geboden of gepast heeft, komt de veilingmeester terug in actie.

Hij kan nu kiezen tussen twee opties:

- Hij laat het kaartje aan de hoogstbiedende en ontvangt van hem het geboden bedrag. Hij veilt nu het volgende kaartje.
- Hij neemt zelf het kaartje, betaalt hiervoor niets en beëindigt daardoor tijdens deze fase zijn job als veilingmeester. Hij behoudt echter wel de startspeler-steen!
Zijn linker buur wordt nu de nieuwe veilingmeester, kiest en veilt het volgende kaartje. De 'oude' veilingmeester mag nu vanzelfsprekend meebieden of passen.

Als niemand een bod uitbrengt op het kaartje, moet de veilingmeester het zelf nemen en zijn ambt doorgeven aan zijn linker buur. Deze wordt dan de nieuwe veilingmeester.

Een speler kan gerust in eenzelfde ronde meerdere kaarten ter veiling aankopen.

Je mag vanzelfsprekend niet meer Taler bieden dan je effectief bezit.

Aangekochte kaarten neem je in je hand.

Zodra alle open kaarten geveild werden, eindigt deze fase.

4. BOUWEN resp. KAARTEN UITSPELEN

Beginnend bij de startspeler mag elke speler nu 1 tot 3 kaartjes uit zijn hand uitspelen.

De volgorde maakt niets uit, maar er mag hoogstens maar 1 fabriek, 1 technologie en 1 bonuskaart tussenzitten. Uitgespeelde kaarten legt de speler open voor zich neer (enkel deze openliggende kaarten tellen mee op het speleinde).

Eventuele bouwkosten moeten meteen betaald worden aan de kassa (enkel technologiekaarten hebben geen bouwkosten, die kunnen kostenloos uitgespeeld worden).

Vervolgens wordt gecontroleerd welke fabrieken en technologieën bepaalde grondstoffen nodig hebben. Enkel als aan alle voorwaarden wordt voldaan, mag het kaartje uitgespeeld worden.

:: AANSCHAF VEREISTE GRONDSTOFFEN

Grondstoffen kunnen op volgende vier wijzen bekomen worden:

1. Je hebt de grondstof reeds in een vorige veiling verworven en in je hand.
Je speelt deze kaart uit en verwijdert die vervolgens uit het spel.
Opmerking: je kan een grondstofkaart ook steeds omruilen tegen 1 Taler (grondstofkaart gaat uit het spel en je krijgt 1 Taler van de kassa)
2. Je bezit zelf fabrieken, die de noodzakelijke grondstoffen produceren.
In dit geval beschik je automatisch over de noodzakelijke grondstoffen.
3. Er is een medespeler die een fabriek heeft liggen, die de noodzakelijke grondstoffen produceert. Je betaalt deze medespeler 1 Taler en je beschikt over de noodzakelijke grondstoffen. Zo'n aankoop mag niet geweigerd worden.
Dit kan gerust meerdere keren per ronde gebeuren. Het kost wel telkens 1 Taler.

4. Je kan elke grondstof voor 1 Taler aan de kassa aankopen. Maar dit geldt enkel als geen enkele speler deze grondstof op dat moment produceert.

Belangrijk: Je kan enkel grondstoffen aankopen die nu vrij beschikbaar zijn!
Dit zijn enkel die grondstoffen die tijdens een vroeger tijdperk opgedoken zijn (zie tabel hieronder).

Heeft men onvoldoende geld of is een bepaalde grondstof niet beschikbaar, dan kan de fabriek niet gebouwd worden (idem voor technologie- of bonuskaarten).

	Tabel beschikbare grondstoffen
Tijdperk I	geen enkele grondstof is momenteel in de kassa beschikbaar
Tijdperk II	steen – baksteen – hout (Stein – Ziegel – Holz)
Tijdperk III	ijzer – keramiek – glas (Eisen – Keramik – Glas) en alle voorgaande
Tijdperk IV	stroom – cement – staal (Strom – Zement – Stahl) en alle voorgaande
Tijdperk V	kunststof – computer (Kunststoff – Computer) en alle voorgaande

Opmerking:

Tijdens het eerste tijdperk ligt de tijdperk-steen op het bovenste vakje.

Hierdoor is geen enkele grondstof zichtbaar.

Na de eerste tijdperkwissel verschuift de steen naar de tweede grote cirkel.

Hierdoor komen de grondstoffen van het eerste tijdperk zichtbaar en weet iedereen wat er nu in de kassa beschikbaar is.

:: ZEGEPUNTEN voor het BOUWEN van FABRIEKEN / UITLEGGEN van TECHNOLOGIEËN

Als je een fabriek- of een technologiekaart uitspeelt, plaats je een eigen bezitszegel op het overeenkomende veld van het speelbord. Je kan hiervoor nu zegepunten verdienen.

Het aantal zegepunten staat op elke kaart onderaan rechts afgebeeld (cijfer in tandwiel).
Staan er geen punten, dan zijn er ook geen zegepunten te winnen.

Zegepunten voor fabrieken krijg je enkel als je de fabriek bouwt in hetzelfde tijdperk waarin je die via de veiling aangekocht hebt.

De punten worden meteen op de puntentabel genoteerd.

Technologiekaarten moeten – in tegenstelling tot fabrieken – in hetzelfde tijdperk waarin ze aangekocht zijn, uitgespeeld worden. Als het spel overschakelt naar een volgend tijdperk, verliest elke speler zijn technologiekaarten die op dat moment nog in zijn hand zitten. Ze gaan uit het spel.

Samengevat:

- fabrieken mag je gelijk wanneer bouwen
maar ze brengen maar zegepunten op in hetzelfde tijdperk van aanschaffen
- technologieën mogen enkel gebouwd worden in het tijdperk van aanschaffen
je verliest ze zodra een nieuw tijdperk aanbreekt
- bonuskaarten mogen in om het even welk tijdperk uitgespeeld worden

:: BANK & BEURS zijn bijzondere fabrieken

Spelers die een Bank of Beurs bouwen, krijgen een voordeel: vanaf nu verminderen alle verdere bouwkosten met 1 Taler.

Bezit iemand beide dan verminderen zijn verdere bouwkosten telkens met 2 Taler.

5. STARTSPELERWISSEL

Als alle kaarten in een ronde werden geveild (hangt af van het aantal spelers), gaat de startspelersteen naar de volgende linker buur, die daardoor de nieuwe startspeler wordt. De volgende ronde begint met fase 1: inkomsten.

Een nieuw tijdperk

Steeds, als alle kaarten van een bepaald tijdperk geveild werden, volgt op het einde van een ronde de overgang naar een nieuw tijdperk.

De tijdperk-steen schuift naar onder. Wordt naar het tijdperk III, IV of V overgeschakeld, dan krijgt elke speler een extra Taler uit de kassa (aanvullend op de Taler uit fase 1).

Alle eventueel overblijvende technologiekaarten in je hand, verdwijnen uit het spel.

Vanaf nu zijn nieuwe grondstoffen ter beschikking (zie tabel vorige blz.).

Einde van het spel

Het spel eindigt, als alle kaarten van alle tijdperken geveild werden. De ronde wordt nu nog afgewerkt.

:: VERDELING van ZEGEPUNTEN

Nu worden extra zegepunten toegekend. Geld, bonuskaarten en onderling verbonden fabrieken kunnen zegepunten opleveren. Kaartjes in de hand zijn nu helaas niets meer waard.

➤ **BONUSKAARTEN**

Voor de bonuskaarten (kanaal, haven, spoor, pipeline en data-netwerk) die je uitgespeeld hebt, ontvang je per geplaatste eigen fabriek, die hetzelfde symbool bevat, telkens 2 extra zegepunten.

Heb je een bepaalde bonuskaart dubbel, dan ontvang je hiervoor geen extra zegepunten. Elk type bonuskaart geldt dus slechts één keer.

➤ **VERBINDINGEN tss. FABRIEKEN / TECHNOLOGIEËN**

Bezit een speler fabrieken of technologieën die door een straat verbonden zijn, dan krijgt hij per verbinding 3 extra zegepunten.

➤ **GELD**

Elke Taler die je overhoudt, brengt 1 zegepunt op.

De zegepunten worden op de puntentabel genoteerd.

De speler die het verst voorop ligt, wint het spel.

Bij eventuele gelijke stand, wint de speler die de meest uitliggende kaarten (fabrieken, technologieën of bonuskaarten) bezit.

Is de stand dan nog gelijk, wint de speler met het meeste geld.