

# SPELREGELS

VERTAALD DOOR ARIANE

*Deze strook afsnijden, anders past het niet netjes in de doos.*



## INTRODUCTIE

Geplaatst in een alternatieve versie van de 19<sup>de</sup> eeuw van mechanische revolutie, is Wolfsung een spel dat zich concentreert op het bouwen van fantastische machines.

Het spel is bedoeld voor 2 tot 4 spelers en het is speelbaar in 30 tot 90 minuten.

Bij een spel met maar 2 spelers komen er speciale regels aan te pas die achteraan in deze handleiding te vinden zijn.

## DOEL VAN HET SPEL

De speler die de beste machines bouwt en zijn of haar geheime doelen vervolledigt, krijgt de meeste OVERWINNINGSPUNTEN (OP) en wint dit spel.

De spelers kruipen in de rol van uitvinders en industriëlen en wedijveren met elkaar voor de hoofdprijs van de Grote Wereld Tentoonstelling. De prijs zal naar de speler gaan die de meest spectaculaire uitvindingen in zijn werkhuys heeft staan; locomotieven, stoomwagens, robots en zeppelins.

Dit is echter geen simpele taak, want men moet niet alleen de goede ontwerpen verzamelen, maar men moet er ook voor zorgen dat men de juiste grondstoffen heeft. De deelnemers van de Wereld Tentoonstelling hebben werkhuizen, werkvolk en fabrieken ter beschikking. Er heerst echter hevige competitie, dus moet men er heel goed over na denken waar men zijn werkvolk naartoe stuurt, hoe je je werkhuys kunt opwaarderen, welke grondstoffen je moet verzamelen en in welke ontwerpen je moet investeren.

Zelfs op een Wereld Tentoonstelling moeten uitvinders de aandacht van de jury trekken met hun uitgestalde werken. De juryleden worden gekozen uit de beste industriëlen en vertegenwoordigen alle 4 grootste landen: Aquitaine, Alfheim, Morgovia en Wotany. Ze worden in dit spel vertegenwoordigd door DOEL KAARTEN, die elk 3 voorkeuren van een jurylid laten zien. Sommigen zien liever uitvindingen uit bepaalde takken van de industrie, anderen neigen eerder naar ontwerpen van bepaalde landen. Door bruikbare combinaties van machines te bouwen, kan een uitvinder de voorkeur van een jurylid krijgen en hiermee zijn kans op overwinning verhogen.

Het werkvolk wacht volledig voorbereid in de werkplaatsen. De schoorstenen van de fabrieken beginnen te roken. Het kantoor van de ontwerpers kan nu elk moment geopend worden. De bezoekers van de Grote Wereld Tentoonstelling zien er naar uit om verbaasd te worden door de uitvindingen die je uitstalt. Veel geluk!

## SPEL ONDERDELEN

Het spel bestaat uit de volgende onderdelen:

- Spelbord
- 3 Fabrieken G
  - Geel: Mechaniek
  - Bruin: Arbeid
  - Oranje: Design
- 55 Kaarten
  - 41 Machinekaarten en Stakingskaarten
  - 8 Doel Kaarten
  - 5 Speciale Kaarten
  - 1 Voorrangkaart
- 4 Werkhuizen
- 84 Houten Werkman pionnen
- 76 Houten Grondstof pionnen
- 12 Houten Opwaarderingspionnen
- 1 Beurtpion
- 1 Eerste Mecanicien pion
- Boek met Spelregels

Indien er onderdelen zouden ontbreken, contacteer ons dan via email: [michalakuzniagier.com](mailto:michalakuzniagier.com). Wij bezorgen je zo snel mogelijk de ontbrekende onderdelen.



## HET SPELBORD

Het spelbord stelt een industrieel complex in Heimburg voor, de metropolis die de Grote Wereld Tentoonstelling organiseert. In dit complex vindt men fabrieken waar uitvinders hun werkmannen naartoe sturen, spoorwegen waar grondstoffen worden gelost en een Kantoor voor de Ontwerpers die de uitvindingen op papier zetten.

Bordelementen die vitaal zijn voor het spelverloop:

### BEURTEN:

Een reeks beurtvakjes gaan het bord rond. Er zijn 2 soorten:

#### NORMALE RONDEN:



Hier worden de Werkmannen naar de Fabrieken gestuurd.

#### PRODUCTIE RONDEN:



Hier worden de Werkmannen naar de Fabrieken gestuurd, grondstoffen van bepaalde Fabrieken verzameld, machines gebouwd en Werkhuizen opgewaardeerd.

### FABRIEKSCEBIED

Aan de onderkant van het bord zijn er 3 tegeltjes die de Fabrieken vertegenwoordigen. Mechaniek, Arbeid en Design.



### KANTOOR VOOR DE ONTWERPERS

Aan de rechterkant van het bord, vind je het Kantoor voor de Ontwerpers. Er zijn 3 plaatsen om Machine Kaarten onder te leggen. Dit zijn de tekeningen van machines die nog moeten worden gebouwd en ze zijn beschikbaar voor de uitvinders. Gedurende het spel worden oude tekeningen door nieuwe vervangen.



### BESTELSPOOR

Dit is waar elke speler, nadat men de volgorde van het verzamelen heeft bepaald, één van hun houten Werkpionnen plaatst.



### ZIJSPOREN

Zijspoor voor 4 spelers

Mechaniek

Arbeid

Design



Zijspoor voor 3 spelers

Mechaniek


Arbeid


Design



Het centrale gebied op het bord is bezet door verschillende zijsporen waar geproduceerde grondstoffen in specifieke Fabrieken worden geplaatst.

Grondstoffen van alle Fabrieken worden op de terreinen gelegd.

 Je hebt terreinen voor 2 en 3 spelers. Bij 2 spelers worden de zijsporen voor 3 spelers gebruikt.

 En je hebt terreinen voor 4 spelers.

### PLAATS VOOR DE EERSTE MECANICIEN PION

Op de tekening kun je zien waar je de Eerste Mecanicien pion moet plaatsen.



### FABRIEKEN

Er zijn 3 doosjes in 3 kleuren met verschillende symbolen, die elk een Fabrik voorstellen.

Mechaniek

Arbeid

Design



Elke beurt sturen spelers hun werkmannen naar de Fabrieken om een overmacht te krijgen op het moment er grondstoffen worden gekozen.

### KAARTEN

Er zijn 4 soorten kaarten:

- 41 Machinekaarten en Stakingskaarten
- 8 Doel Kaarten
- 5 Speciale Kaarten
- 1 Voorrangkaart

### MACHINEKAARTEN EN STAKINGSKAARTEN

Overwinning-  
punten (OP)

Soort

Land

Grondstof-  
kosten



Machinekaart



Stakingskaart

Veertig Machinekaarten en één Stakingskaart. Elke Machine bevat 2 belangrijke categorieën:

**SOORTEN:**

Locomotieven, Stoomwagens, Robots, Zeppelins



**LANDEN:**

Aquitaine, Alfheim, Morgovia, Wotany



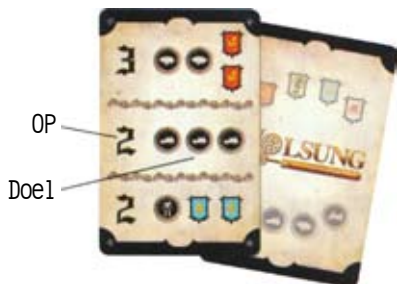
Machinekaart: Robot uit Morgovia



Machinekaart: Zeppelin uit Wotany

**DOEL KAARTEN**

Acht kaarten die geheime doelen bevatten, die de speler moet uitvoeren gedurende het spel. Elke kaart bevat 3 onafhankelijke doelen, die de spelers OP opleveren als ze worden uitgevoerd.



**SPECIALE KAARTEN**

Vijf kaarten die in bepaalde situaties tijdens het spel worden gebruikt:

- Beslissing bij gelijkstand
- Ontwerp veranderen in het Kantoor voor de Ontwerpers
- 2 spelers' spel



**VOORRANCSKAART**

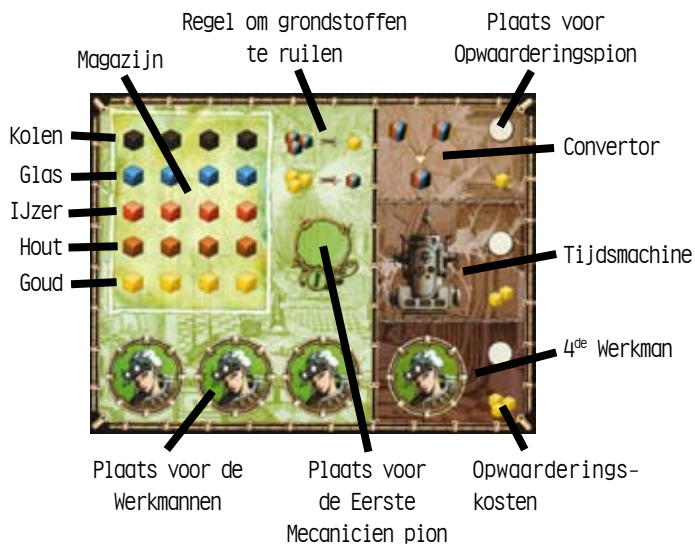


Geeft de startspeler van de ronde aan. Hij wordt in deze ronde gezien als "de leider".

**WERKHUIZEN**

Vier Werkhuizen - één voor elke speler.

Gedurende het spel hebben de spelers hun Werkhuis voor zich op tafel liggen, met de nodige pionnen er op.



Volgende Werkhuisonderdelen zullen in het spel worden gebruikt:

**MAGAZIJN**

Links van het Werkhuis zie je het Magazijn, waar de spelers hun vergaarde grondstoffen op de juiste plaatsen kunnen bewaren. Kolen (Zwart), Glas (blauw), IJzer (rood), Hout (bruin) en Goud (geel).

**WERKMANNEN**

Onderaan heb je plaats voor 4 van je Werkmannen.

**OPWAARDERINGEN**

Aan de rechterkant zie je 3 soorten opwaarderingen, die tijdens het spel kunnen worden gekocht: Converter, Tijdsmachine en 4de Werkman.

**PIONNEN**

**WERKMANNEN**

84 Houten pionnen - 21 van elke kleur (Blauw, Fuchsia, Groen en Wit). Elke beurt sturen spelers hun werkmannen naar de Fabrieken om een overmacht te krijgen op het moment er grondstoffen worden gekozen.

**OPWAARDERINGEN**

12 Houten pionnen - 3 van elke kleur (Blauw, Fuchsia, Groen en Wit). Hun taak is het de opwaarderingen bij te houden die de uitvinder gekocht heeft. Opwaarderingspionnen

## GRONDSTOFFEN

76 Houten pionnen - 5 kleuren (Zwart, blauw, rood, bruin en geel). 4 grondstoffen (Kolen, Glas, IJzer en Hout) worden gebruikt in het bouwproces, terwijl Goud wordt gebruikt om opwaarderingen te kopen.



## BEURTPION



Deze pion komt op het beurtspoor te staan om aan te geven in welke ronde men zich bevindt.  
Beurtpion

## EERSTE MECANICIEN PION



Geeft de speler aan die als eerste ontwerpen van machines mag kiezen om te bouwen tijdens de huidige ronde.

Eerste Mecanicien pion

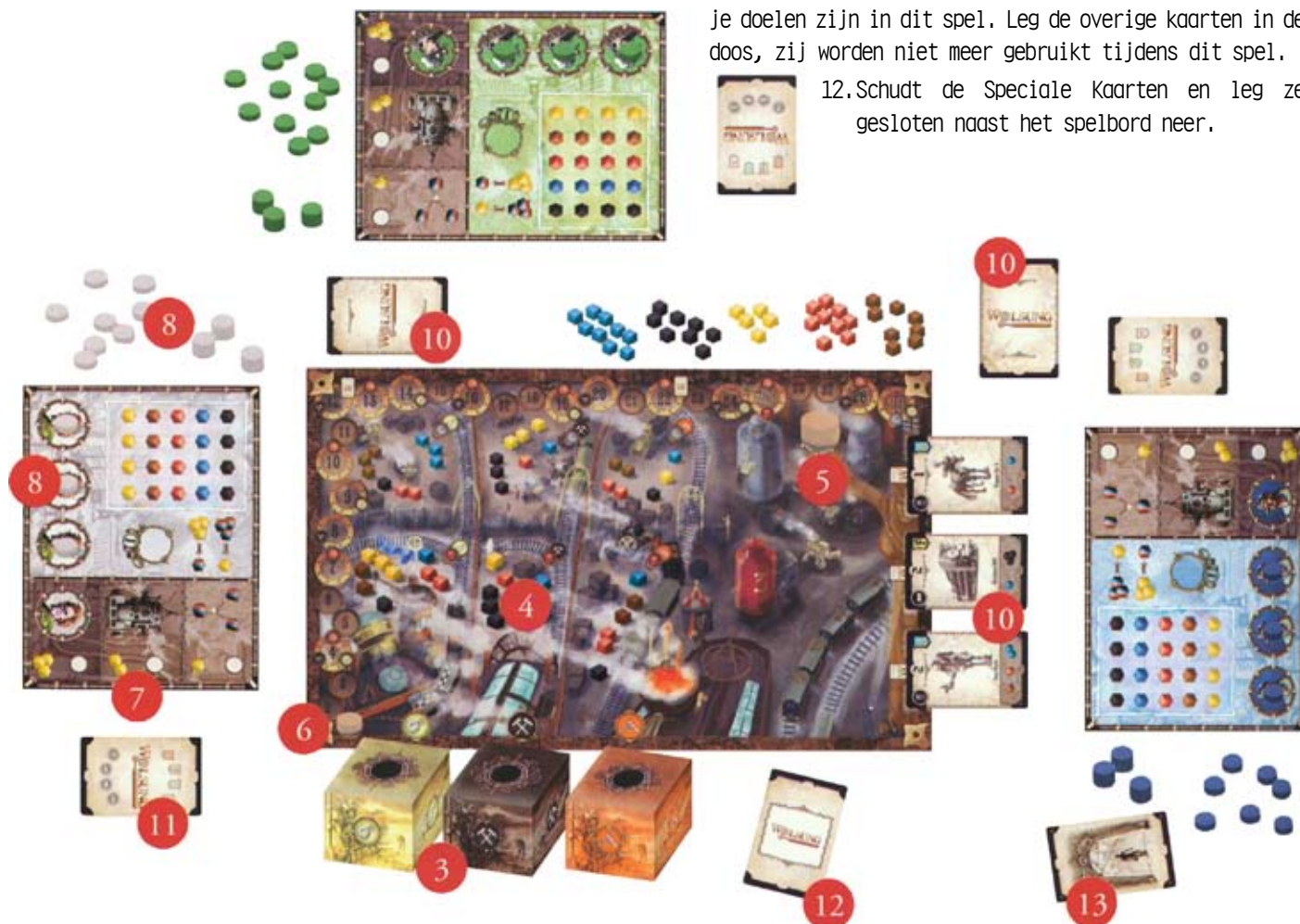
## SPEL OPBOUW

Voor je gaat spelen:

1. Neem alle elementen uit de doos.
2. Leg het bord in het midden van de tafel
3. Zet de fabrieken met hun ronde opening naar boven naast het bord.
4. Zet de grondstofpionnen op hun aangegeven plaatsen op de terreinen op het bord. Het gebruik hiervan is

afhankelijk van het aantal spelers die aan dit spel mee doen. De overige grondstoffen worden op een stapel naast het bord gelegd.

5. Zet de Eerste Mecanicien pion op zijn plaats op het bord.
6. Zet de Beurtpion op het vakje "1".
7. De spelers kiezen hun Werkhuis en leggen die voor hen op tafel.
8. Elke speler krijgt 21 Werkmannen en 3 Opwaarderingspionnen in de kleur van hun Werkhuis. 3 Werkmannen worden op de plaatsen in het Werkhuis gezet, de rest wordt langs de kaart gelegd.
9. Neem de kaarten uit de doos en verdeel ze in de volgende stapels:
  - Machinekaarten en Stakingskaart (40+1)
  - Doel Kaarten (8)
  - Speciale Kaarten (5)
  - Voorrangkaart (1)
10. Verdeel de Machinekaarten in 2 stapels, afhankelijk van hun Overwinningspunten waarde:
  - Stapel 1: alle 1 en 2 OP + 1 Stakingskaart. Schudt de stapel en leg hem gesloten naast het bord. Neem de bovenste 3 kaarten en leg die op hun plaatsen in het Kantoor voor de Ontwerpers.
  - Stapel 2: alle 3 en 4 OP. Schudt de stapel en leg die voorlopig opzij.
11. Schudt de Doelkaarten en geef elke speler hier één van. Zorg er voor dat de andere spelers niet kunnen zien wat je doelen zijn in dit spel. Leg de overige kaarten in de doos, zij worden niet meer gebruikt tijdens dit spel.
12. Schudt de Speciale Kaarten en leg ze gesloten naast het spelbord neer.



## SPEL OVERZICHT

Het spel is verdeeld in NORMALE en PRODUCTIE rondes, in het totaal maximum 29 beurten.

Een NORMALE ronde bevat alleen de Werkman fase, om beurten door alle spelers gespeeld.

Een PRODUCTIE ronde bevat volgende fases, om beurten door alle spelers gespeeld.

- Werkman fase
- Fabrieksfase
- Machine fase

De Leider begint elke fase en dan wordt er gewoon met de klok mee doorgespeeld.

Aan het einde van elke ronde wordt de Voorrangkaart naar de linker persoon doorgegeven.

Na de 12<sup>de</sup> ronde wordt de Machine stapel van 3 en 4 eraan toe gevoegd. Schudt ze samen met de andere kaarten om een nieuwe stapel te maken.

Na de 22<sup>ste</sup> ronde worden de Machinekaarten van de aflegstapel terug in de Machine stapel geschud.



### 1. WERKMAN FASE

De spelers doen om beurten hun Werkmannen openlijk in de gekozen Fabrieken, bovenaan in het sleufje.

De spelers verzamelen hun Werkmannen van het Werkhuis in doen ze in één van de Fabrieken naar keuze. Je mag alle Werkmannen in één Fabriek doen, of ze verdelen over meerdere Fabrieken, de keus is aan jou. Je moet wel alle Werkmannen die uit je Werkhuis beschikbaar zijn in een Fabriek plaatsen. Het kunnen er dus ook 3 of 4 zijn als je al opwaarderingen hebt gekocht.

Je tegenstanders moeten kunnen zien waar je je Werkmannen naartoe stuurt.

De spelers nemen dan nieuwe Werkmannen om hun Werkhuis te vullen.

Nota: Buiten de Productie rondes, mogen Fabrieken niet openbaart worden om eventueel te kijken hoeveel Werkmannen van welke uitvinder er zich bevinden.

#### EXTRA REGEL

Om het spel wat moeilijker te maken kunnen de spelers er voor kiezen hun Werkmannen heimelijk in de Fabrieken te plaatsen, zoodat de tegenspelers niet weten wie wat waar naartoe heeft gestuurd.

### 2. FABRIEKSFASE

De Fabrieksfase wordt alleen in de Productie rondes uitgespeeld. De Fabrieken die de rondes aangeven met diens symbolen zijn de Fabrieken die dan grondstoffen gaan produceren.

De Leider opent de juiste Fabriek - hij neemt de doos omhoog en telt dan de Werkmannen van elke speler die zich in de Fabriek bevinden. Nu kunnen de spelers, beginnend met de Leider, de Tijdschine gebruiken.

De speler met de meeste Werkmannen in de Fabriek, zet een

Werkman op de eerste wagon van het Bestelspoor. De speler die dan de meeste Werkmannen in de Fabriek heeft, zet een Werkman de tweede wagon van het Bestelspoor en ga zo door.

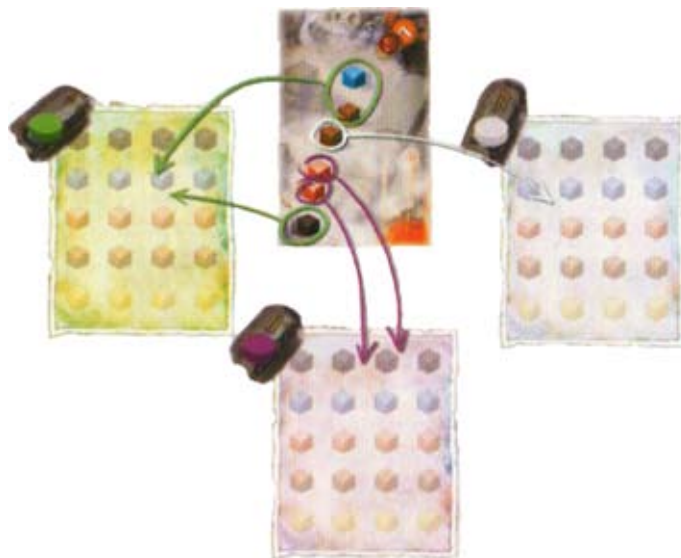
De overige Werkmannen die in de Fabriek aanwezig waren worden nu naast het Werkhuis van hun uitvinder gelegd.

Als er gelijkstand is bij het tellen van het Werkvolk, worden de Speciale kaarten gebruikt om de volgorde op het Bestelspoor te bepalen. De spelers met gelijke stand, trekken hier elk een kaart van, diegene met de hoogste kaart mag als eerste zijn Werkman op het Bestelspoor plaatsen.

De speler, die op de eerste wagon van het Bestelspoor staat, kiest 2 grondstoffen naar keuze van het Terrein bij het Zijspoor met hetzelfde symbool als de zojuist gewaardeerde Fabriek en legt ze in hun Magazijn. Alle volgende spelers die op de tweede en eventueel derde en vierde wagon van het Bestelspoor staan mogen nu één grondstof naar keuze nemen.

Nu is de speler, die op de eerste wagon van het Bestelspoor staat, weer aan de beurt, maar deze keer neemt hij maar één grondstof. Dan mogen weer de volgende spelers zoals hiervoor. Dit gaat nu door tot de grondstoffen op het Terrein op zijn.

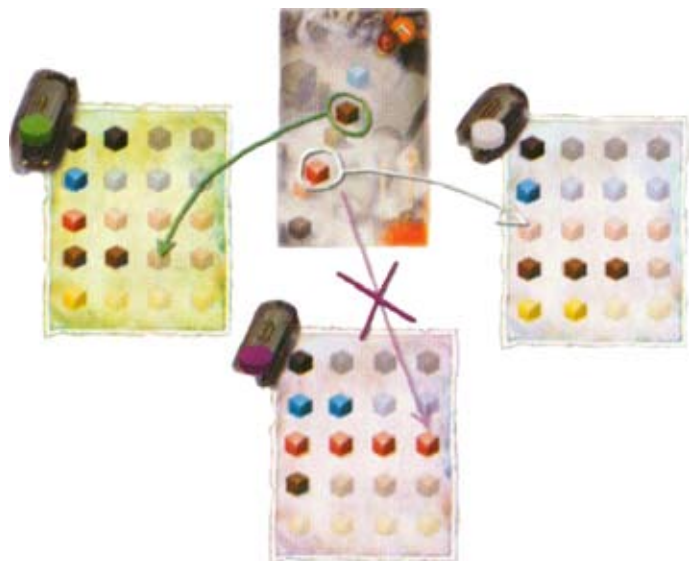
De spelers mogen ook de Eerste Mecanicien pion nemen ipv een grondstof, als die op het bord beschikbaar is. Als deze Pion nog steeds op het bord ligt als alle grondstoffen verdeelt zijn, moet diegene die normaal de volgende grondstoffen zou nemen, de Eerste Mecanicien pion nemen.



VOORBEELD: NA HET OPENEN VAN DE DESIGN FABRIEK (ORANJE) IS DE VOLGENDE VOLGORDE BEPAALD: GROEN, FUCHSIA EN WIT. GROEN MAG ALS EERSTE 2 GRONDSTOFFEN (HOUT EN GLAS) NEMEN. DAARNA NEMEN EERST FUCHSIA EN DAN WIT ELK ÉÉN GRONDSTOF (IJZER EN HOUT). NU IS GROEN WEER AAN DE BEURT, MAAR MAG NU MAAR 1 GRONDSTOF NEMEN (KOOL). DE LAATSTE GRONDSTOF (IJZER) GAAT NU NAAR FUCHSIA EN WIT KRIJGT NU GEEN GRONDSTOFFEN MEER.

Nota: de capaciteit van de Magazijnen van de uitvinders zijn niet onbeperkt. Ze kunnen slechts 4 van elke grondstof huizen. Als het Magazijn van een speler voor een bepaalde grondstof vol is, kan hij die grondstof niet meer nemen.

Als er dan geen andere grondstoffen beschikbaar zijn, neemt hij niets. De volgende speler heeft dan nog de mogelijkheid om die grondstof wel te nemen. Als er nog grondstoffen op het bord liggen terwijl niemand ze kan nemen omdat de Magazijnen vol zitten, worden deze van het bord genomen en in de hoop naast het bord gelegd.



VOORBEELD: NA HET OPENEN VAN DE DESIGN FABRIEK (ORANJE) EN DE GRONDSTOFFEN WORDEN UITGEDEELD TOT ER NOG MAAR 2 OVER ZIJN (HOUD EN IJZER), NEEMT GROEN HET HOUD OMDAT HIJ NU AAN DE BEURT IS EN LAAT HET IJZER STAAN. NORMAAL ZOU FUCHSIA EEN GRONDSTOF MOGEN NEMEN, MAAR ZIJN WERKHUIS HEEFT AL 4 IJZER LIGGEN. WIT, DIE NOG WEL DE PLAATS HEEFT, NEEMT NU HET IJZER EN LEGT DIE IN HAAR MAGAZIJN.

Als een ronde met meer dan één Fabriek is aangeduid, moeten de Fabrieken apart geopend en gewaardeerd worden in een bepaalde volgorde:

- Mechaniek (Geel)
- Arbeid (Bruin)
- Design (Oranje)

Aan het einde van deze fase moeten er grondstoffen op de lege Terreinen worden gelegd (volgens de nummers op het bord).

### 3. MACHINE FASE

De Machine fase wordt alleen in de Productie ronden uitgespeeld.

Beginnend met de speler die de Eerste Mecanicien pion heeft en daarna één per één klokgewijs verder. De spelers kunnen één van de volgende acties kiezen, die om beurten moeten worden uitgevoerd:

**GRONDSTOFFEN RUILHANDEL**

Als een speler bepaalde grondstoffen nodig heeft om een Machine of een Opwaardering te kopen en die niet heeft, kan hij zijn grondstoffen inruilen volgens de volgende regels:

3 Goud -> 1 Grondstof naar keuze

3 Grondstof naar keuze -> 1 Goud

Grondstoffen worden met de hoop naast het bord geruild.

- Een Machine bouwen
- Het Werkhuis opwaarderen
- Passen

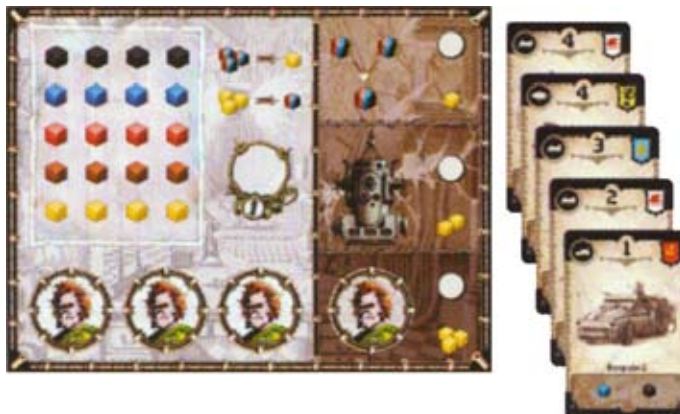
Een speler kan deze acties meerdere keren uitvoeren, in de volgorde die hij verkiest. De Machine fase is afgelopen als alle spelers gepast hebben.

#### EEN MACHINE BOUWEN

Elke speler kan een Machine bouwen door een kaart, die beschikbaar is in het Kantoor voor de Ontwerpers, te kopen met de juiste grondstoffen. De Machinekaart moet dan naast het Werkhuis gelegd worden, zodat andere spelers kunnen zien hoeveel OP deze Machine waard is. De Machinekaart blijft in het bezit van de uitvinder tot het einde van het spel.

De grondstoffen die betaald worden, gaan terug op de hoop naast de tafel.

Meteen als er een nieuwe Machine is gebouwd, moet de lege plaats in het Kantoor voor de Ontwerpers met een ander Machine ontwerp vervangen worden. Deze kaart wordt bovenaan de ontwerplijst gelegd. Lig daar al een kaart, dan wordt die naar onder geschoven om voor de nieuwe kaart plaats te maken.



VOORBEELD: GROEN BOUWT DE JEAN-PIERRE ROBOT. HIJ NEEMT DE KAART UIT HET KANTOOR VOOR DE ONTWERPERS EN BETAALD DE GRONDSTOFFEN DIE ONDERAAN OP DE KAART STAAN AANGEGEVEN. HIJ LEGT DE ROBOT NAAST ZIJN WERKHUIS EN NEEMT EEN NIEUWE KAART VAN DE MACHINESTAPEL. OMDAT DE STEINFAUST 1899 STOOMTREIN BOVENAAN LIGT, MOET HIJ DIE NAAR HET MIDDEN SCHUIVEN, WAAR DE JEAN-PIERRE ROBOT KAART ZOUIST LAG, OM DE NIEUWE KAART BOVENAAN TE KUNNEN LEGGEN.

De nieuwe Machine kan nu meteen door de volgende speler gebouwd worden, op voorwaarde dat hij de juiste grondstoffen in zijn Werkhuis heeft.

Aan het einde van een Machine fase wordt de Eerste Mecanicien pion terug op zijn plaats op het bord gezet.

#### HET WERKHUIS OPWAARDEREN

Een Opwaardering kopen wordt uitgebeeld door een Opwaarderingspion om de juiste plaats in je Werkhuis te leggen. Opwaarderingen kunnen in bepaalde fases worden gebruikt en zijn geldig gedurende de rest van het spel.

#### VIERDE WERKMAN

Deze Opwaardering kost 3 Goudstukken. Vanaf nu heeft de speler in elke ronde een extra Werkman om te gebruiken. Zijn Pion wordt op de juiste plaats op het bord gelegd.





## TIJDMACHINE



Deze Opwaardering kost 2 Goudstukken. Tijdens het openen van de Fabriek, mag de speler nog een extra Werkman van zijn Werkhuis naar de Fabriek sturen (van de hoop Werkmannen voor de komende beurt). De speler mag echter niet nog een extra Werkman bij zetten, hij heeft de volgende beurt dus één Werkman minder.

Nota: De Tijdmachine kan alleen gebruikt worden voordat er Speciale kaarten worden getrokken.

## CONVERTOR

Deze Opwaardering kost 1 Goudstuk. Vanaf nu kan de speler Ruilhandel 2/1 spelen ipv 3/1, hij hoeft dus maar 2 grondstoffen af te geven tegen één ander grondstof. De Convertor kan meerdere keren tijdens het bouwen van Machines worden gebruikt. Men kan met de Convertor geen Goud vast krijgen.



## PASSEN

De speler voert geen acties meer uit, hij wacht, maar kan later in deze fase nog andere acties uitvoeren.



Als alle spelers gepast hebben, is het belangrijk om het Kantoor voor de Ontwerpers na te kijken of er belangrijke veranderingen zijn.

- Een verandering neemt plaats als niemand een Machine heeft gebouwd.
- Als in deze ronde minstens één Machine is gebouwd, moet er een Speciale kaart

worden getrokken. Als er rechtsboven een kaart met een pijl staat afgebeeld, zullen er veranderingen plaatsvinden. Als het symbool er niet op staat, gebeurt er niets. Een Verandering betekent dat de onderste kaart in het Kantoor voor de Ontwerpers op de Machine aflegstapel wordt gelegd, alle andere kaarten worden naar onder geschoven en op de bovenste plaats wordt een nieuwe Machinekaart gelegd.

## STAKING

Als de Stakingskaart wordt getrokken als er een nieuwe kaart van de Machinestapel wordt getrokken, gebeurt het volgende:

- Elke speler trekt een Speciale kaart.
- De speler met de hoogste kaart heeft in de volgende ronde 2 Werkmannen minder, ze nemen meteen 2 Werkmannen uit zijn Werkhuis.
- De speler met de op één na hoogste kaart heeft in de volgende ronde 1 Werkman minder, ze nemen meteen 1 Werkman uit zijn Werkhuis.
- De Stakingskaart wordt dan op de aflegstapel gelegd.

## HET SPEL EINDIGEN

Bij 3 spelers eindigt het spel na de 25<sup>ste</sup> ronde, bij 4 spelers na de 29<sup>ste</sup> ronde.



Elke speler openbaart zijn Doelkaart en kijkt na welke doelen hij heeft bereikt. Voor elk doel dat de spelers hebben bereikt krijgen ze de OP die eraan staat aangegeven.

Om een doel te kunnen bereiken moet de speler bepaalde Machinekaarten met de juiste categorieën (Soort en Land) verzameld hebben die op hun Doelkaarten staan aangegeven. Terwijl spelers de combinaties proberen binnen te halen moeten ze er rekening mee houden dat elk symbool dat bij het Doel hoort ook allemaal verschillende Machines vertegenwoordigen. Dit betekent dat:

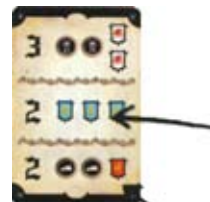
- Een speler 4 juiste Machinekaarten moet bezitten voor een Doel dat 3 OP opleverd.
- Een speler 3 juiste Machinekaarten moet bezitten voor een Doel dat 2 OP opleverd.
- Dat dezelfde Machinekaart niet voor meerdere Doelen gebruikt kan worden.
- Een speler moet kiezen voor welk Doel en welke Categorie hij zijn Machinekaart gebruikt, beide tegelijk kan niet.

Nota: Het is voor elke speler mogelijk om minstens één Doel te verwezenlijken.

De spelers tellen de OP van hun gebouwde Machinekaarten bij elkaar op en tellen dit getal op bij de OP van de Doelen die ze verwezenlijkt hebben. De speler met de meeste OP wint het spel.

Als er gelijkspel is, wint de speler die de meeste grondstoffen in zijn Magazijn over heeft. Als het dan nog altijd gelijk spel is, zal de speler die de Machine met het hoogste OP opbrengt winnen. Als het dan nog steeds gelijk spel is, winnen alle gelijkspelers.

Voorbeeld: GROEN HEeft 8 MACHINES GEBOUWD TIJDENS HET SPEL DIE 16 OP OPLEVEREN.



NADAT HIJ ZIJN DOELKAART HEeft ONTHULD, ZIET HIJ DAT HIJ 2 DOELEN KAN VERWEZENLIJKEN DIE HEM SAMEN 4 OP OPLEVEREN. IN HET TOTAAL HEeft HIJ DUS 20 OP.

GROEN KAN BLIJKBAAR VERSCHILLENDE COMBINATIES MAKEN MET ZIJN MACHINES. IN DIT GEVAL KRIJGT HIJ VOOR ZIJN DOELN 5 OP EN KOMT HET TOTAAL OP 21 OP.



GROEN KAN NIET AL ZIJN DOELN VERZEENLIJKEN, OMDAT HIJ NIET GENOEG MACHINES HEEFT GEBOUD.



## REGELS VOOR 2 SPELERS

Het spel wordt vrijwel hetzelfde gespeeld als voor meerdere spelers, behalve dat in de Fabrieksfase een non-speler tegenstander verschijnt. Zijn aanwezigheid beïnvloedt het spel op de volgende manier:

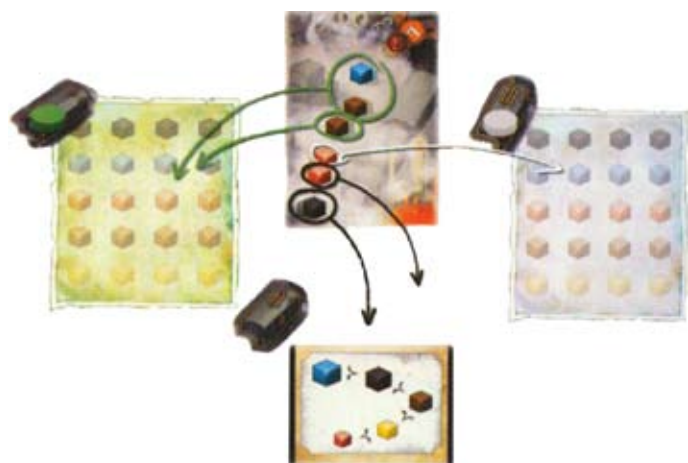
### FABRIEKSFASE

Bij het openen van elke Fabrik trekt hij een Speciale kaart. Het bepaalt hoeveel Werkmannen van een non-speler in deze Fabrik zitten.

Spelers kunnen nu hun Tijdmachine gebruiken.

De non-speler wordt in de volgorde voor het Bestelspoor gerekend, zet gewoon een pion op de wagon van een kleur die niet mee speelt.

De Leider trekt nu weer een Speciale kaart waarin bepaald wordt welke grondstoffen in welke volgorde de non-speler van het Terrein van een Zijspoor moet nemen. Deze grondstoffen komen op hun hopen naast het bord terecht.



VOORBEELD: NADAT DE DESIGN FABRIEK (ORANJE) IS GEOPEND IS DE VOLGENDE VOLGORDE BEPAALD: GROEN, NON-SPELER EN WIT. GROEN BEGINT MET 2 GRONDSTOFFEN (HOUT EN GLAS) TE NEMEN, DAARNA MOET DE NON-SPELER VOLGENS ZIJN KAART EEN KOOL NEMEN, OMDAT GLAS NIET MEER BESCHIKBAAR IS. WIT NEEMT EEN IJZER. GROEN IS WEER AAN DE BEURT EN NEEMT NU SLECHTS ÉÉN GRONDSTOF (HOUT). DE GRONDSTOF DIE OVER BLIJFT (IJZER) WORDT DAN NOG DOOR DE NON-SPELER GENOMEN, DIE ALS LAATSTE NOG OP ZIJN KAART STAAT. WIT KAN NU GEEN GRONDSTOF MEER NEMEN.

## STAKING

De non-speler wordt niet bij een staking gerekend.

## HET SPEL EINDIGEN

De non-speler kan geen OP verdienen.

## INHOUD

Doel van het spel.....	3
Spel onderdelen.....	3
Het Spelbord.....	4
Beurten.....	4
Normale rondes.....	4
Productie rondes.....	4
Fabrieksgebied.....	4
Kantoor voor de Ontwerpers.....	4
Bestelspoor.....	4
Zijsporen.....	4
Plaats voor de Eerste Mecanicien pion.....	4
Fabrieken.....	4
Kaarten .....	4
Machinekaarten en Stakingskaarten.....	4
Soorten:.....	5
Landen:.....	5
Doel Kaarten.....	5
Speciale Kaarten.....	5
Voorrangkaart.....	5
Werkhuizen.....	5
Magazijn.....	5
Werkmannen.....	5
Opwaarderingen.....	5
Pionnen.....	5
Werkmannen.....	5
Opwaarderingen.....	5
Grondstoffen.....	6
Beurtpion.....	6
Eerste Mecanicien pion.....	6
Spel opbouw.....	6
Spel overzicht.....	7
Werkman fase.....	7
Extra Regel.....	7
Fabrieksfase.....	7
Grondstoffen ruilhandel.....	8
Machine fase.....	8
Een Machine bouwen.....	8
Het Werkhuis opwaarderen.....	8
Vierde Werkman.....	8
Tijdmachine.....	9
Convertor.....	9
Passen.....	9
Staking.....	9
Het spel eindigen.....	9
Regels voor 2 spelers.....	10
Fabrieksfase.....	10
Staking.....	10
Het spel eindigen.....	10