

# FABRIEKSMANAGER

Welkom in de wereld van de Captains of Industry! Je gaat een gedateerde fabriek door een conjuncturele stroomversnelling loodsen, en zorgen dat het een moderne, efficiënte productiefaciliteit wordt, ondanks moordende concurrentie en sterk stijgende energiekosten.

In slechts 5 speelronden wordt het pleit beslecht: wie dan het meeste geld heeft, wint dit spannende spel.

## → Speelmateriaal

### 5 fabriekstableaus



### Speelgeld (in elektro)



### 106 investeringstegels in 6 categorieën:

35 magazijnstellingen (inclusief 15 starttegels)



27 machines (inclusief 10 starttegels)



18 productierobots



9 mankrachtrobots



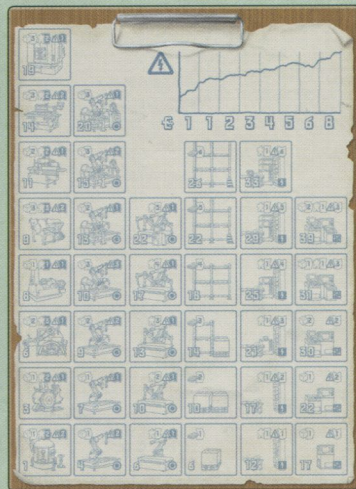
9 energiemangement



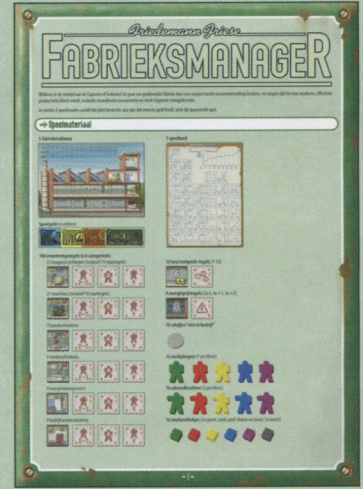
8 bedrijfsautomatisering



### 1 speelbord



### De spelregels



### 12 beurtvolgorde-tegels (1-12)



### 8 energieprijstegels (2x 0, 4x +1, 2x +2)



### 10 schijfjes "niet in bedrijf"



### 35 werkploegen (7 per kleur)



### 10 uitzendkrachten (2 per kleur)

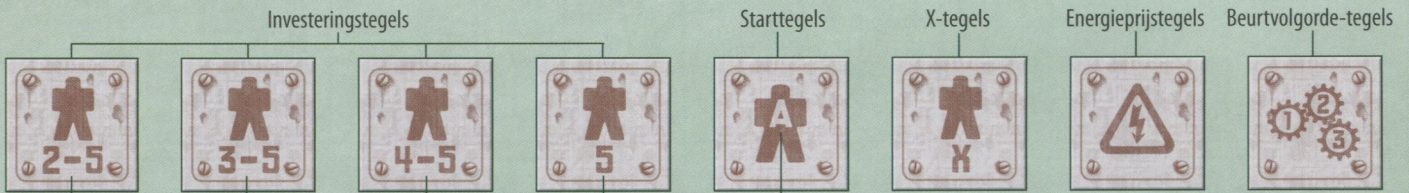


### 16 markeerblokjes (3x groen, rood, geel, blauw en paars; 1x zwart)



## → Voorbereiding

Sorteer alle tegels op hun rugzijde



Te gebruiken volgens aantal spelers

(set A, B, C, D en E)

Iedere speler krijgt 7 werkploegen en 3 markeerblokjes in één kleur, een fabriekstableau en 18 elektro. Doe alle werkploegen, uitzendkrachten en markeerblokjes van niet benodigde kleuren terug in de doos.

Iedere speler kiest één set starttegels (A, B, C, D of E) en legt zijn 3 magazijnstallages en 2 machines op de eerste 5 velden van zijn fabriekshal. Doe eventuele overgebleven starttegels terug in de doos.

Iedere speler zet nu één van zijn markeerblokjes op veld 2 van het productiespoor, één op veld 3 van het opslagspoor en één op veld 4 van het energieverbruik-spoor op zijn fabriekstableau. Hij zet vier werkploegen in de kantine op zijn fabriekstableau. De markeerblokjes op het fabriekstableau en de werkploegen in de kantine vormen steeds een actueel overzicht van de situatie in de betreffende fabriek (zie blz. 3; Overzicht van een fabriek en blz. 7; (Re)organisatie).

Schud de energieprijstegels. Trek er drie en leg deze terug in de doos zonder ze te bekijken. Leg de overige vijf energieprijstegels als gedekte stapel naast het speelbord.

**Tip voor beginnende spelers:** als je Fabrieksmanager voor het eerst speelt, raden wij je de volgende variant aan: leg één energieprijstegel met een "0" even opzij. Schud de resterende 7 energieprijstegels en doe er zoals gebruikelijk drie in de doos. Leg de overige vier als gedekte stapel naast het speelbord en leg daarna de tegel met de "0" er bovenop.

Leg het zwarte markeerblokje in kolom 1 van de energieprijsstapel op het speelbord.

Leg het resterende speelgeld, de schijfjes "niet in bedrijf" en de twee uitzendkrachten van de deelnemende spelers naast het speelbord.



Markt

Bank

Zoek de benodigde beurtvolgorde-tegels uit de stapel, afhankelijk van het aantal spelers (zie tabel). Doe niet benodigde beurtvolgorde-tegels terug in de doos. Schud de beurtvolgorde-tegels die je voor de start van het spel nodig hebt en geef iedere speler er gedekt één. De spelers leggen vervolgens hun beurtvolgorde-tegel open voor zich neer. Schud de resterende beurtvolgorde-tegels en leg deze als gedekte stapel naast het speelbord.

Zoek de benodigde investeringstegels met cijfers op de achterkant, afhankelijk van het aantal spelers (zie tabel). Draai deze vervolgens allemaal om en leg ze één voor één op de velden met de corresponderende afbeelding (zie startopstelling). Het is mogelijk dat er meerdere tegels op hetzelfde veld worden gelegd of dat er velden leeg blijven. Leg niet benodigde tegels terug in de doos.

Aantal spelers	Start van het spel	Trekstapel
2	2, 10	1, 4, 6, 8
3	5, 7, 8	1, 2, 3, 4, 6
4	7, 8, 9, 10	1, 2, 3, 4, 5, 6
5	8, 9, 10, 11, 12	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Leg het speelbord op tafel. Houd naast het speelbord voldoende ruimte vrij voor de markt.

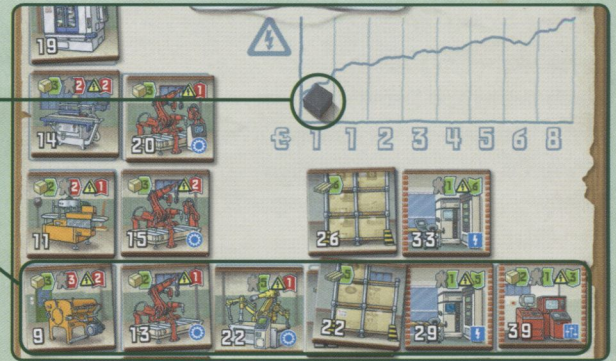
Schud de zes investeringstegels met een X op de achterkant. Trek er drie en leg deze open in de markt onder het speelbord. Doe de resterende drie tegels terug in de doos.

Aantal spelers	Investeringstegels
2	2-5
3	2-5, 3-5
4	2-5, 3-5, 4-5
5	2-5, 3-5, 4-5, 5

## → Overzicht van het speelbord

De energieprijls bedraagt aan het begin van het spel 1 elektro.

Er zijn 6 soorten investeringstegels. In kolom 1 liggen machines, in kolom 2 productierobots, in kolom 3 mankrachtrobots, in kolom 4 magazijnstellingen, in kolom 5 energiemanagement en in kolom 6 bedrijfsautomatisering.



## → Overzicht van een fabriek

Het markeerblokje op het productiespoor geeft aan hoeveel een speler produceert. Hij telt alle getallen in de groene pijlen naast de productiesymbolen op zijn investeringstegels bij elkaar op en zet het markeerblokje op het overeenkomstige getal op het productiespoor.

De getallen boven het productiespoor geven aan hoeveel inkomsten een speler aan het einde van een ronde krijgt.

Een speler mag een energiemanagement-tegel uitsluitend op het veld met het energiemanagement-symbool van zijn fabriek leggen.

Een speler mag een bedrijfsautomatiseringstegel uitsluitend op het veld met het bedrijfsautomatiseringssymbool van zijn fabriek leggen.

Het markeerblokje op het magazijnspoor geeft aan hoeveel magazijnstellingen een speler heeft. Hij telt alle getallen in de groene pijlen naast de magazijnsymbolen op zijn investeringstegels bij elkaar op en zet het markeerblokje op het overeenkomstige getal op het magazijnspoor.

Het markeerblokje op het energieverbruik-spoor geeft aan hoeveel energie een speler verbruikt. Hij telt alle getallen in de rode pijlen naast de energiesymbolen op zijn investeringstegels bij elkaar op en trekt daar alle getallen in de groene pijlen naast de energiesymbolen op zijn investeringstegels vanaf. Hij zet vervolgens het markeerblokje op het overeenkomstige getal op het energieverbruik-spoor.

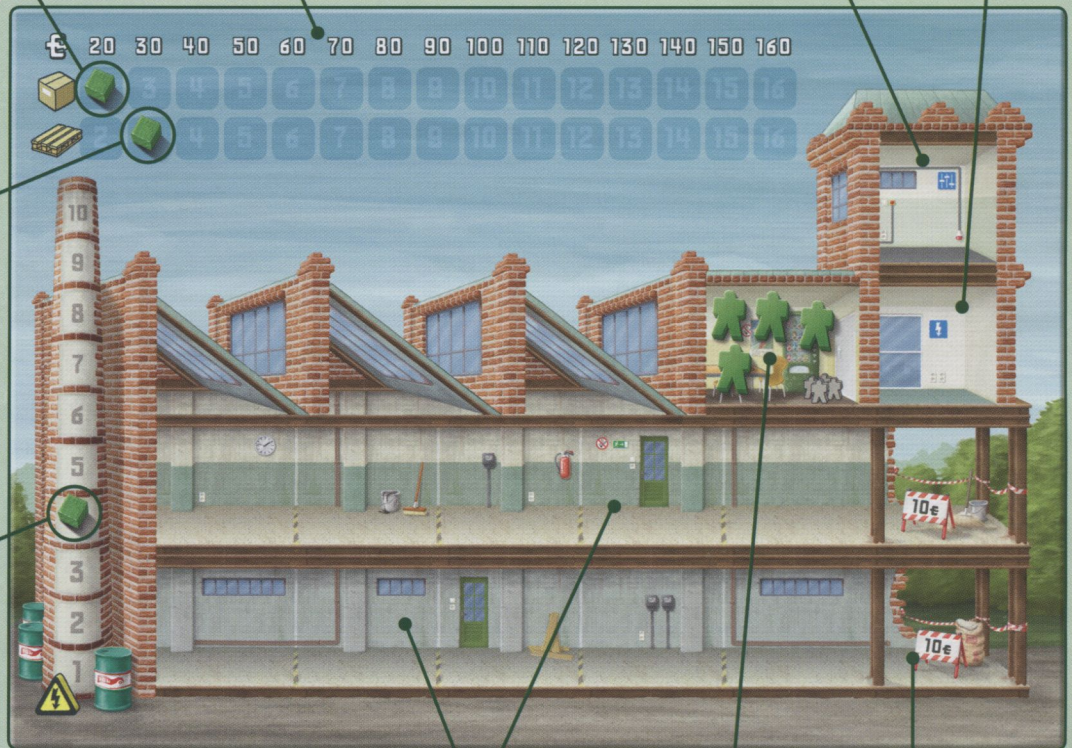
Naast de fabriek bevinden zich de beschikbare werkploegen van een speler.

Iedere speler heeft een beurtvolgorde-tegel met een getal dat bepaalt wanneer hij aan de beurt is en eventueel een kader met een negatief getal dat aangeeft hoeveel korting hij deze beurt op elk van zijn aankopen krijgt.

Een speler legt alle machines, robots en magazijnstellingen die hij in de loop van het spel aanschaft, op de 10 onderste velden aan de linkerkant van zijn fabriek. De exacte positie van een tegel in de fabriek is niet van belang.

Een speler mag machines, robots of magazijnstellingen ook op de twee onderste velden aan de rechterkant van zijn fabriek leggen. Dit kost hem echter eenmalig 10 elektro per veld.

De werkploegen in de kantine geven aan hoeveel mankracht een speler nodig heeft om zijn machines te bedienen. Hij telt alle getallen in de rode pijlen naast de werkploegensymbolen op zijn investeringstegels bij elkaar op en trekt daar alle getallen in de groene pijlen naast de werkploegensymbolen op zijn investeringstegels vanaf. Hij zet vervolgens het betreffende aantal werkploegen in de kantine.



## → Spelverloop

Het spel duurt 5 rondes. Elke ronde bestaat uit 5 fasen, die in onderstaande volgorde worden afgehandeld:

- 1 Nieuwe beurtvolgorde veilen
- 2 Nieuwe investeringen beschikbaar stellen
- 3 Investeringstegels kopen en toevoegen, investeringstegels verwijderen, uitzendkrachten aannemen
- 4 (Re)organisatie, evt. energieprijns aanpassen
- 5 Winst uitkeren

Alle spelers komen in een fase één of meer malen aan de beurt, waarbij de beurtvolgorde per fase kan verschillen.

### → 1. Nieuwe beurtvolgorde veilen

Trek zoveel beurtvolgorde-tegels van de gedekte stapel als er spelers meedoen en leg deze open op tafel. Deze worden in deze fase één voor één geveild totdat alle spelers één nieuwe beurtvolgorde-tegel hebben.

#### Opmerkingen:

- Een speler kan in een ronde niet meer dan één nieuwe beurtvolgorde-tegel bemachtigen.
- Een speler mag er niet voor kiezen om zijn beurtvolgorde-tegel uit de vorige ronde te behouden.
- Op sommige beurtvolgorde-tegels staat een kader met een negatief getal. Dit getal is tijdens deze fase niet van belang.

Elke veiling bestaat uit twee fasen:

- a. Tegel kiezen
- b. Tegel veilen

#### a. Tegel kiezen

De speler met de beurtvolgorde-tegel met het hoogste getal uit de vorige ronde kiest één van de zojuist opengedraaide en nog niet vergeven beurtvolgorde-tegels. Als deze speler in de huidige ronde al een nieuwe beurtvolgorde-tegel heeft bemachtigd, kiest de speler met de beurtvolgorde-tegel met het op één na hoogste getal uit de vorige ronde één van de opengedraaide tegels, enzovoort.

**Opmerking:** zolang de speler met de beurtvolgorde-tegel met het hoogste getal uit de vorige ronde geen nieuwe beurtvolgorde-tegel bemachtigt, kiest hij dus elke veiling opnieuw een te veilen tegel.

#### b. Tegel veilen

De speler die de te veilen beurtvolgorde-tegel heeft uitgekozen, doet het openingsbod. De speler biedt met beschikbare werkploegen. Het is toegestaan om 0 werkploegen te bieden. Daarna mag de speler links van hem hoger bieden of passen. Een speler die past, mag later tijdens deze veiling niet meer meebieden. Spelers kunnen tijdens een veiling meermaals aan de beurt komen, waarin ze steeds de keuze hebben om hoger te bieden of te passen. De veiling gaat net zo lang door totdat er één speler over is. Deze legt de betreffende beurtvolgorde-tegel open voor zich neer en legt zijn geboden beschikbare werkploegen erop. Zolang deze daar liggen, zijn ze niet beschikbaar. Tot slot draait hij zijn beurtvolgorde-tegel uit de vorige ronde om ten teken dat hij in deze ronde een nieuwe heeft bemachtigd. Hij mag niet meer meebieden bij eventuele andere veilingen in deze ronde.

#### Opmerkingen:

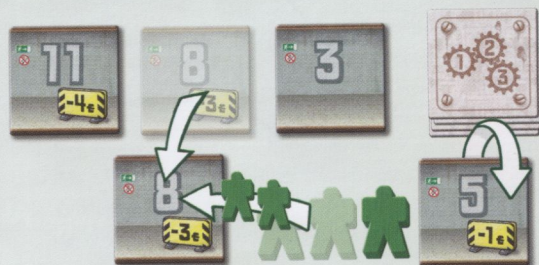
- De speler die de laatst overgebleven tegel krijgt, mag deze zonder inzet van werkploegen in bezit nemen. Als hij dat wil, mag hij er echter voor kiezen om toch één of meer van zijn beschikbare werkploegen te bieden en op de tegel te leggen.
- Werkploegen zijn uitsluitend beschikbaar als ze naast het fabriekstableau van een speler liggen.

**!** **Belangrijk:** een speler moet gedurende het hele spel ten minste één beschikbare werkploeg naast zijn fabriekstableau hebben. Hij kan daarom in deze fase nooit meer bieden dan het aantal beschikbare werkploegen dat hij heeft minus één.

Nadat iedere speler een nieuwe beurtvolgorde-tegel heeft bemachtigd, schudt een speler de beurtvolgorde-tegels uit de vorige ronde en die van de gedekte stapel, en legt deze als nieuwe gedekte stapel naast het speelbord.

#### Voorbeeld:

in een spel met 3 spelers zijn aan het begin van fase 1 beurtvolgorde-tegels 3, 8 en 11 opengedraaid. Michael heeft de beurtvolgorde-tegel met het hoogste getal uit de vorige ronde. Hij kiest voor tegel 8 en biedt 0 beschikbare werkploegen. Danny heeft beurtvolgorde-tegel 5 uit de vorige ronde en biedt 2 beschikbare werkploegen. Daarmee wint hij de veiling. Hij legt tegel 8 open voor zich neer en legt 2 van zijn beschikbare werkploegen erop. Hij heeft nu nog 1 beschikbare werkploeg over. Hij draait beurtvolgorde-tegel 5 om ten teken dat hij in deze ronde een nieuwe beurtvolgorde-tegel heeft bemachtigd. Michael kiest nu een nieuwe te veilen tegel uit tegels 3 en 11.

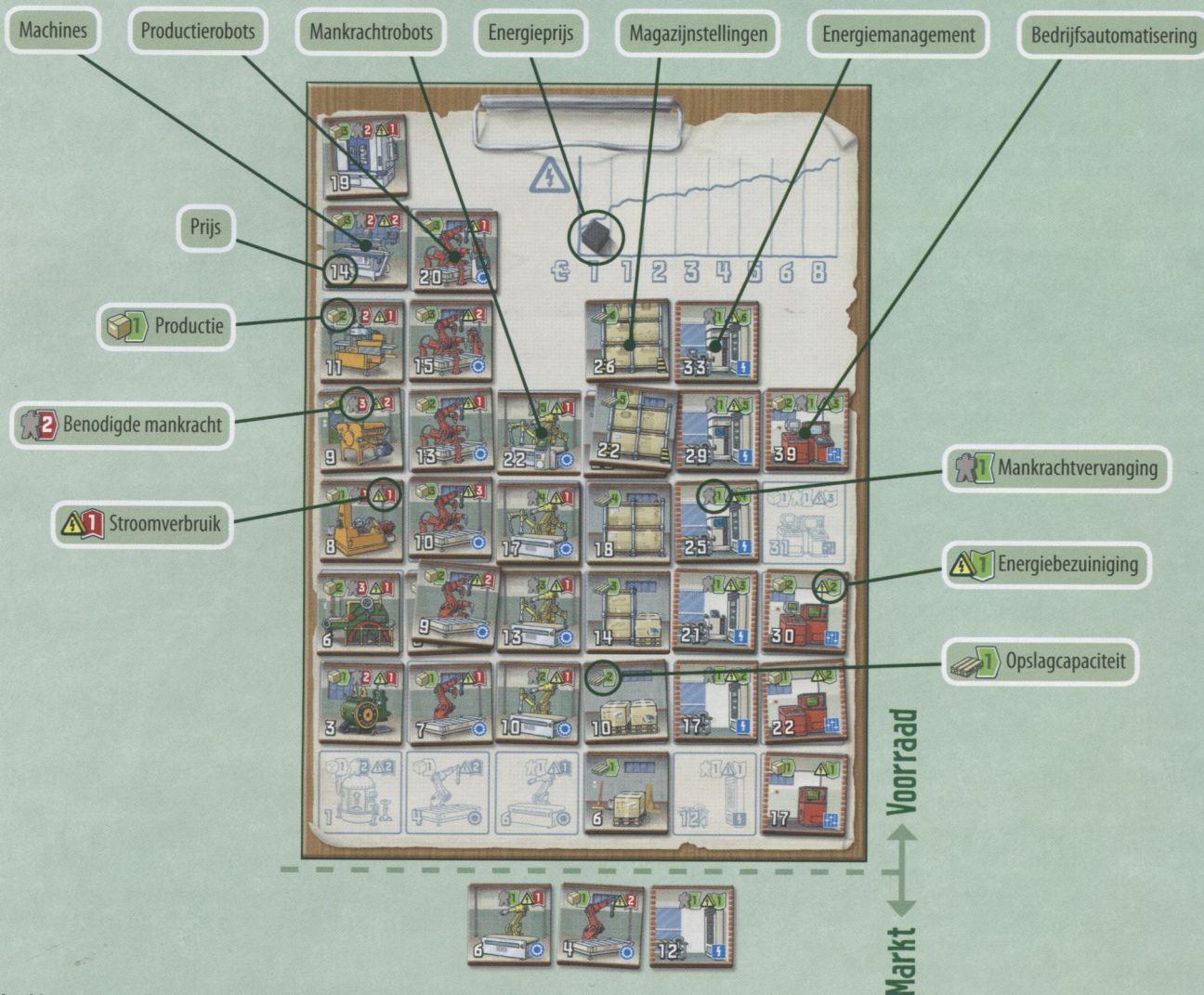


## → 2. Nieuwe investeringen beschikbaar stellen

In deze fase vullen de spelers de markt aan met investeringstegels van het speelbord. Ze leggen de gekozen investeringstegels eenvoudig naast het bord en vormen zo de markt. De speler met de beurtvolgorde-tegel met het laagste getal begint, gevolgd door de speler met de beurtvolgorde-tegel met het op één na laagste getal, enzovoort.

**Opmerking:** op sommige beurtvolgorde-tegels staat een kader met een negatief getal. Dit getal is tijdens deze fase niet van belang.

De speler die aan de beurt is, **moet** voor iedere beschikbare werkploeg die hij heeft, één investeringstegel van het speelbord naar de markt verplaatsen. Daarbij mag hij de categorie vrij kiezen, maar hij **moet** de onderste (goedkoopste) investeringstegel uit deze kolom naar de markt verplaatsen.

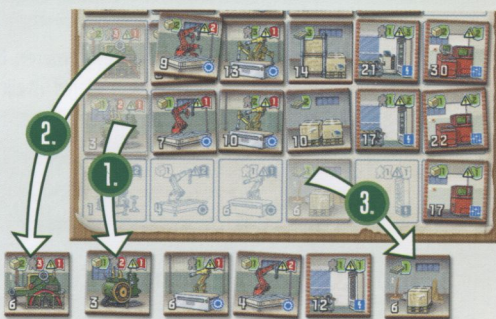


Voorbeeld van een speelbord en de markt met drie X-tegels aan het begin van een spel voor 2 spelers.

### Voorbeeld:

Maureen is aan de beurt. Ze heeft 3 beschikbare werkploegen en moet dus 3 investeringstegels van het speelbord naar de markt verplaatsen. Voor haar eerste tegel kan ze kiezen uit de onderste tegels van de 6 kolommen. Ze kiest voor de goedkoopste machine en legt deze in de markt.

Voor haar tweede tegel kan ze uit de andere categorieën nog steeds dezelfde tegels kiezen, maar ze zou nu ook de 6 elektro kostende machine in de markt kunnen leggen. Dat doet ze en de laatste tegel die ze in de markt legt, is de goedkoopste magazijnstelling.



De speler die in deze fase als laatste aan de beurt is (de speler met de beurtvolgorde-tegel met het hoogste getal), mag een aantal investeringstegels extra op de markt brengen. Ook voor deze tegels geldt dat hij altijd de goedkoopste uit een categorie moet kiezen. Het aantal extra tegels dat hij op de markt mag brengen, hangt van het aantal spelers af (zie tabel). Dit is volkomen vrijwillig. Een speler mag er ook voor kiezen om minder of geen extra tegels op de markt te brengen.

Aantal spelers	Extra investeringstegels
2	0
3	1
4	2
5	3

**Belangrijk:** de speler die als laatste aan de beurt is, mag niet afzien van de investeringstegels die hij op basis van zijn beschikbare werkploegen op de markt moet brengen!

### → 3. Investeringstegels kopen en toevoegen, investeringstegels verwijderen, uitzendkrachten aannemen

In deze fase voeren de spelers acties met hun beschikbare werkploegen uit en mogen ze ook uitzendkrachten aannemen. De speler met de beurtvolgorde-tegel met het laagste getal begint, gevolgd door de speler met de beurtvolgorde-tegel met het op één na laagste getal, enzovoort.

De speler die aan de beurt is, voert voor iedere beschikbare werkploeg die hij heeft één actie uit. Daarbij kan hij kiezen uit de volgende mogelijkheden:

- Eén investeringstegel uit de markt kopen (en aan zijn fabriek toevoegen), of
- Eén tegel uit zijn fabriek verwijderen, of
- Niets doen

Hij mag in zijn beurt meermaals dezelfde actie kiezen.

#### a. Eén investeringstegel uit de markt kopen (en aan zijn fabriek toevoegen)

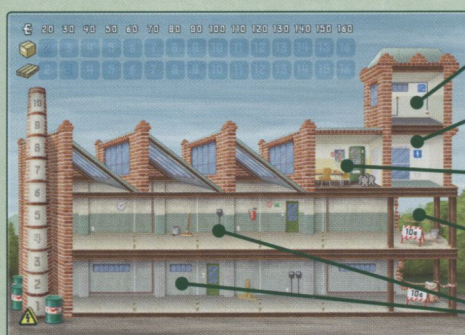
De speler kiest een investeringstegel uit de markt en betaalt de op de tegel afgebeelde prijs in elektro aan de bank. Als op zijn beurtvolgorde-tegel een negatief getal staat, krijgt hij korting op zijn aankoop, gelijk aan dit getal. De prijs van een investeringstegel kan nooit lager zijn dan 0 elektro.

##### Voorbeeld:

Anoushka is aan de beurt en heeft beurtvolgorde-tegel 6. Deze geeft 2 korting per aankoop. Ze besluit de machine die normaal gesproken 3 elektro kost voor 1 elektro te kopen.



Daarna mag hij de tegel op een vrij veld van zijn fabriekstableau leggen. De exacte plaats van tegels in je fabriek is niet van belang. Houd er wel rekening mee dat het 10 elektro kost om voor het eerst een investeringstegel op een van de twee velden rechtsonder te leggen. Dit bedrag wordt **niet** verlaagd als gevolg van een eventuele korting op een beurtvolgorde-tegel. Als je later in het spel opnieuw een tegel op een veld legt waarvoor je al eens hebt betaald, hoef je dat niet nogmaals te doen. Verder mag een bedrijfsautomatiseringstegel uitsluitend op het veld rechtsboven worden gelegd, een energiemangementegel uitsluitend op het veld daaronder en alle andere tegels uitsluitend op de andere 12 velden.



Bedrijfsautomatisering

Energiemangement

Hier kan geen investeringstegel liggen

Extra kosten: 10 elektro

Alle andere tegels

Een speler mag ervoor kiezen om gekochte investeringstegels naast zijn fabriekstableau te leggen. Hij mag deze later op elk moment aan zijn fabriek toevoegen (bijvoorbeeld zodra hij er plaats voor heeft). Dit kost hem geen actie.

**Opmerking:** tegels die een speler aan zijn fabriek heeft toegevoegd, mag hij later niet meer naast zijn fabriekstableau leggen. Mocht hij van een tegel in zijn fabriek af willen, kan hij deze met een actie verwijderen (zie hieronder).

#### b. Eén tegel uit zijn fabriek verwijderen

De speler kiest een tegel die in zijn fabriek ligt en doet deze in de doos. Het verwijderen van een tegel is kosteloos. Alle soorten investeringstegels kunnen afgebroken worden. Op het nu lege veld kan de speler later in het spel een nieuwe investeringstegel leggen of direct een investeringstegel die naast zijn fabriek lag, aan zijn fabriek toevoegen.

#### c. Niets doen

Als een speler beschikbare werkploegen overheeft, maar geen tegels meer wil kopen of verwijderen, doet hij eenvoudigweg niets met deze werkploegen.

##### Voorbeeld:

Willem heeft 4 beschikbare werkploegen. Hij mag dus 4 acties uitvoeren. Hij besluit twee investeringstegels te kopen en aan zijn fabriek toe te voegen. Dat kost hem twee acties. Met zijn derde werkploeg verwijdert hij één investeringstegel uit zijn fabriek. Daarmee heeft hij nu 3 acties verbruikt. Met zijn laatste werkploeg besluit hij niets te doen.

#### Uitzendkrachten aannemen

Nadat een speler al zijn acties heeft uitgevoerd, mag hij, als hij wil, uitzendkrachten aannemen. Deze kosten 7 elektro per stuk, met aftrek van eventuele korting van zijn beurtvolgorde-tegel. Hij betaalt deze kosten aan de bank. Een speler mag maximaal twee uitzendkrachten in dienst hebben. Uitzendkrachten worden voor één ronde aangenomen. Mocht een speler in deze fase al uitzendkrachten uit een vorige ronde hebben, dan kan hij ze opnieuw aannemen voor 7 elektro per stuk minus de korting van zijn huidige beurtvolgorde-tegel. Wil hij dat niet, dan legt hij ze terug naast het speelbord. Uitzendkrachten kunnen alles wat gewone werkploegen ook kunnen.

##### Voorbeeld:

Indy heeft in de vorige ronde twee uitzendkrachten aangenomen voor 3 elektro per stuk (ze had beurtvolgorde-tegel 10 met 4 korting). In deze ronde heeft ze beurtvolgorde-tegel 6 (met 2 korting). Ze besluit één uitzendkracht te houden en betaalt daar 5 elektro voor (7 elektro minus twee korting). Ze legt de andere uitzendkracht terug naast het speelbord.

#### Einde van deze fase

Nadat alle spelers acties hebben uitgevoerd en uitzendkrachten hebben aangenomen, leggen de spelers alle investeringstegels die nog in de markt liggen, terug op de overeenkomstige velden van het speelbord (dat geldt ook voor eventuele niet verkochte X-tegels).

## → 4. (Re)organisatie, evt. nieuwe energieprijis aanpassen

In deze fase reorganiseren de spelers hun fabriek en werken de verschillende sporen op hun fabriekstableau bij. Ze zetten de werkploegen die voor het bedienen van de machines nodig zijn in de kantine. Verder kan de energieprijis stijgen.

De beurtvolgorde is in deze fase niet van belang. Alle spelers kunnen tegelijk hun fabriek reorganiseren. Het is wel handig als de spelers na afloop even elkaanders fabrieken controleren.

### (Re)organisatie

Iedere speler zet eerst alle werkploegen die op zijn beurtvolgorde-tegel liggen bij zijn beschikbare werkploegen. Vervolgens bepaalt hij welke machines en robots die op zijn fabriekstableau liggen, worden gebruikt en welke niet. Op elk van de tegels die hij niet wil gebruiken legt hij een schijfje "niet in bedrijf".

Bij de keuze van zijn te gebruiken machines en robots moet hij rekening houden met de volgende spelregels:

- Hij moet na de reorganisatie van zijn fabriek ten minste één beschikbare werkploeg naast zijn fabriekstableau overhouden.
- Hij mag niet meer robots in bedrijf hebben dan hij machines in bedrijf heeft. Zowel productierobots als mankrachtrobots gelden in dit verband als robots (robots zijn herkenbaar aan dit symbool: ⚙️). Tegels met magazijnstellingen, energiemanagement of bedrijfsautomatisering gelden niet als machines.

### Opmerkingen:


- Een speler is niet verplicht om al zijn machines en robots te gebruiken, ook al zou dat volgens de spelregels mogelijk zijn.
- Een speler mag elke ronde in deze fase opnieuw beslissen welke machines en robots hij gebruikt.

### Verschillende sporen en kantine bijwerken


Nadat de speler heeft besloten welke machines en robots hij gebruikt, werkt hij de verschillende sporen bij en zet hij het correcte aantal werkploegen in de kantine:

**Productiespoor:** hij telt alle getallen in de groene pijlen naast de productiesymbolen  op zijn in bedrijf zijnde investeringstegels bij elkaar op en zet zijn markeerblokje op het overeenkomstige getal op het productiespoor.

**Magazijnspoor:** hij telt alle getallen in de groene pijlen naast de magazijnsymbolen  op zijn in bedrijf zijnde investeringstegels bij elkaar op en zet zijn markeerblokje op het overeenkomstige getal op het magazijnspoor.

**Energieverbruik-spoor:** hij telt alle getallen in de rode pijlen naast de energiesymbolen  op zijn in bedrijf zijnde investeringstegels bij elkaar op en trekt er alle getallen in de groene pijlen naast de energiesymbolen op zijn in bedrijf zijnde investeringstegels vanaf. Hij zet vervolgens zijn markeerblokje op het overeenkomstige getal op het energieverbruik-spoor.

**!** **Belangrijk:** Het minimale energieverbruik van een fabriek bedraagt altijd 1.

**Kantine:** hij telt alle getallen in de rode pijlen naast de werkploegensymbolen  op zijn in bedrijf zijnde investeringstegels bij elkaar op en trekt er alle getallen in de groene pijlen naast de werkploegensymbolen op zijn in bedrijf zijnde investeringstegels vanaf. Hij zet vervolgens het betreffende aantal eigen werkploegen in de kantine.

**!** **Belangrijk:** bij een negatief totaal zet hij geen werkploegen in de kantine, maar hij krijgt er ook geen bij.

### Opmerkingen:

- Constateer dat getallen in groene pijlen altijd gunstig en getallen in rode pijlen altijd ongunstig voor de speler zijn.
- De verschillende sporen hebben geen maximale waarde. Normaal gesproken zijn ze echter lang genoeg om alle waarden bij te kunnen houden.

### Voorbeeld 1:

Eva heeft deze beurt de 6 elektro kostende machine en de 17 elektro kostende bedrijfsautomatiserings-tegel gekocht. Ze heeft geen uitzendkrachten aangenomen. Bij het bijwerken van de sporen komt ze erachter dat ze zeven werkploegen in de kantine moet zetten om alle machines te kunnen bedienen. Dat mag echter niet, omdat ze altijd één beschikbare werkploeg naast haar fabriekstableau moet overhouden. Ze besluit een schijfje "niet in bedrijf" op één van haar oude machines te leggen.



### Voorbeeld 2:

Bob heeft deze beurt 2 productierobots en een mankrachtrobot gekocht. Hij heeft geen uitzendkrachten aangenomen. Hij mag echter niet meer robots gebruiken dan hij machines heeft. Hij besluit om een schijfje "niet in bedrijf" op zijn mankrachtrobot te leggen.



## Nieuwe energieprij

Nadat alle spelers hun fabriekstableau hebben gereorganiseerd, wordt de bovenste energieprijstegel van de gedekte stapel omgedraaid. Het getal op deze tegel geeft aan hoeveel kolommen het markeerblokje op de energieprijstabel op het speelbord naar rechts wordt verplaatst. Het getal in deze kolom is de nieuwe energieprij.

**Opmerking:** in een spel met beginnende spelers bedraagt de energieprijstijging in de eerste ronde altijd 0, omdat deze tijdens de voorbereiding bovenop is gelegd (zie blz. 2; Tip voor beginnende spelers).



## → 5. Winst uitkeren

In deze fase ontvangen de spelers geld uit de bank op basis van de situatie in hun fabriek. De beurtvolgorde is in deze fase niet van belang.

Iedere speler kijkt eerst welk van zijn markeerblokjes op het productiespoor en het magazijnspoor het verst naar links staat. Het getal daarboven geeft zijn inkomsten voor deze ronde aan. Daarna kijkt hij op welk getal zijn markeerblokje op het energieverbruik-spoor staat. Dit getal vermenigvuldigt hij met de huidige energieprij (zie de energieprijstabel op het speelbord). Het resultaat trekt hij van zijn inkomsten af. Dit bedrag ontvangt hij van de bank.

**!** **Belangrijk:** in de laatste ronde (ronde 5) ontvangt iedere speler tweemaal het bedrag dat hij volgens bovenstaande berekening zou hebben ontvangen.

### Voorbeeld:

Michael heeft een productie van 5, een opslagcapaciteit van 4 en een energieverbruik van 6. De energieprij bedraagt momenteel 2 elektro. Hij krijgt  $40 - (6 \times 2) = 28$  elektro van de bank. Als het de laatste ronde was geweest, zou hij  $28 \times 2 = 56$  elektro hebben ontvangen.



## → Einde van het spel

De speler die na afloop van de vijfde ronde het meeste geld bezit, wint. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die in de laatste ronde het meeste geld verdiende. Is dat ook gelijk, dan delen de betreffende spelers de overwinning.

© 2009 2F-Spiele

Auteur: Friedemann Friese

Grafische vormgeving en bewerking: Maura Kalusky

Vertaling: Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma

Alle rechten voorbehouden

Made in Germany

Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.



Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000