

SPELMATERIAAL

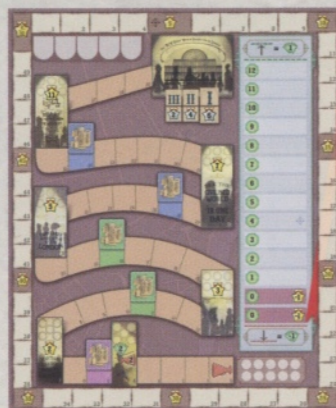
ALGEMEEN SPELMATERIAAL

12 dubbelzijdige locatieborden

(1x: Patent Office, Reform Club, London Times, Port of London, Waterloo Station en Black Market; 2x: British Museum, Bank of England en Westminster)



1 administratiebord



5 dubbelzijdige spelersborden



30 patentkaarten



voorzijde
(patent)

achterzijde
(prototype)

30 personagekaarten



voorzijde

achterzijde

15 aandelen



11 brochuretegels
(4x blauw, 4x groen
en 3x paars)



4 dubbelzijdige uitgeverstroken



1 zakhorlogete-
tegel



45 onderzoekstegels
(32 met een groene achterzijde en 13 met een paarse achterzijde)



voorzijde

achterzijde

achterzijde

30 leningen
(10x -8, -9 en -10)



voorzijde

achterzijde

62 pondbiljetten
(32x 1£, 20x 5£, 10x 10£)



1 rondemarkeer-
steen



3 tickets



5 schatkisten*



*voor in elkaar zetten,
zie pagina 7

25 tandwielen



25 energiefiches



SPELMATERIAAL IN DE 5 SPELERSKLEUREN

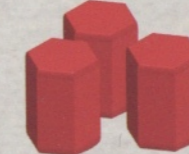
6 dobbelstenen



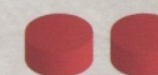
6 assistenten



5 speelstenen



2 buzz-schijfjes



1 overwinning-
punte-
tegel
50/100



VOORBEREIDING

VOORBEREIDING SPELERS

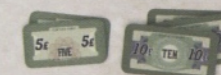
- A Iedere speler kiest een spelerskleur en krijgt van die kleur het spelmaterial dat hierboven is afgebeeld.
- B Leg twee van je dobbelstenen voor dit moment opzij. Je begint het spel met 4 dobbelstenen.
- C Iedere speler kiest een willekeurig spelersbord en legt dit, met een willekeurige zijde naar boven, voor zich op tafel. Het spelersbord wordt uitgelegd op pagina 7.
- D Plaats een speelsteen op de krant met nummer 0 op je spelersbord en plaats een assistent op het onderste veld van je opdrachtspoor.

E Iedere speler krijgt:

- 1 schatkist



- 40 pond



- 1 tandwiel



- 1 energiefiche



3

ADMINISTRATIEBORD

Leg het administratiebord naast de locatieborden.

- Sorteer de brochuretegels op kleur en schud elke stapel gedekt. Leg willekeurig een brochuretegel op elk corresponderende veld op het buzz-spoor.*
Leg de overgebleven brochuretegels terug in de doos.
- Iedere speler plaatst een speelsteen op het startveld met de megafoon en legt twee buzz-schijfjes op de daarvoor bestemde velden rechts van het startveld.

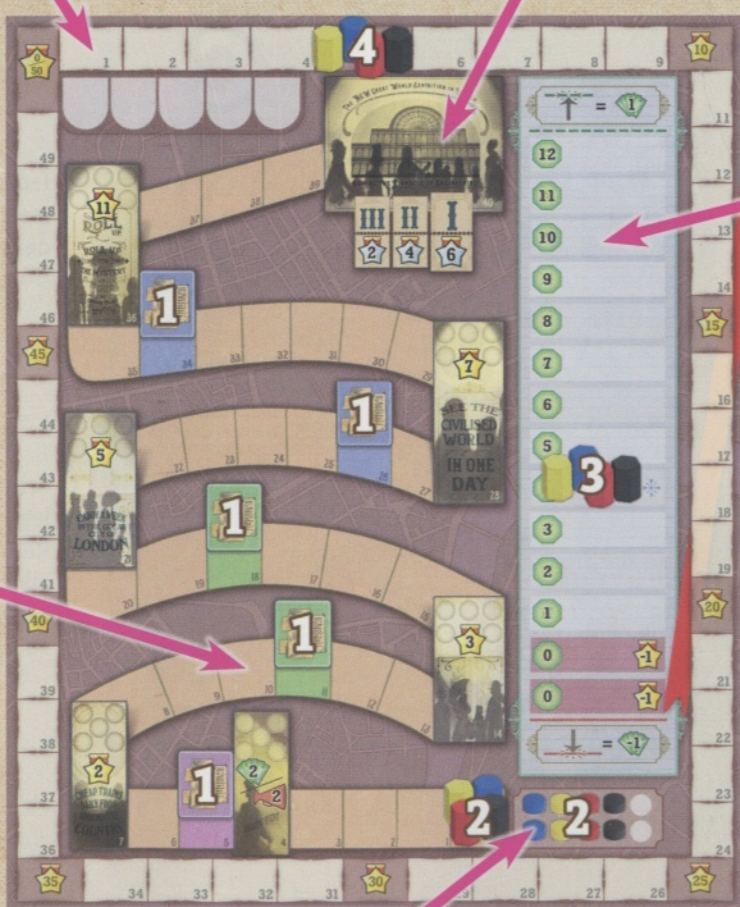
- Iedere speler plaatst een speelsteen op het startveld * (veld 4) op het inkomensspoor.
- Iedere speler plaatst een speelsteen op het startveld * (veld 5) op het (overwinnings)punten-spoor.

*Buzz: Engelse term die zoveel betekent als "onderwerp van gesprek zijn".

Het puntenspoor loopt langs de rand van het administratiebord. Je begint het spel met 5 overwinningspunten. Linksboven is plaats voor je 50/100-tegel, die je daar legt zodra je de 50 of 100 punten passeert.

Het affiche van Crystal Palace is het laatste veld van het buzz-spoor. De eerste speler die dit bereikt, plaatst zijn speelsteen op het eerste vrije toegangskaartje. Aan het einde van het spel krijg je punten voor je positie op het buzz-spoor, zelfs als je niet het laatste veld hebt bereikt.

Aan de linkerkant van het bord staat het buzz-spoor. Hier wordt bijgehouden hoe goed je jezelf onder de aandacht hebt weten te brengen en hoeveel het publiek over je spreekt (natuurlijk alleen positief!). De brochures geven je een eenmalige bonus wanneer je ze bereikt. Als je een affiche bereikt mag je hierop een buzz-schijfje leggen. Voor elk buzz-schijfje ontvang je in fase 6 van elke ronde een terugkerende bonus.



Aan het begin van het spel leg je je buzz-schijfjes onder het inkomensspoor. Als je vooruit gaat op het buzz-spoor kun je je buzz-schijfjes op de affiches leggen. Je hebt slechts 2 buzz-schijfjes, dus je zult moeten beslissen of je ze meteen op het eerste affiche legt, of dat je wilt gokken op betere bonussen.

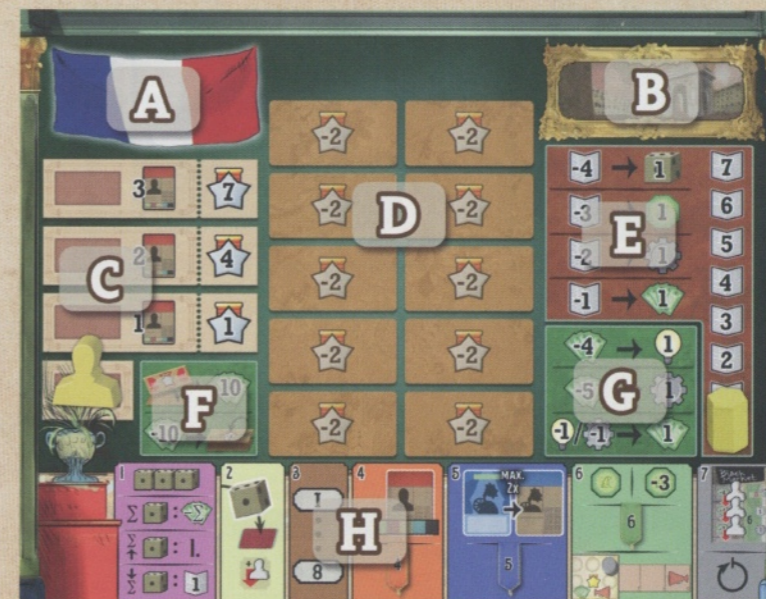
OVERZICHT EN VOORBEREIDING VAN HET SPELERSBORD

A toont de vlag van je land en **B** toont een bezienswaardigheid van dat land. Leg voor de overzichtelijkheid in fase 2 je ongebruikte dobbelstenen op je vlag.

D toont je onderzoeksvelden. Hier leg je je onderzoekstegels en je leningen. Aan het einde van het spel verlies je 2 overwinningspunten voor elk leeg onderzoeksveld.

C toont de opdracht die je kunt vervullen tijdens het spel. Je ontvangt overwinningspunten afhankelijk van het bereikte niveau. Je opdrachtspoor bestaat uit 3 niveaus met daaronder een startveld voor je assistent.

F toont de voorwaarde waartegen je op elk moment een lening kunt nemen of aflossen (zie Leningen, pagina 22).



Aan de rechterkant bij **E** staat je krantenspoor, waar je je kranten bijhoudt. Aan de linkerkant bij **E** staan de voorwaarden waaronder je kranten kunt inwisselen.

G toont de prijs waarvoor je tandwielen en energie kunt kopen van of kunt verkopen aan de voorraad.

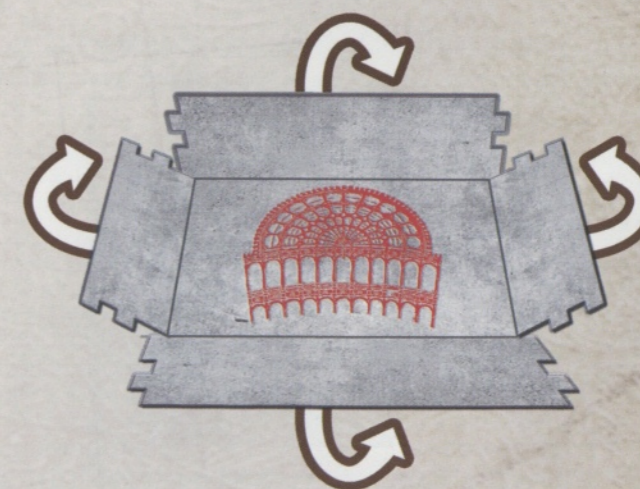
H toont een overzicht van de verschillende fases in een ronde.

Aan de rechterkant van het bord staat het inkomensspoor. Afhankelijk van je positie ontvang je in fase 6 van elke ronde inkomen in ponden. Daarna moet je speciale kosten betalen en wordt je speelsteen drie velden teruggezet. Let op: als je de rode lijn raakt, moet je geld betalen ...

IN ELKAAR ZETTEN VAN DE SCHATKIST


Voor het eerste spel zet je de schatkisten als volgt in elkaar:

- Druk de schatkisten uit de stansramen.
- Leg de schatkisten met de achterkant naar boven (minder decoratie) op tafel.
- Vouw alle zijdes voorzichtig omhoog totdat de randen in elkaar grijpen.
- Klaar! Laat de schatkisten zo na elk spel. Je kunt je spelersmateriaal erin opbergen.






DOEL VAN HET SPEL

Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste overwinningpunten (verder OP genoemd). Tijdens het spel verdien je OP (gouden medailles ) met:

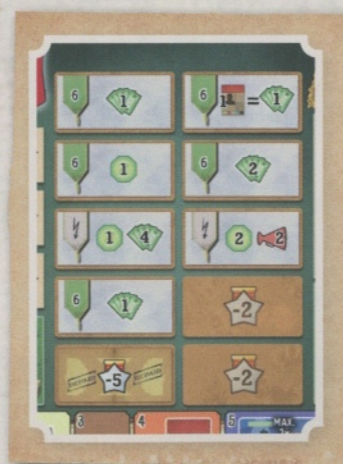
Het bouwen van prototypes en het inhuren van personages
De meeste kaarten leveren meer OP op als ze eerder in het spel worden gebouwd/ingehuurd.



Voortgang op het buzz-spoor
Hoe verder je komt, hoe meer OP je elke ronde ontvangt.

En aan het einde van het spel verdien je OP (zilveren medailles ) met:

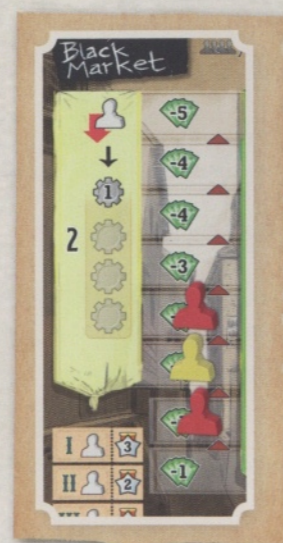
Het bereiken van niveau 1, 2 of 3 van je opdracht.



Je onderzoeksvelden afdekken om daarmee minpunten te voorkomen.

Weinig leningen nemen om daarmee minpunten te voorkomen. Uiteraard kunnen leningen ook helpen om op andere manieren meer punten te verdienen.

Vooraan staan op het buzz-spoor.



Vooraan staan op de Black Market.

COLOFON

Spelontwerp: Carsten Lauber
Illustraties: Andrea Alemanno | www.andreaalemanno.com
Cover illustratie en layout spelregels: Steffen Bieker | www.bieker.de
Grafisch ontwerp: Christof Tisch
Redactie: Andreas "Ode" Odendahl, Gernot Köpke, Frank Heeren, Inga Keutmann

Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij
Eindredactie: Jeroen Hollander
Projectmanager: Jonny de Vries

De auteur en de uitgever bedanken Uwe Rosenberg voor zijn inbreng bij de ontwikkeling van dit spel.

De ontwerper bedankt in het bijzonder: Holger Herrmann, Ode, Inga Keutmann, Frank Heeren, Hagen Dorgathen, Thorsten Hanson, David Stennet, Gernot Köpke, Nicole + Andre Müller, Ingo Hackenberg, Ulf Glinka.

En verder de spelauteurcompetitie van , Spielkult, alle testspelers bij Herner Spieleswahn, Rater Spieletagen, de spellenweek van Tringenstein en het team van Lookout bij Herner Spieleswahn.

De ontwerper en uitgever bedanken alle testspelers. Ieder van jullie heeft het spel stap voor stap beter gemaakt. Ook bedanken zij alle testspelers die hier niet genoemd worden.

Michael Naujokat, Ralf Rudolph, Javier Ribes, Esad Sehic, Tu-binh Hong, Thomas Smolinski, Dietmar Gropp, Daniel Andreas, Daniel Eickhoff, Marcus Reimann, Andreas Stork, Michael Steinbach, Nicole + Eric Seelen, Michaela Blume, Die Meusels, Tobias Franken, Tatsiana Filipovich, Andreas Molter, Tanja + Christian Müller, Thomas Spitzer, Ralf Seifert, Claudia + Roland Hülsmann, Hartmut Thordsen, Sabine + Torben Knochenhauer, Klaus Haarmann, Thorsten Felske, Lutz Stratmann, Rolf Raupach, Melanie Heinemann, Frank Steinberg, Rocky Bogdanski, Matthias Kronfeld, Dän Jurack, Martin Schlegel, Alexander (Sascha) Ommer, Mike Keller, Claudia + Ralf Partenheimer, Birgit Bär, Jürgen Kudritzky, Sivester Grzegorzek, Michael Kapik, Ingo Kasprzak, Dietmar Gottschick, Gabriele Goldschmidt, Lasse Goldschmidt, Thyra Puls, Martina Weidener, Elmar Grubert, Dirk Schröder, Martina + Carsten Laßmann, Volker Nattermann, Christian Tööörner, Marcel Plum, Björn Reinartz, Bodo Merz, Claudia Odendahl, Sascha Klein, Hardy Jackson, Stefan Molz, Robert Oestreich, Peter Raschdorf, Andrea Plötz, Florian Schmid, Florian Schlusnus, Kevin Alexander Schmitz, Christoph Sander, Johannes Grimm, Sascha Huning, Christof Tisch, Bastian Winkelhaus, Helge Ostertag, Robin Maier, Frooderik Häfker, Andy Martel, Marius Wiese, Jens Will, Peter Nies, Felix Hild, Christian Brinker, Martin Neumann, Krister Haas, Lisa Hofmann, Witold Kliszczynski, Karola Köhler, Michael + Joshua + Andrea Müller, Christin Pfaff + Dirk Lau, Mario + Daniel Götzmann, Syndia Thiere, Rüdiger Klings, Monika Hofmann, Michael Below und Norbert Ahrends.

SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit 5 rondes (voorjaar en najaar 1849, voorjaar en najaar 1850 en voorjaar 1851). Het einde van het spel markeert de start van de wereldtentoonstelling in 1851.

Elke ronde bestaat uit 7 fases:

1. Waardes bepalen van je dobbelstenen en betalen
2. Dobbelstenen plaatsen
3. Acties uitvoeren
4. Salaris betalen en personages gebruiken
5. Patenten omzetten in prototypes
6. Inkomen, permanente effecten en het buzz-spoor
7. Voorbereiding van de volgende ronde

Opmerking: Aan de onderkant van je spelersbord staat een overzicht met de fases. Elke fase heeft een verschillende kleur. Overeenkomende gekleurde banieren geven aan in welke fase iets gebeurt of wanneer een actie mogelijk is.

Het centrale element van het spel zijn je dobbelstenen. Elke dobbelsteen staat voor een actie die je kunt uitvoeren. In fase 2 plaats je je dobbelstenen op de locatieborden waar je een actie wilt uitvoeren. Het is echter mogelijk dat er meer dobbelstenen op een locatiebord worden gelegd dan er acties beschikbaar zijn. Hoge waardes helpen je bij het daadwerkelijk uitvoeren van je plannen. In fase 3 kun je met je dobbelstenen de bijbehorende acties uitvoeren.

FASE 1 WAARDES BEPALEN VAN JE DOBBELSTENEN EN BETALEN

Alle spelers bepalen tegelijkertijd en in het geheim de waardes (aantal ogen) van hun dobbelstenen. Gebruik je schatkist als afscherming en plaats deze over je dobbelstenen nadat je gekozen hebt. Nadat iedereen zijn keuzes heeft gemaakt, onthul je de dobbelstenen en telt ieder de waardes van zijn dobbelstenen op.

Daarna doorloop je de volgende stappen:

- Iedere speler betaalt de totale waarde van zijn dobbelstenen aan de voorraad. Als je te weinig geld hebt, zul je één of meer leningen moeten nemen (zie Leningen, pagina 22).

Opmerking: De minimumwaarde van een dobbelsteen is 1. Een lagere waarde is niet mogelijk en er moet altijd voor betaald worden. Kies je waardes zorgvuldig: hoge waardes zijn sterk, maar als je ze te hoog kiest, zeker meerdere rondes achter elkaar, zul je ontdekken hoe schaars geld is in dit spel. Je moet dan meer leningen afsluiten dan je zou willen. De functie van de dobbelsteenwaardes wordt toegelicht in fase 2 en 3.

- De speler met de hoogste totale waarde is de startspeler in deze ronde. Als meerdere spelers dezelfde hoogste totale waarde hebben, wordt van hen de speler met de hoogste enkele dobbelsteen de startspeler. Als ook dit gelijk is, vergelijk je de een-na-hoogste waarde, enz. In de uitzonderlijke situatie dat alle dobbelsteenwaardes gelijk zijn, begint van hen de speler die in de vorige ronde eerder aan de beurt was. Als deze situatie zich voordoet in de eerste ronde, dan bepaalt het lot.

VOORBEELD

Rood en Blauw hebben beiden een totale waarde van 14 en hun hoogste enkele waarde is ook gelijk (6).

Blauw heeft de een-na-hoogste waarde (5) en wordt de startspeler in deze ronde.



- De speler met de laagste totale waarde ontvangt 1 krant. Betreft dit meerdere spelers, dan ontvangen zij ieder 1 krant. Als alle spelers dezelfde waarde hebben, ontvangt iedereen behalve de startspeler een krant.



KRANTEN

Kranten zijn een flexibel betaalmiddel in Crystal Palace. Telkens wanneer je een krant ontvangt of betaalt, verplaats je je speelsteen op je krantenspoor overeenkomstig omhoog of omlaag. Je kunt nooit meer dan 7 en nooit minder dan 0 kranten bezitten.

Je mag op elk moment kranten inruilen voor het volgende:

- voor 1 krant ontvang je 1 pond;
- voor 2 kranten ontvang je 1 tandwiel;
- voor 3 kranten ontvang je 1 inkomen op het inkomstenspoor;
- voor 4 kranten ontvang je een nieuwe dobbelsteen, die je in fase 1 (mits je de dobbelsteenwaardes nog niet hebt onthuld) direct kunt gebruiken. Wanneer je de waardes in fase 1 al onthuld hebt of als je de dobbelsteen in fase 2 tot 6 ontvangt, kun je deze pas in de volgende ronde gebruiken.



FASE 2 DOBBELSTENEN PLAATSEN

De startspeler begint, daarna zijn de spelers na elkaar met de klok mee aan de beurt. De speler die aan de beurt is plaatst 1 dobbelsteen op een vrij plaatsingsveld op een locatie naar keuze. De waarde van de geplaatste dobbelsteen moet minimaal gelijk zijn aan de afgebeelde waarde in het betreffende plaatsingsveld.

Boven sommige plaatsingsvelden staat een assistent- of een geldsymbool. Als je je dobbelsteen plaatst op een plaatsingsveld met een assistent-symbool, dan mag je direct een assistent-actie uitvoeren (zie Assistent-acties, pagina 12). Als je je dobbelsteen plaatst op een plaatsingsveld met een geldsymbool moet je direct het afgebeelde bedrag als vergoeding betalen. Er kan maximaal 1 dobbelsteen op elk plaatsingsveld staan. Als alle spelers hun eerste dobbelsteen hebben geplaatst, herhaal je deze procedure totdat alle dobbelstenen geplaatst zijn. Je mag meerdere dobbelstenen op dezelfde locatie plaatsen.

Opmerking: In latere rondes is het mogelijk dat spelers een verschillend aantal dobbelstenen hebben. Als je aan de beurt bent om een dobbelsteen te plaatsen terwijl je er geen meer hebt, word je overgeslagen tot het einde van de fase.

Je mag er ook voor kiezen om te passen en geen dobbelsteen te plaatsen in je beurt. Bijvoorbeeld omdat je geld moet betalen om een dobbelsteen te plaatsen. Als je past is je beurt voorbij en mag je in deze ronde geen dobbelsteen meer plaatsen. In dat geval kom je in deze fase niet meer aan de beurt. Je krijgt geen geld terug voor dobbelstenen die je niet hebt ingezet.

VOORBEELD

Rood plaatst zijn 5 op het plaatsingsveld met waarde 3. Omdat er een assistentsymbool staat afgebeeld boven het veld mag Rood nu direct een assistent-actie uitvoeren



Als Blauw zijn dobbelsteen met waarde 2 ook op de Bank of England wil plaatsen, moet hij dat doen op het rechter veld. Omdat er een geldsymbool staat afgebeeld boven het veld moet hij eerst 2 pond betalen.





ASSISTENT-ACTIES

Als je een assistent-actie krijgt, mag je een van de volgende twee acties uitvoeren. Je moet de acties direct uitvoeren en je kunt ze niet bewaren.

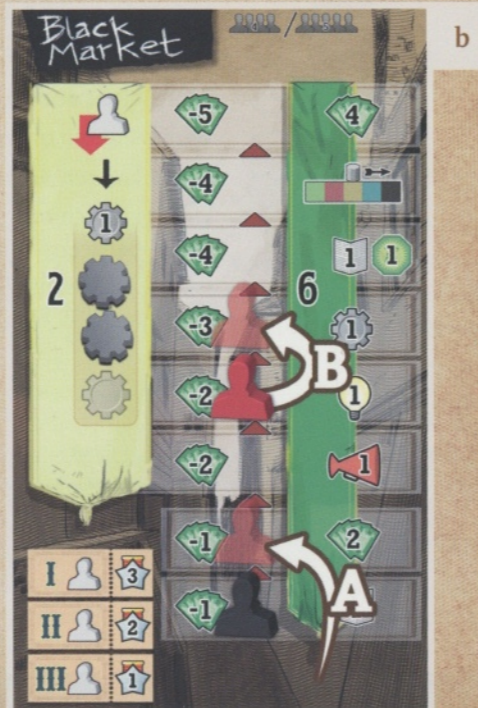
a) Stijg op je opdrachtspoor

Je mag je assistent op je spelersbord 1 veld vooruit plaatsen, mits je voldoet aan de voorwaarde van het nieuwe niveau. (In dit voorbeeld moet Rood minstens twee gebouwde prototypes bezitten.) Hiervoor hoeft je niets te betalen. Je ontvangt de aangegeven OP aan het einde van het spel.

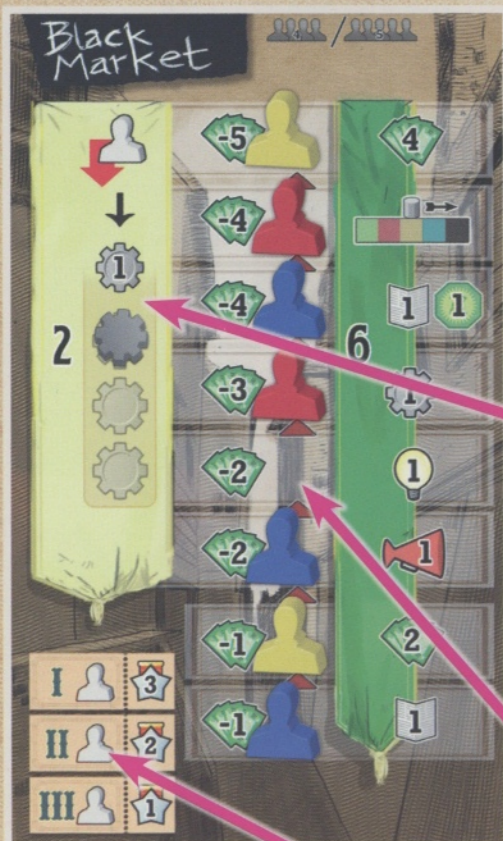


b) Black Market-actie

Je kunt een nieuwe assistent plaatsen op het laagste vrije veld op de Black Market. Je moet daarvoor de kosten betalen die links van het veld zijn aangegeven, in dit voorbeeld 1 pond (A). Of je verplaatst een al geplaatste assistent naar het eerstvolgende vrije veld. Daarvoor moet je de kosten voor dat veld betalen, in dit voorbeeld 3 pond (B).



DETAILS VAN DE BLACK MARKET



De Black Market is een plaats met veel bedrijvigheid. Wordt het echter te druk, dan komen de Bobby's* langs en stort de Black Market in.

- In fase 6 ontvang je het voordeel dat is afgebeeld rechts van elk van je assistenten.
- In fase 7 worden alle assistenten één veld omlaag verplaatst. Als je assistent al op het onderste veld staat, gaat deze terug naar je voorraad.
- Telkens wanneer je in fase 2 een dobbelsteen op een plaatsingsveld plaatst, mag je een van je assistenten op de Black Market – voor zover je die hebt – één veld omlaag verplaatsen. Hiervoor verplaatst je een van je assistenten naar het eerstvolgende lagere vrije veld op de Black Market. Als er geen vrij veld is onder de assistent, dan wordt deze van de Black Market verwijderd. Je kunt deze actie ook uitvoeren met een assistent die je in deze beurt hebt geplaatst (voer de assistent-actie altijd eerst uit). Als de verplaatste assistent minimaal op niveau 3 van de Black Market stond, neem je 1 tandwiel van de gele banier op de Black Market – mits daar nog een tandwiel ligt.

De gele banier geeft aan vanaf welk niveau de omlaag verplaatste assistent je een tandwiel van de Black Market oplevert: Als Blauw zijn assistent op niveau 6 omlaag verplaatst naar niveau 4 mag Blauw 1 tandwiel van de Black Market nemen. Als de gele assistent op niveau 2 omlaag verplaatst wordt (en daarmee van de Black Market verdwijnt), ontvangt Geel niets.

- Als een van je assistenten omlaag verplaatst wordt door een kaarteffect ontvang je daarvoor geen tandwiel.
- Zodra het laatste vrije veld op de Black Market bezet wordt, stort de Black Market in. Alle assistenten worden dan van de Black Market verwijderd, behalve de assistent die op het laatste vrije veld werd geplaatst. Deze blijft op dat veld staan.
- In dit voorbeeld zou een volgende assistent de Black Market laten instorten en alle andere assistenten zouden worden verwijderd.
- Alle assistenten die van de Black Market worden verwijderd gaan terug naar je voorraad.
- Aan het einde van het spel leveren de drie hoogst geplaatste assistenten OP op.

* Bobby is de bijnaam van Britse politieagenten.

FASE 3 ACTIES UITVOEREN



Beginnend met locatie 1 en daarna in oplopende volgorde, voeren de spelers de acties op de locaties uit waar ze dobbelstenen hebben liggen. Elke locatie geeft andere actiemogelijkheden, maar het beschikbare aantal acties wordt beperkt door de bruine actievelen. Meestal zijn er minder actiemogelijkheden dan er dobbelstenen op een locatie geplaatst kunnen worden. Voer bij elke locatie de volgende stappen in deze volgorde uit:

- De speler met de hoogste dobbelsteenwaarde verplaatst zijn dobbelsteen naar het meest linkse vrije actievelen en voert de locatieactie eenmaal uit.
- Daarna voert de speler met de een-na-hoogste waarde een actie uit, enz. Als een speler meerdere dobbelstenen op een locatie heeft liggen, dan kan hij meerdere malen aan de beurt komen om een actie uit te voeren. Als meerdere dobbelstenen dezelfde waarde hebben is de meest linkse dobbelsteen eerst aan de beurt.
- Als er een bonus op het actievelen is afgebeeld, ontvang je deze direct, voordat je de actie uitvoert.
- Als er op het actievelen een negatief geldbedrag staat afgebeeld moet je dit direct betalen, voordat je de actie uitvoert.
- Op Waterloo Station (locatie 7) en Port of London (locatie 8) kunnen de verschillende acties elk maar eenmaal uitgevoerd worden.
- Je mag ervoor kiezen om te passen en geen actie uit te voeren. Het actievelen blijft leeg, wat betekent dat je ook de eventuele bonus van het actievelen niet ontvangt. Je ontvangt niets voor deze dobbelsteen. Als een speler na jou de kans heeft om een dobbelsteen naar dit veld te verplaatsen, dan kan hij deze actie nog uitvoeren.
- Als je geen actie kunt uitvoeren met je dobbelsteen omdat alle actievelen al bezet zijn, ontvang je als compensatie 1 pond.

VOORBEELD

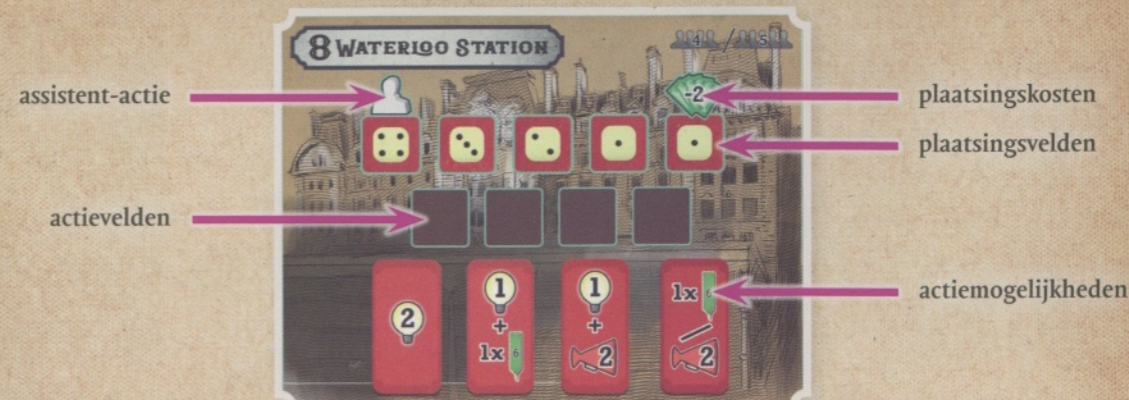
Blauw en Geel hebben de hoogste dobbelsteenwaardes. Omdat de blauwe dobbelsteen verder naar links ligt, mag Blauw de eerste actie uitvoeren. Blauw verplaatst zijn dobbelsteen naar het linker actievelen, ontvangt daarvoor 1 pond en voert de actie uit. Met deze actie zet hij zijn speelsteen op Westminster één veld vooruit, en ontvangt direct 2 pond als eenmalige bonus.

Daarna mag Geel een actie uitvoeren en hij verplaatst zijn dobbelsteen naar het volgende actievelen. Daarvoor moet Geel 2 pond betalen. Nu mag Geel de actie uitvoeren. Hij verplaatst zijn speelsteen één veld vooruit en ontvangt direct 1 energie als bonus.

Rood kan geen actie meer uitvoeren, omdat beide actievelen bezet zijn. Als compensatie ontvangt Rood 1 pond.



TOELICHTING LOCATIES



DE LOCATIES EN HUN ACTIES

Opmerking: De plaatsing van je kaarten is slechts een advies en dient voor een goed overzicht. Je mag ze ook op andere plaatsen in je speelgebied leggen.

1) PATENT OFFICE

Aantal spelers	Actievelden
2 - 3	3
4 - 5	4

Bij de Patent Office kun je patenten krijgen, waarmee je in fase 5 prototypes kunt bouwen om OP en andere bonussen te verdienen. Een overzicht van alle symbolen op de patentkaarten vind je in de appendix.

ACTIE: Kies één van de openliggende patentkaarten. Leg deze met de patentzijde naar boven links naast je spelersbord. Betaal de kosten nog niet, maar pas later wanneer je het prototype bouwt. Je mag een onbeperkt aantal patentkaarten bezitten.

BONUS: De twee spelers die deze actie als eerste uitvoeren, ontvangen ieder 1 krant.

De lege kaartvelden worden pas in fase 7 aangevuld. De bovenste kaart van de trekstapel kan niet worden gekozen.

2) BRITISH MUSEUM

Aantal spelers	Actievelden
2 - 4	2
5	3

In het British Museum ontvang je de nieuwste onderzoeksresultaten. Zij kunnen je een permanente bonus opleveren in fase 6 of een direct eenmalige bonus. Een overzicht van alle symbolen op de onderzoekstegels vind je in de appendix.

ACTIE: Kies één van de beschikbare onderzoekstegels. Leg deze op een leeg onderzoeksveld op je spelersbord. Als alle onderzoeksvelden al bezet zijn, moet je de nieuwe onderzoekstegel op de plaats van een andere onderzoekstegel leggen en de oude afleggen. Je mag nooit een lening (openstaand of terugbetaald) vervangen door een onderzoekstegel, ongeacht de manier waarop je de onderzoekstegel ontvangt.

KOSTEN: De tweede speler die een dobbelsteen plaatst (bij 2 en 3 spelers) en de derde speler die een dobbelsteen plaatst (bij 5 spelers) op deze locatie moeten 2 pond betalen.

VOORBEELD

Blauw verplaatst zijn dobbelsteen naar het eerste actieveld en ontvangt een krant. **Blauw** kiest de tweede kaart (audioboek) en legt deze naast zijn spelersbord. Daarmee heeft **Blauw** dit patent verworven en kan dit omzetten in een prototype in fase 5 van deze of een latere ronde. Omdat **Blauw** de enige speler is op deze locatie, mag hij direct een actie uitvoeren met zijn tweede dobbelsteen.



VOORBEELD

Blauw verplaatst zijn dobbelsteen naar het eerste actieveld en kiest de linker onderzoekstegel. **Blauw** legt deze tegel op een leeg onderzoeksveld op zijn spelersbord. Vanaf nu mag **Blauw** in fase 6 van elke ronde zijn inkomen met 1 verhogen. Daarna mag **Geel** één van de overgebleven onderzoekstegels kiezen en ontvangt direct de afgebeelde bonus (2 kranten en 4 buzz, of 1 tandwiel en 2 pond).



3) BANK OF ENGLAND

Aantal spelers	Actievelden
2	1
3 - 4	2
5	3

Bij de Bank of England kun je aandelen kopen. Deze hebben altijd een positief effect op je inkomen (anders dan in het echte leven) en je OP.

ACTIE: Kies één van de beschikbare aandelen. Verhoog je inkomen en je OP zoals is afgebeeld op het aandeel. Leg het aandeel daarna in je voorraad.

KOSTEN: De tweede speler die een dobbelsteen plaatst (bij 3 spelers) en de derde speler die een dobbelsteen plaatst (bij 5 spelers) op deze locatie moet 2 pond betalen.

4) WESTMINSTER

Aantal spelers	Actievelden
2 - 4	2
5	3

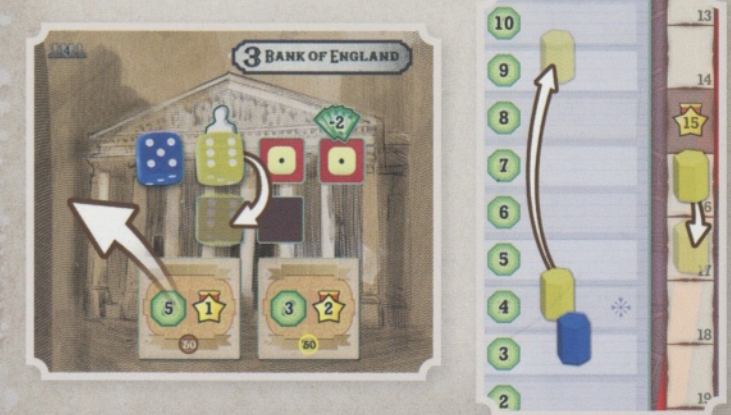
In Westminster kun je invloed verwerven. Dit levert je een eenmalige bonus op en het beïnvloedt de salariseisen van je personages (zie Fase 4, pagina 18).

ACTIE: Verplaats je speelsteen op Westminster één veld naar rechts. Neem direct eenmalig de op het veld afgebeelde bonus. Als je speelsteen al op veld V van het spoor staat,

- II Ontvang 2 pond.
- III Gebruik direct één van je permanente bonussen met een groene banier. Dit kan een onderzoekstegel op je spelersbord zijn of een bonusveld op de Black Market waarop je een assistent hebt staan. (In fase 6 ontvang je de bonus opnieuw.)
- IV Ontvang 1 energie.
- V Ontvang 2 buzz, verplaats je speelsteen overeenkomstig vooruit op het buzz-spoor (zie pagina 22).

VOORBEELD

Geel verplaatst zijn dobbelsteen naar het eerste actieveld, kiest voor het linker aandeel en legt dit in zijn voorraad. Daarna verplaatst **Geel** zijn speelstenen 1 OP en 5 inkomen vooruit. Daarna neemt **Blauw** het tweede aandeel.



blijft deze daar staan en ontvang je één van de bonussen in het witte kader eronder: 1 energie of 2 buzz (zie Het buzz-spoor, pagina 22).

BONUS: De eerste speler die een dobbelsteen op deze locatie plaatst, ontvangt 1 pond.

KOSTEN: De tweede speler die een dobbelsteen plaatst (2 tot 4 spelers) of de derde speler die een dobbelsteen plaatst (5 spelers) op deze locatie, moet 2 pond betalen.

TOELICHTING PATENTKAART

patentnummer

voorzijde (patent)

naam patent

achterzijde (prototype)

blauwe banier: OP bij het bouwen van het prototype, afhankelijk van de actuele ronde.

rode banier: kosten van het prototype.

koppeling met een personage

sfeertekst

Het effect van deze kaart kan op een speler naar keuze worden toegepast.

effect bij bouwen van het prototype

VOORBEELD

Rood verplaatst zijn dobbelsteen naar het eerste actieveld en ontvangt 1 pond. Omdat **Rood** al op veld V staat, raakt zijn speelsteen de gestippelde groene lijn en blijft staan op veld V. Hiervoor mag **Rood** één van de daaronder afgebeelde bonussen kiezen (1 energie of 2 buzz; zie Het buzz-spoor, pagina 22).



5) REFORM CLUB

Aantal spelers	Actievelden
2 - 3	3
4 - 5	4

In deze eliteclub kun je interessante personages vinden die je kunnen helpen met de voorbereiding van de werldeventoonstelling. Een overzicht van alle symbolen op de personagekaarten vind je in de appendix.

Opmerking: Sommige personages tonen rechtsonder een extra effect. Dit wordt pas uitgevoerd in een latere fase.

Ontvang de OP (afgebeeld in de blauwe banier rechtsboven), afhankelijk van het actuele jaar aangegeven op de rondeteller. Controleer of één of twee van je prototypes gekoppeld zijn aan dit personage en ontvang, als dat het geval is, 4 extra OP. Draai de kaart om en leg deze met de achterzijde naar boven rechts van je spelersbord. Leg je personagekaarten overlappend neer. Je mag een onbeperkt aantal personagekaarten bezitten.

BONUS: De eerste twee spelers die een dobbelsteen plaatsen op deze locatie, gaan 1 stap vooruit op het buzz-spoor (zie pagina 22).

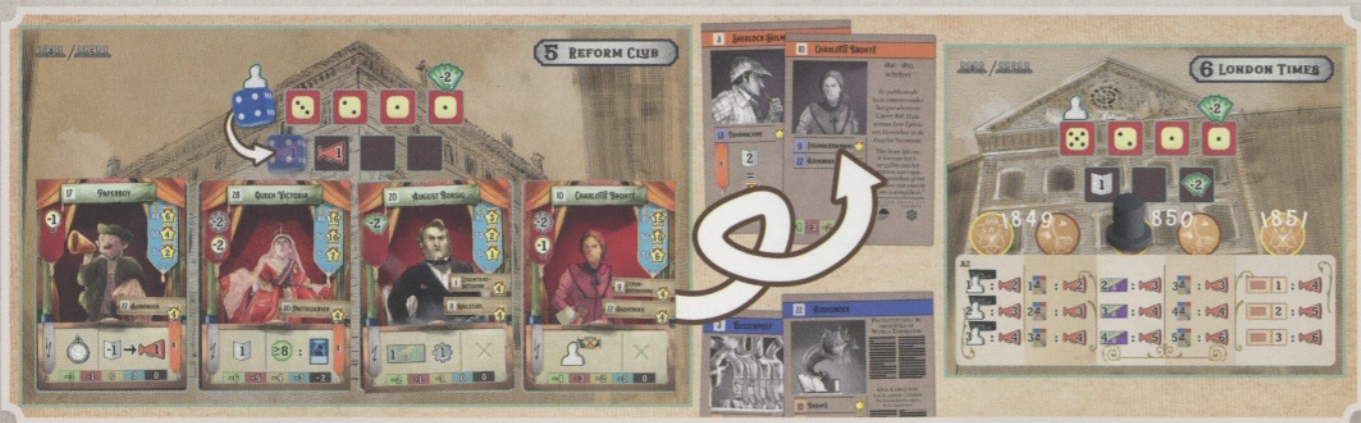
De lege kaartvelden worden pas aangevuld in fase 7. De bovenste kaart van de trekstapel kan tijdens deze actie niet gekozen worden.

ACTIE: Kies één van de beschikbare personagekaarten. In tegenstelling tot de patenten moet je direct de rekruteringskosten voor een personage betalen, die staan afgebeeld in de rode banier linksboven op de kaart. Nadat je betaald hebt, mag je de eenmalige bonussen nemen die linksonder op de kaart staat (grijze banier met bliksemschicht).

Opmerking: Je mag op elk moment in je beurt 4 pond ruilen voor 1 energie, of 5 pond voor 1 tandwiel, of 2 kranten voor 1 tandwiel. Bovendien kun je op elk moment een lening nemen.

VOORBEELD

Blauw verplaatst zijn dobbelsteen naar het eerste actieveld en gaat 1 stap vooruit op het buzz-spoor. **Blauw** kiest de rechter kaart (Brontë) en betaalt de kosten (2 tandwielen en 1 energie). Nu mag **Blauw** een assistent-actie uitvoeren. Hij kiest ervoor om kosteloos een assistent te plaatsen op de Black Market. Bovendien ontvangt **Blauw** de OP voor deze kaart. Omdat de actuele ronde voorjaar 1850 is, ontvangt **Blauw** 10 OP. Omdat **Blauw** al eerder het prototype van het audioboek heeft gebouwd, ontvangt hij 4 OP extra. Daarna draait **Blauw** de kaart op de achterzijde en legt deze rechts naast zijn spelersbord, waarbij hij de vorige personagekaart deels overlapt.



TOELICHTING PERSONAGEKAART

personagenummer

naam personage

rode banier: rekruteringskosten van het personage

grijze banier: direct effect na rekrutering

voorzijde (personage)

blauwe banier: OP bij rekrutering, afhankelijk van de actuele ronde

koppeling met een prototype

gekleurde banier met getal: speciale vaardigheid in die betreffende fase

salariseisen in fase 4, salaris afhankelijk van je voortgang in westminster

personagenummer

naam personage

sfeertekst

achterzijde (personage)

6) LONDON TIMES

Aantal spelers	Actievelden
2 - 3	2
4 - 5	3

Gebruik de Times-uitgeverij om buzz te creëren voor jouw deel van de werldeventoonstelling. Er is echter maar interesse in bepaalde nieuwtjes. Een overzicht van alle symbolen op de uitgeverstrook vind je in de appendix.

ACTIE: Controleer hoe goed je aan de voorwaarde van de actuele ronde voldoet die is afgebeeld op de uitgeverstrook en ga het betreffende aantal stappen vooruit op het buzz-spoor.

BONUS: De eerste speler die een dobbelsteen op deze locatie plaatst, ontvangt 1 krant.

KOSTEN: De tweede speler die een dobbelsteen plaatst (2 en 3 spelers) of de derde speler die een dobbelsteen plaatst (4 en 5 spelers) op deze locatie, moet 2 pond betalen.

VOORBEELD

Geel verplaatst zijn dobbelsteen naar het eerste actieveld en ontvangt een krant. Omdat **Geel** 2 personagekaarten en 1 prototype bezit, voldoet hij aan de voorwaarde van de actuele ronde van het derde niveau (3 personages en/of prototypes), en ontvangt 4 stappen op het buzz-spoor.



7) PORT OF LONDON

Aantal spelers	Actievelden
2 - 3	2
4 - 5	3

De haven biedt tal van mogelijkheden. Je kunt er nieuwe arbeiders ronselen of ze op wereldreis sturen. Voorzie jezelf van materialen of stuur je assistenten op pad.

Net als op de andere locaties verplaatst je eerst je dobbelsteen van een plaatsingsveld naar het meest linkse, nog niet gebruikte actieveld. Indien van toepassing ontvang je een bonus of moet je een vergoeding betalen.

ACTIE: Verplaatst je dobbelsteen naar een nog beschikbare locatieactie die je wilt uitvoeren. Elke locatieactie mag maximaal eenmaal per ronde uitgevoerd worden. Het actieveld waarvandaan je de dobbelsteen hebt verplaatst, geldt voor de rest van deze ronde als gebruikt.

KOSTEN: De tweede speler die een dobbelsteen plaatst (2 en 3 spelers) of de derde speler die een dobbelsteen plaatst (4 en 5 spelers) op deze locatie, moet 2 pond betalen.

De volgende locatieacties zijn beschikbaar:

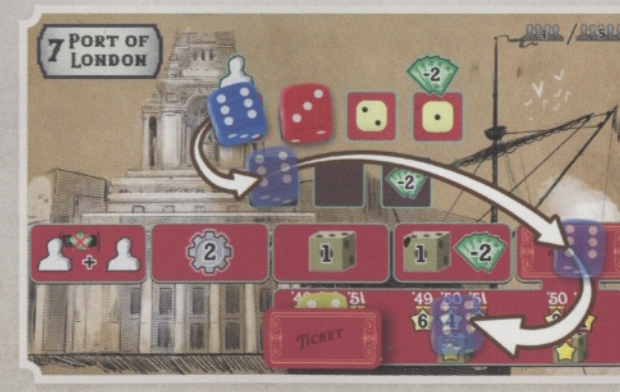
Voer exact 2 assistent-acties uit (zie pagina 12). Als je een assistent op de Black Market plaatst met de eerste van deze twee acties, dan is dat gratis. Als je een assistent op de Black Market plaatst met de tweede actie, dan moet je de normale kosten betalen.

Ontvang twee tandwielen uit de voorraad.

Ontvang een nieuwe dobbelsteen in je spelerskleur uit de voorraad (indien nog beschikbaar). Je kunt deze vanaf fase 1 in de volgende ronde gebruiken zoals je andere dobbelstenen.

VOORBEELD

Blauw verplaatst zijn dobbelsteen naar het eerste vrije actieveld en vandaar verder naar het ticketveld. Daarvandaan verplaatst hij zijn dobbelsteen naar het middelste dobbelsteenveld omdat het eerste al bezet is. De actuele ronde is voorjaar 1850. **Blauw** ontvangt 4 OP voor het jaar plus 6 OP voor de waarde van zijn dobbelsteen. Hierna legt **Blauw** een ticket bovenop zijn dobbelsteen om aan te geven dat deze dobbelsteen hier de rest van het spel blijft liggen.



Deze actie is alleen beschikbaar in een spel met 4 of 5 spelers. Betaal 2 pond en ontvang een nieuwe dobbelsteen in je spelerskleur uit de voorraad (indien nog beschikbaar). Je kunt deze vanaf fase 1 in de volgende ronde gebruiken zoals je andere dobbelstenen.

Ruil 1 dobbelsteen voor OP. Verplaatst je dobbelsteen van het ticketveld naar het meest linkse vrije dobbelsteenveld eronder. Ontvang het aantal OP dat staat afgebeeld onder het actuele jaartal, plus de waarde van de dobbelsteen. Deze dobbelsteen blijft op dit veld liggen tot het einde van het spel en kan niet meer gebruikt worden. Leg voor het overzicht een ticket van het ticketveld bovenop de dobbelsteen. Als alle dobbelsteenvelden na 3 of 4 rondes bezet zijn, kan het ticketveld niet meer gekozen worden.

8) WATERLOO STATION

Aantal spelers	Actievelden
2 - 3	3
4 - 5	4

Het station zorgt voor een constante aanvoer van grondstoffen en je kunt reclame voor jouw producten snel verspreiden.

Net als op de andere locaties verplaatst je eerst je dobbelsteen van een plaatsingsveld naar het meest linkse, nog niet gebruikte actieveld. Indien van toepassing ontvang je een bonus of moet je een vergoeding betalen.

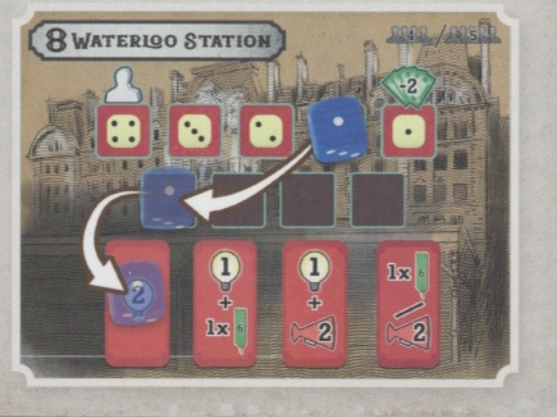
ACTIE: Als actie verplaatst je je dobbelsteen naar een vrije locatieactie die je wilt uitvoeren. Elke locatieactie mag maar **eenmaal per ronde** uitgevoerd worden. Het actieveld waarvandaan je de dobbelsteen hebt verplaatst, geldt voor deze ronde verder als gebruikt.

Deze locatieacties zijn beschikbaar:

- Ontvang 2 energie uit de voorraad.
- Ontvang 1 energie en gebruik één van je permanente fase 6-bonussen. Dit kan een onderzoekstegel op je spelersbord zijn of een bonusveld op de Black Market waarop je een assistent hebt staan.

VOORBEELD

Blauw verplaatst zijn dobbelsteen naar het eerste vrije actieveld en van daar verder naar de linker actie. **Blauw** ontvangt 2 energie.



- Ontvang 1 energie en 2 stappen op het buzz-spoor.
- Deze actie is alleen beschikbaar in een spel met 4 of 5 spelers. Je mag één van je permanente bonussen eenmaal gebruiken of je ontvangt 2 stappen op het buzz-spoor (zie pagina 22).



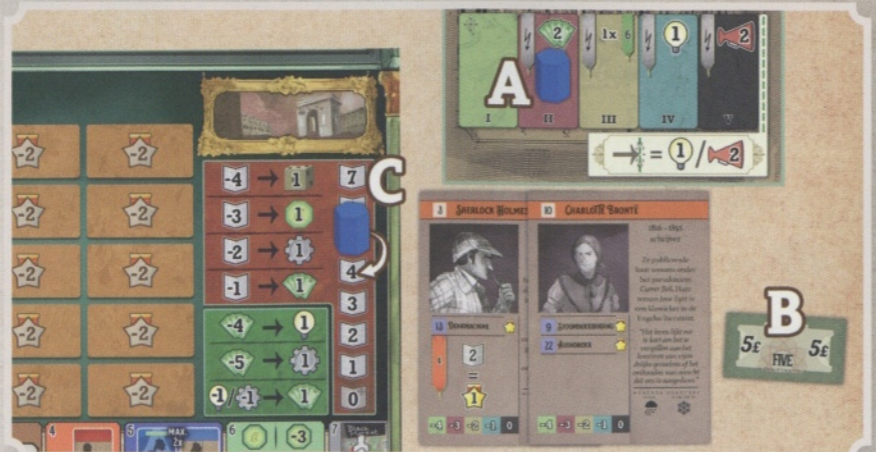
FASE 4 SALARIS BETALEN EN PERSONAGES GEBRUIKEN

Het salaris dat je voor je personages moet betalen is afhankelijk van je voortgang in Westminster en is aangegeven aan de onderkant van elke personagekaart. Vergelijk de kleur op je personagekaart met de positie van je speelsteen in Westminster en betaal het overeenkomende bedrag aan de voorraad. Dit moet je voor al je personages doen. Als je niet genoeg geld hebt, moet je één of meer leningen nemen (zie Leningen, pagina 22).

Als je alle salarissen hebt betaald, mag je de speciale vaardigheid van je personages gebruiken die naast de oranje fase 4-banier staan afgebeeld. Dit kan normaal gesproken iedereen tegelijkertijd doen, maar bij twijfel houd je de spelersvolgorde aan.

VOORBEELD

Omdat zijn positie in Westminster veld II is (A), moet **Blauw** 6 pond salaris voor zijn personages betalen (3 voor Holmes en 3 voor Brontë). **Blauw** betaalt zijn laatste 5 pond (B) en ruilt 1 krant voor 1 pond (C), zodat hij geen lening nodig heeft. Daarna mag **Blauw** de fase 4-vaardigheid van zijn personages gebruiken. Voor Holmes' vaardigheid (ontvang 1 OP per 2 kranten) ontvangt **Blauw** 2 OP, omdat **Blauw** 4 kranten bezit.



FASE 5 PATENTEN OMZETTEN IN PROTOTYPES



Beginnend met de startspeler en daarna in speelvolgorde, mag iedere speler patenten omzetten in prototypes. Om een prototype te bouwen, moet je de kosten betalen die linksboven in de rode banier staan afgebeeld.

Opmerking: Je mag op elk moment in je beurt 4 pond ruilen voor 1 energie, of 5 pond voor 1 tandwiel, of 2 kranten voor 1 tandwiel. Bovendien kun je op elk moment een lening nemen.

Iedere speler mag per ronde slechts 2 prototypes bouwen. Geef duidelijk aan dat je 2 prototypes bouwt, voordat de volgende speler zijn beurt begint.

Opmerking: De speelvolgorde is in deze fase van belang, omdat de kaarteffecten direct worden uitgevoerd na het bouwen van een prototype en dit kan effect hebben op andere spelers.

In deze fase kun je tijdens je beurt de speciale vaardigheid van je personages gebruiken die staan afgebeeld naast een blauwe fase 5-banier.

Nadat je een prototype hebt gebouwd, ontvang je de OP die rechtsboven in de blauwe banier staan afgebeeld. De hoeveelheid OP is afhankelijk van het actuele jaartal (aangegeven op de rondeteller).

Controleer of je personages een koppeling hebben met het gebouwde prototype en ontvang, als dat het geval is, 4 OP per gekoppeld personage.

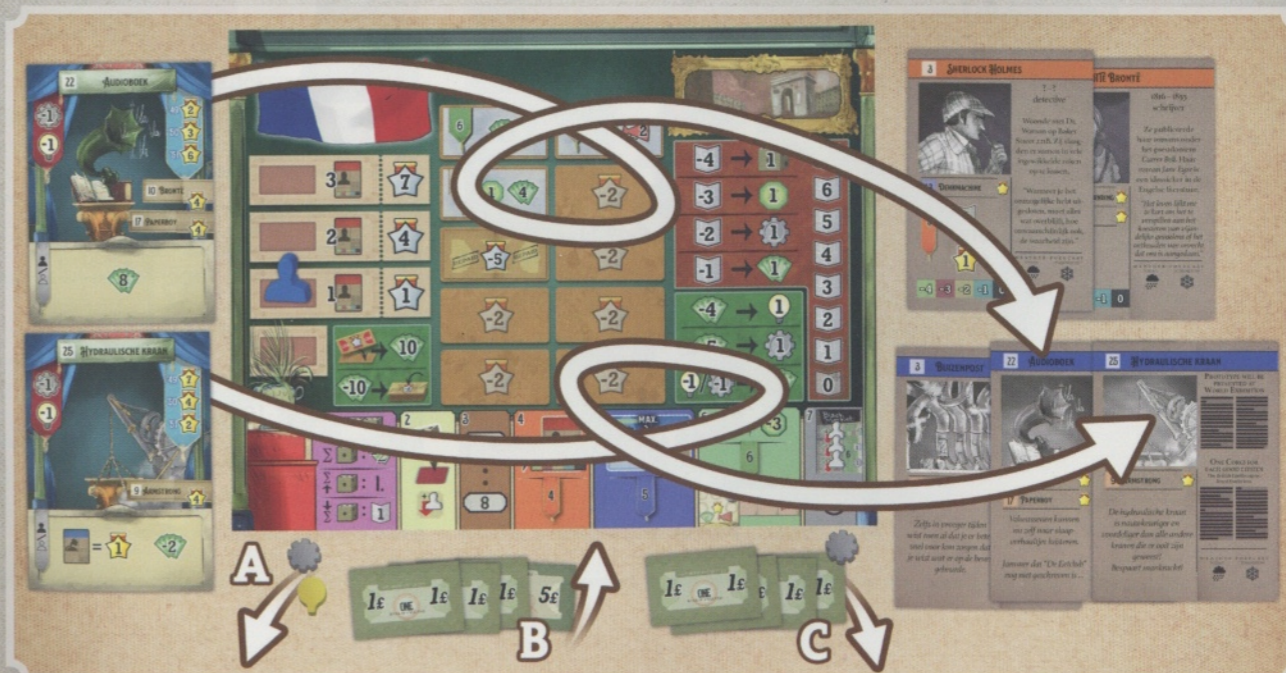
Pas vervolgens het effect toe aan de onderkant van de kaart. Voer dit volledig uit op een speler naar keuze (dit kun je ook zelf zijn). Deze speler moet alle effecten – zowel positief als negatief – op zichzelf toepassen. Als je een negatief geldbedrag niet volledig kunt betalen, dan moet je een lening nemen (zie Leningen, pagina 22).

Draai vervolgens de kaart om en leg deze met de zijde met het prototype rechtsonder naast je spelersbord. (Je houdt de prototypekaarten altijd zelf, ook als je het effect op een andere speler hebt gespeeld.) Leg verdere prototypekaarten overlappend neer. Je mag een onbeperkt aantal prototypekaarten bezitten.

VOORBEELD

Blauw bouwt het prototype van het audioboek en betaalt de kosten (1 tandwiel en 1 energie (A)). Omdat de actuele ronde voorjaar 1850 is, ontvangt **Blauw** 3 OP. Omdat **Blauw** Charlotte Brontë al heeft gerekruteerd, die gekoppeld is aan het Audioboek, ontvangt **Blauw** 4 OP extra. Nu mag **Blauw** het directe effect aan de onderkant van de kaart toepassen op zichzelf of op een andere speler. Omdat dit effect alleen positief is, kiest **Blauw** zichzelf en ontvangt 8 pond (B). Hierna draait **Blauw** de kaart om naar de zijde met het prototype en legt deze rechts van zijn spelersbord, waarbij hij zijn vorige prototypekaart deels overlapt.

Blauw wil als tweede prototype de hydraulische kraan bouwen, maar hij heeft alleen 1 tandwiel. Daarom ruilt **Blauw** 4 pond voor 1 energie (C) om de kosten voor de kraan te kunnen betalen. Voor het bouwen van dit prototype ontvangt **Blauw** 4 OP. Omdat **Blauw** de voor het directe effect benodigde 2 pond niet betalen wil, speelt hij het effect op **Rood**. **Rood** heeft maar één prototype gebouwd en ontvangt daarom slecht 1 OP, en hij moet 2 pond betalen.



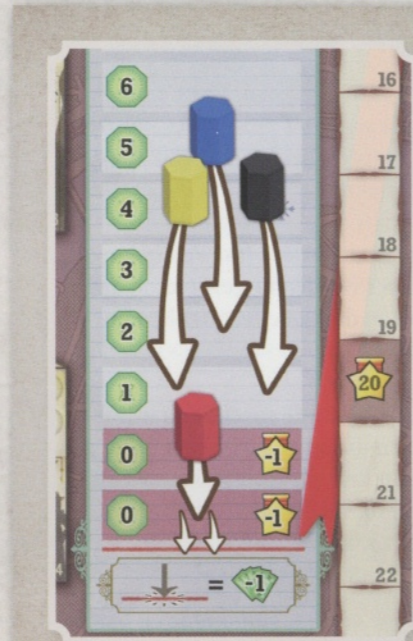


FASE 6

INKOMEN, PERMANENTE EFFECTEN EN HET BUZZ-SPOOR

Deze fase bestaat hoofdzakelijk uit administratieve handelingen. Voer deze handelingen gezamenlijk en stap voor stap uit. Bij twijfel houd je de speelvolgorde aan.

1. Ontvang inkomen: Je ontvangt zoveel pond uit de voorraad als je positie op het inkomstenspoor aangeeft. Wanneer je speelsteen op een veld staat waar aan de rechterkant -1 OP staat, dan verlies je 1 OP. (zie Inkomstenspoor, pagina 23)
2. Speciale uitgaven: Verplaats je speelsteen op het inkomensspoor 3 stappen omlaag. Voor elke stap die je niet kunt zetten (omdat je speelsteen het onderste veld al heeft bereikt), moet je 1 pond betalen aan de voorraad. Hiervoor moet je eventueel een lening nemen.
3. Permanente effecten met een groene banier: Gebruik al je permanente effecten met een groene fase 6-banier. Je vindt deze effecten op onderzoekstegels op je spelersbord, rechts naast je assistenten op de Black Market en eventueel op het zakhorloge.
4. Buzz-spoor: Neem de bonussen die je ontvangt van buzz-schijfjes die je op affiches hebt liggen.



VOORBEELD [1. EN 2.]

Geel en **Zwart** ontvangen 4 pond en **Blauw** 5 pond. **Rood** ontvangt geen inkomen, maar verliest 1 OP. Daarna worden alle speelstenen 3 stappen omlaag verplaatst. **Rood** eindigt op het onderste veld en raakt de rode lijn tweemaal. Voor elke aanraking moet **Rood** 1 pond betalen en daarvoor eventueel een lening nemen.



VOORBEELD [4.]

Blauw ontvangt 2 OP voor zijn buzz-schijffe. **Rood** mag voor zijn buzz-schijffe kiezen tussen 2 stappen op het buzz-spoor of 2 pond. Als **Rood** kiest voor 2 buzz, mag hij zijn tweede buzz-schijffe nog op het volgende affiche leggen en ontvangt daarvoor direct 2 OP.

FASE 7

VOORBEREIDING VAN DE VOLGENDE RONDE

Voer aan het einde van elke ronde de volgende stappen uit. *Opmerking: het spel eindigt na fase 6 in ronde 5 (voorjaar 1851). Fase 7 wordt dan niet meer uitgevoerd.*

Black Market

Vul de tandwielen op de Black Market aan, indien nodig. Verplaats elke assistent op de Black Market één veld omlaag. Als een assistent al op het onderste veld staat, neem je deze terug in je voorraad.

Locatie 1-8

Neem al je dobbelstenen terug, behalve de dobbelstenen waarop een ticket ligt in de Port of London.

Patent Office (1)

Neem de resterende patentkaarten van de Patent Office. Leg ze onderop de stapel met patentkaarten en vul de Patent Office met nieuwe patentkaarten.

British Museum (2)

Verwijder de onderzoekstegels bij het British Museum uit het spel. Vul het British Museum met nieuwe onderzoekstegels uit de voorraad.

Bank of England (3)

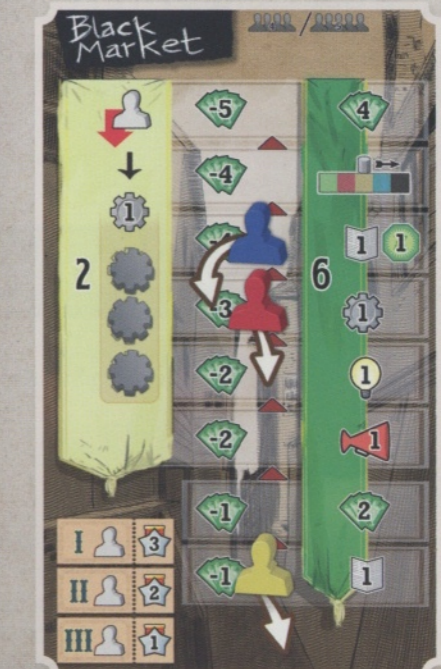
Verwijder de aandelen bij de Bank of England uit het spel. Vul de Bank of England met willekeurige aandelen van de volgende ronde (zie rondeteller op de locatie London Times). Leg de overgebleven aandelen van de volgende ronde terug in de doos; deze zijn niet meer nodig.

Reform Club (5)

Neem de personagekaarten bij de Reform Club. Leg ze onderop de stapel met personagekaarten en vul de Reform Club met nieuwe personagekaarten.

VOORBEELD [BLACK MARKET]

Alle assistenten op de Black Market worden 1 stap omlaag gezet. Een assistent die op het onderste veld stond, neem je terug in je voorraad.



London Times (6)

Verplaats de rondemarkeersteen één stap naar rechts naar het veld voor de volgende ronde.

VOORBEELD [3.]

Voor zijn assistent op de Black Market ontvangt **Blauw** 1 krant en 1 inkomen, plus nog 1 extra inkomen voor zijn onderzoekstegel. **Rood** mag zijn speelsteen op Westminster 1 veld naar rechts verplaatsen en ontvangt daarvoor direct de daar afgebeelde bonus.





LENINGEN

EEN LENING NEMEN

LOAN -8 LOAN Je kunt op elk moment een lening nemen. Als je een lening neemt, pak je een lening-tegel en leg je die open op een leeg onderzoeksveld op je spelersbord. Neem daarna 10 pond uit de voorraad. Als al je onderzoeksvelden bezet zijn, moet je de lening op een veld met een onderzoekstegel leggen; de onderzoekstegel leg je daarna af. Uitzondering: Als op al je onderzoeksvelden een lening ligt, dan moet je de nieuwe lening naast je spelersbord leggen. Deze telt mee bij de andere leningen. In die situatie kun je ook geen onderzoekstegels meer krijgen.



EEN LENING TERUGBETALEN

REPAY -5 Je kunt op elk moment, tijdens je beurt of aan het einde van het spel, een lening terugbetalen. Daarvoor betaal je 10 pond aan de voorraad en draai je een lening naar keuze om naar zijn achterzijde. Het is verstandig om leningen pas aan het einde van het spel terug te betalen, zodat je niet na het terugbetalen van een lening opnieuw in geldnood komt en weer een lening moet nemen.



LENINGEN AAN HET EINDE VAN HET SPEL

Leningen leveren aan het einde van het spel minpunten op. Terugbetaalde leningen kosten altijd 5 OP, terwijl niet-terugbetaalde leningen 8 tot 10 OP kosten.



HET ADMINISTRATIEBORD

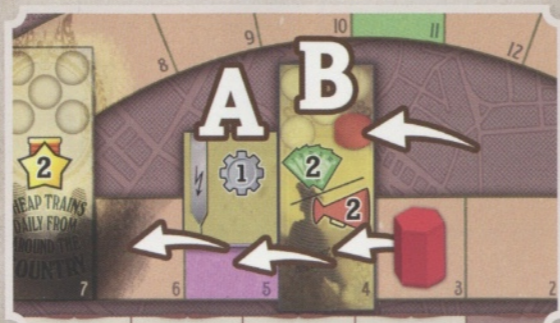
Het administratiebord bestaat uit de volgende gebieden:

HET BUZZ-SPOOR

Aan de linkerkant van het bord staat het buzz-spoor. Hier verplaatst je je speelsteen vooruit voor elke buzz die je ontvangt. Kom je met je speelsteen op of over een brochureveld (A), dan ontvang je direct en eenmalig de afgebeelde bonus. Kom je met je speelsteen op of over een afficheveld (B), dan moet je direct beslissen of je daar één van je twee buzz-schijfjes op legt of niet. Je mag later niet alsnog besluiten om daar een buzz-schijfje op te leggen en je mag eenmaal ingezette buzz-schijfjes ook niet meer verplaatsen.

VOORBEELD

Rood ontvangt 3 buzz en gaat daarmee van veld 3 naar veld 6. Bij het bereiken van het affiche (veld 4) mag **Rood** hierop een buzz-schijfje leggen om in fase 6 de afgebeelde bonus te ontvangen. Voor het bereiken van veld 5 ontvangt **Rood** direct en eenmalig 1 tandwiel.



Je ontvangt de bonussen op de affiches elke ronde in fase 6 als je daar een buzz-schijfje op hebt gelegd. De bonussen op de affichesvelden 7, 14, 21, 28 en 36 bestaan uit OP. Op het affiche op veld 4 moet je elke ronde kiezen of je 2 pond of 2 stappen op het buzz-spoor wilt. (Als je in fase 6 de twee stappen op het buzz-spoor kiest en daardoor met je speelsteen een volgend afficheveld bereikt, mag je daar direct je tweede buzz-schijfje leggen, als die nog ongebruikt is. Je ontvangt direct de bonus van dat affiche.)

De speler die als eerste veld 40 bereikt, het einde van het buzz-spoor (C), plaatst zijn speelsteen op veld I, de volgende speler op veld II, en de derde op veld III. (De op de velden aangegeven OP ontvang je aan het einde van het spel. Het is niet nodig om het einde van spoor te bereiken om de OP te ontvangen; daarvoor telt de positie van de speelstenen op het spoor.) Alle buzz die je meer behaalt, vervalt.

VOORBEELD

Geel ontvangt 2 buzz en bereikt daarmee het einde van het buzz-spoor en verdient de eerste plaats. Hiervoor ontvangt **Geel** aan het einde van het spel 6 OP. **Blauw** zou voor zijn huidige positie 4 OP ontvangen aan het einde van het spel.



HET INKOMENSSPOOR

Het inkomensspoor is afgebeeld aan de rechterkant van het administratiebord. Het geeft aan hoeveel inkomen je ontvangt in fase 6. Als je in fase 6 op één van de twee rode velden onderaan het inkomensspoor staat (inkomen 0), dan ontvang je in fase 6 geen geld en verlies je 1 OP. (Je verliest dit punt pas in fase 6 en niet op het moment dat je op een rood veld terechtkomt!)

Als je tijdens het spel inkomen ontvangt en je speelsteen staat al op het bovenste veld (12) van het inkomensspoor, ontvang je voor elke inkomensstap die je boven de 12 zou uitkomen, direct 1 pond.

Als je tijdens het spel inkomen verliest en je speelsteen staat al op het onderste veld van het inkomensspoor, dan verlies je voor elke inkomensstap die je onder het onderste veld zou uitkomen, direct 1 pond. Als je niet kunt betalen moet je een lening nemen.

HET SCORESPOOR

Aan de rand van het administratiebord loopt het score-spoor. Je start het spel met 5 OP, omdat je OP kunt verliezen door het bouwen van prototypes. Als je de 50 OP bereikt, leg je je OP-tegel met de 50-zijde naar boven op een van de daarvoor bestemde velden linksboven op het administratiebord. Bereik je 100 OP, dan draai je je OP-tegel om naar de 100-zijde. Mocht je weer onder de 50 OP komen, dan neem je je OP-tegel terug in je voorraad. Als je op enig moment onder de 100 OP komt, draai je je OP-tegel weer op de 50-zijde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na fase 6 van ronde 5 (voorjaar 1851) met de wereldtentoonstelling.

Dit is het moment om je leningen terug te betalen en om resterende energie, tandwielen en kranten in te leveren voor 1 pond per stuk. Wissel elke 10 pond die je overhebt voor een 10-pondbiljet en leg dit op een leeg onderzoeksveld op je spelersbord (voor zover aanwezig).

Voor de volgende gebieden ontvang of verlies je OP:

BUZZ-SPOOR

Ontvang OP afhankelijk van je positie op het buzz-spoor. De speler die het verst is gevorderd, ontvangt 6 OP. De tweede ontvangt 4 OP en de derde 2 OP. De andere spelers krijgen niets. Belangrijk: spelers hoeven niet veld 40 van het buzz-spoor bereikt te hebben om deze OP te ontvangen. Je voortgang op het buzz-spoor is bepalend en je ontvangt OP voor je positie ten opzichte van de andere spelers. Bij een gelijke stand deel je de opgetelde OP van de overeenkomende posities en verdeel je deze over de betrokken spelers (afgerond naar beneden, indien nodig).

BLACK MARKET

De spelers van wie de assistenten de hoogste posities bezetten op de Black Market ontvangen OP. De hoogstgeplaatste assistent ontvangt 3 OP, de tweede ontvangt 2 OP en de derde ontvangt 1 OP.

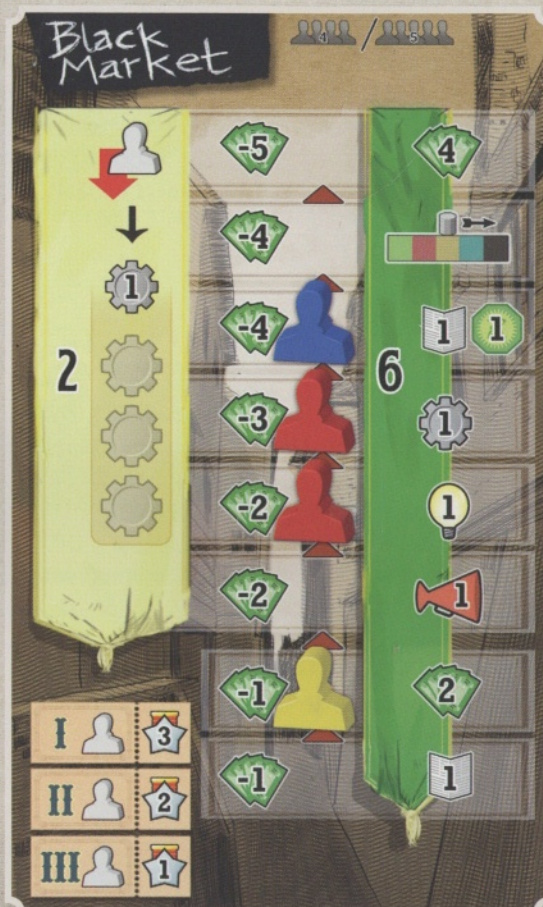
SPELERSBORD

- Ontvang OP voor het behaalde niveau op je opdrachtspoor (je ontvang alleen punten voor je huidige niveau, niet voor de lagere niveaus).
- Voor elke lening verlies je het zichtbare aantal OP.
- Voor elk leeg onderzoeksveld (zonder onderzoeksteegel, lening of 10-pondbiljet) op je spelersbord verlies je 2 OP.

De speler met de meeste OP, wordt de ster van de wereldtentoonstelling en wint het spel. Bij een gelijke stand winnen alle gelijkspelende spelers.

VOORBEELD (BLACK MARKET)

De assistent van **Blauw** heeft de hoogste positie bereikt op de Black Market en **Blauw** ontvangt daarvoor 3 OP. **Rood** ontvangt ook 3 OP, 2 voor de tweede plaats en 1 voor de derde plaats.



VOORBEELD (PLAYER MAT)

Blauw ontvangt aan het einde van het spel 4 OP voor zijn opdracht. Voor zijn terugbetaalde leningen verliest **Blauw** 5 OP, plus nog 8 OP voor zijn lege onderzoeksvelden. Met zijn overgebleven 10-pondbiljet kan **Blauw** nog een leeg onderzoeksveld afdekken, wat hem gelukkig nog 2 OP verlies scheelt.

