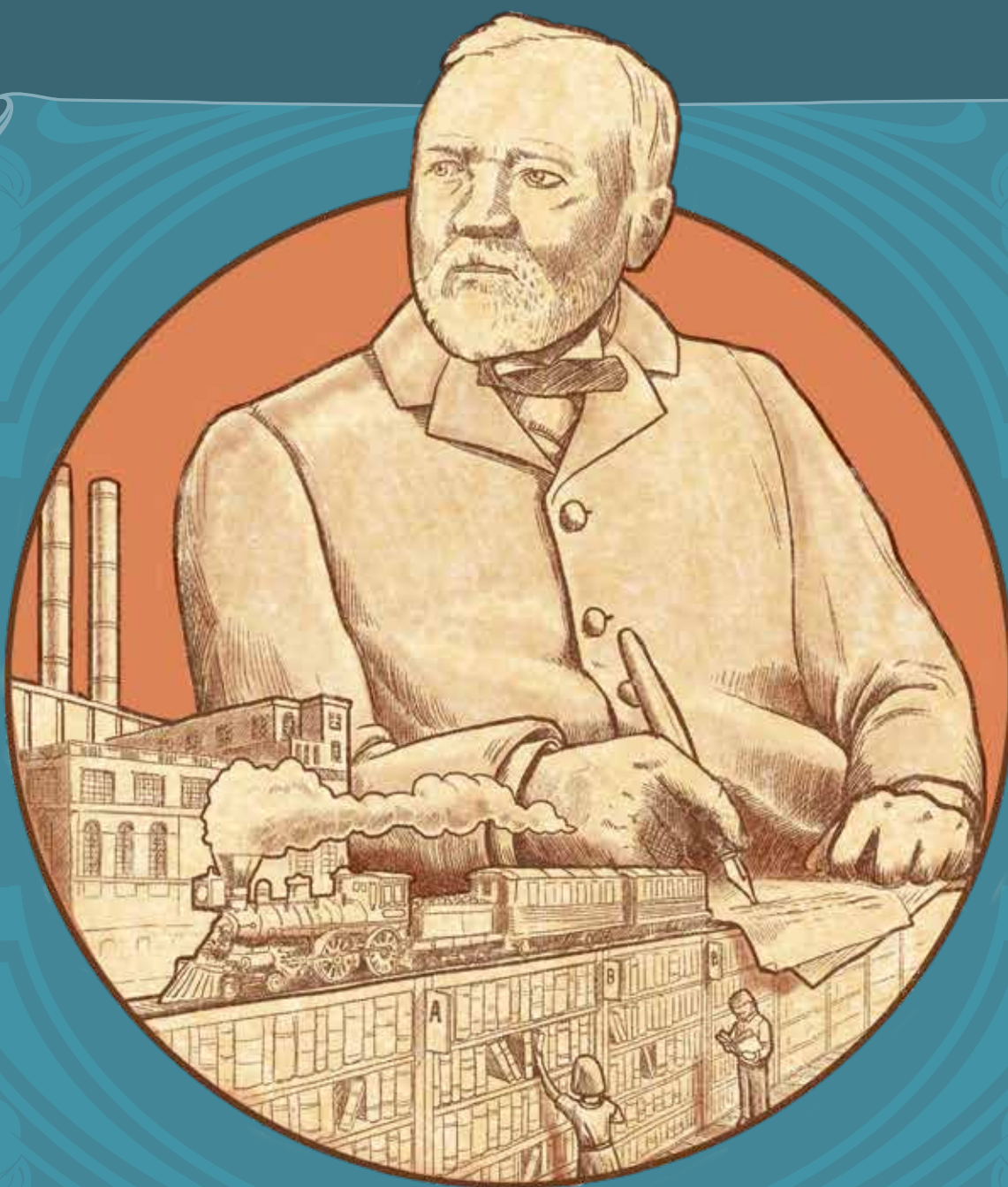
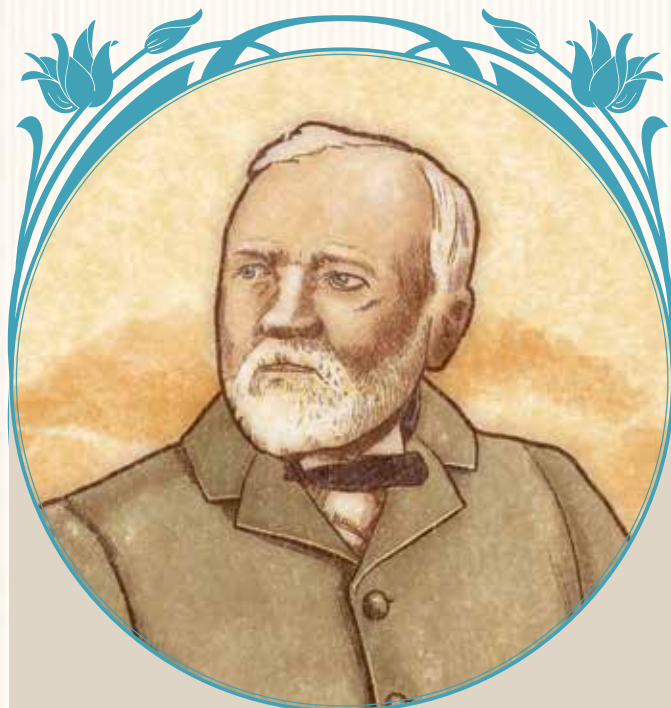




CARNEGIE

SPELREGELS

DEEL 1: INTRODUCTIE CARNEGIE



"Succes is de kracht waarmee je alles kunt verwerven in het leven zonder de rechten van anderen te schenden."

– Andrew Carnegie

Dit spel is geïnspireerd op het leven van Andrew Carnegie, die werd geboren in Schotland in 1835 en in 1848 met zijn ouders emigreerde naar de Verenigde Staten. Hoewel Carnegie zijn carrière begon als telegrafist werd hij een van de belangrijkste spelers in de opkomende staalindustrie in de Verenigde Staten. Dat maakte hem een van de rijkste mannen ter wereld en een exponent van de Amerikaanse droom.

Carnegie was ook een weldoener en filantroop. Bij zijn dood in 1919 werd meer dan \$ 350 miljoen van zijn vermogen aan verschillende stichtingen nagelaten, en nog eens \$ 30 miljoen aan verschillende goede doelen. Zijn giften creëerden bijna 2.500 gratis openbare bibliotheken, die tot op de dag van vandaag zijn naam dragen: de Carnegie-bibliotheken.

In *Carnegie* nemen spelers werknemers in dienst, breiden ze hun bedrijf uit door te investeren in onroerend goed, produceren ze goederen, ontwikkelen ze transporttechnologieën, en creëren ze transportnetwerken door de Verenigde Staten. Misschien worden ze zelfs illustere weldoeners die bijdragen aan de grootsheid van het land door hun daden en vrijgevigheid!

Het spel verloopt over 20 rondes, waarbij alle spelers één beurt per ronde hebben. In elke ronde kiest de actieve speler een van vier acties, die de andere spelers volgen.

Het succes van het bedrijf van een speler wordt uitgedrukt in overwinningpunten (OP), en de speler met de meeste OP aan het einde van het spel wordt tot winnaar uitgeroepen, voor altijd herinnerd om zijn liefdadigheidswerk.

1. HOE LEES JE DEZE REGELS

Deze regels zijn verdeeld in vier delen:

Deel 1: Introductie Carnegie

In dit deel vind je een overzicht van het spelmateriaal, een beschrijving van de voorbereiding, en een kort overzicht van hoe bedrijven werken.

Deel 2: Spelverloop

In dit deel vind je een volledig overzicht van de spelregels met een uitleg van de stappen in elke ronde, hoofdacties en eindtelling.

Deel 3: Transportsporen, Giften & Afdelingen

In dit deel vind je een gedetailleerde uitleg van deze spelelementen.

Deel 4: Solospel

In dit deel vind je de regels om alleen te spelen tegen een virtuele tegenstander.

"Dit spel, geïnspireerd op de geschriften van Andrew Carnegie, is slechts losjes gebaseerd op de prestaties van Carnegie. Als zodanig weerspiegelt het waarschijnlijk het beeld dat Carnegie zelf wilde achterlaten - in plaats van de ingewikkelde en controversiële realiteit van zijn leven en werk."

De controverses rond Carnegie waren veelbetekend, met echo's die tot op de dag van vandaag voortklinken. Maar Carnegie is een spel en geen historische simulatie. Daarom heb ik niet geprobeerd gebeurtenissen als arbeiders die strijden voor betere arbeidsomstandigheden erin te verwerken, maar eerder om de focus te leggen op de positieve aspecten van het leven van Carnegie. Ik hoop dat je van dit spel kunt genieten zoals het wordt gepresenteerd." – Xavier Georges

Als je deze regels leest, onthoud dan dat:

Belangrijke en/of makkelijk te vergeten punten zijn zo afgebeeld.

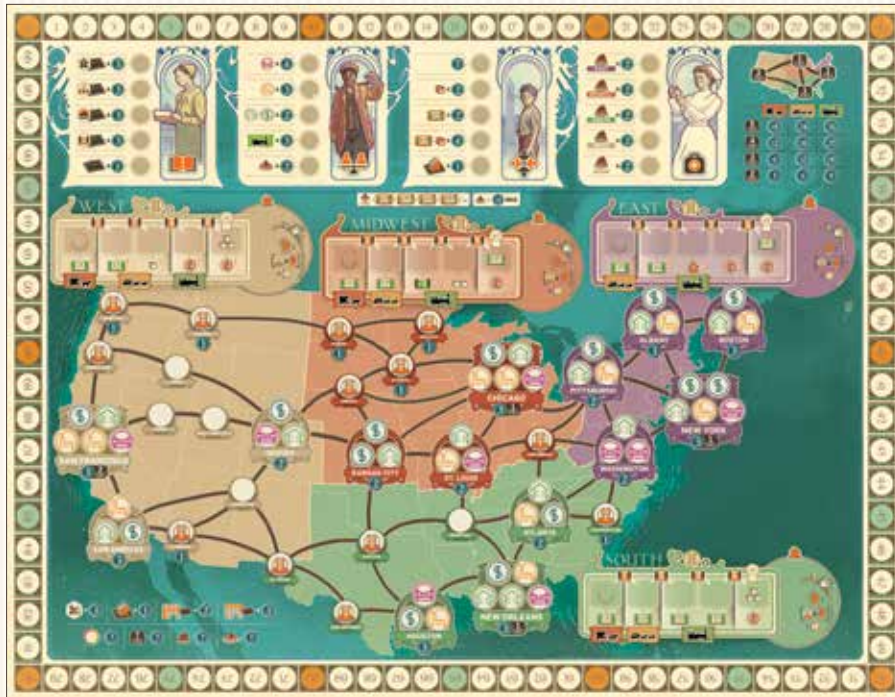
■ Voorbeelden en bijschriften zijn zo afgebeeld.

Tips en speladviezen zijn zo afgebeeld.

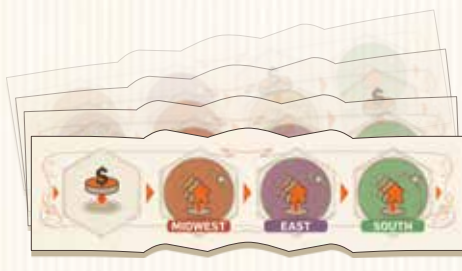
Citaten en achtergrondinformatie zijn zo afgebeeld.

2. SPELMATERIAAL

Deze spelregels, plus:



1 speelbord (met een kaart van de Verenigde Staten verdeeld in vier regio's: West, Midwest, South en East)



8 tijdlijntegels



1 start- en 1 eindtegel
(om de tijdlijntegels bijeen te houden)



32 afdelingstege
(2 elk van 16 verschillende afdelingen)



4 actiemarkers (plak voor het eerste spel de stickers erop)



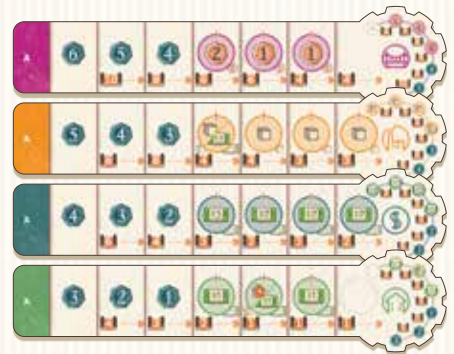
4 actiekeuzetegels



4 spelershulpen



45 solokaarten
(40 actie- en 5 overwinningpuntenkaarten)



16 projectstroken (dubbelzijdig, 4 per speler)



4 bedrijfsborden



60 werknemers (15 per speler)



120 spelersschijfjes (30 per speler)



45 goederen (blokjes)
(4 van waarde 1,
5 van waarde 5)



90 bankbiljetten
(40x\$1, 30x\$5,
20x\$10)



1 tijdlijnmarker



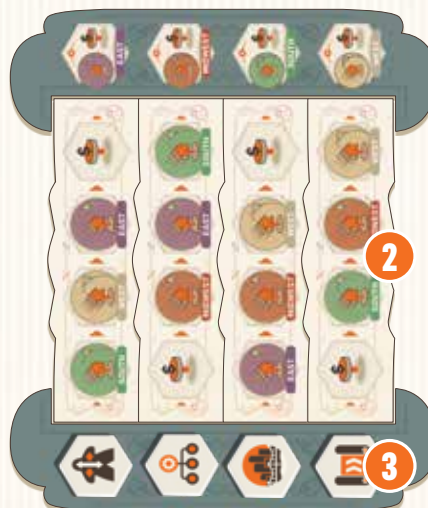
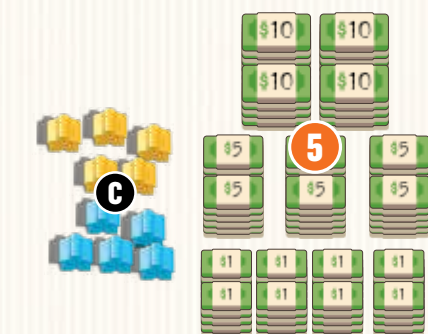
1 startspeler-
locomotief

Opmerking: Er is een kleine kans dat bepaalde materialen opraken tijdens het spel. Indien nodig kunnen geld en goederen door iets anders vervangen worden. Alle andere materialen zijn gelimiteerd.

3. VOORBEREIDING

De getoonde voorbereiding is voor twee spelers.

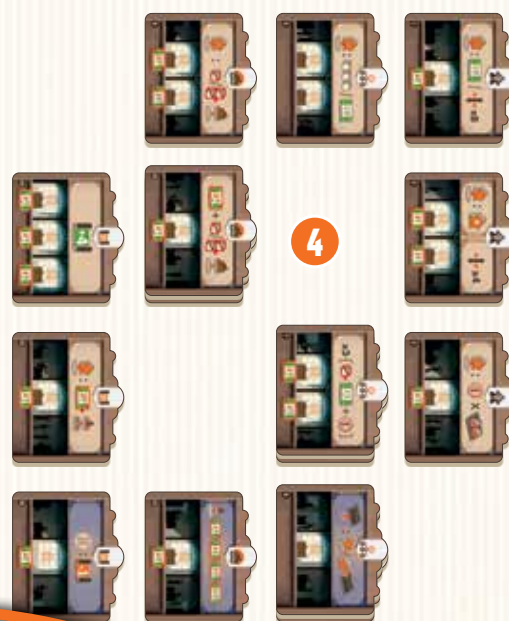
- 1 Plaats het spelbord midden op tafel.
- 2 Schud de 8 tijdlijntegels. Trek er 4 willekeurig en plaats ze zoals getoond. Merk op dat de tegels dubbelzijdig zijn; bepaal ook de zijdes willekeurig. Plaats deze tegels tussen de start- en eindtegels, en leg de 4 ongebruikte tijdlijntegels terug in de doos.
- 3 Plaats de 4 actiemarkers op hun respectievelijke startvelden uiterst links op de tijdlijn.
- 4 In een 4/3/2-spelersspel neem je 4/8/16 willekeurige afdelingstegels. Leg deze terug in de doos. Plaats de resterende afdelingstegels open op tafel, zoals getoond.
- 5 Maak een voorraad met goederen en bankbiljetten naast het spelbord.
- 6 Geef iedere speler:
 - A 4 goederen en \$12.
 - B 1 bedrijfsbord en een set van 4 verschillende projectstroken. Deze stroken schuiven ze aan de rechterkant onder hun persoonlijke bedrijfsbord, zodat de kleuren en symbolen overeenkomen. Projectstroken zijn dubbelzijdig; spelers mogen vrij kiezen welke zijde van welke strook ze gebruiken. Het eerste (meeste rechtse) veld van elke strook moet zichtbaar blijven.
 - C 10 werknemers. Iedere speler plaatst 1 van zijn werknemers recht op elk van de 5 afdelingen in zijn bedrijf, en nog eens 5 andere werknemers liggend in de Lobby van zijn bedrijf (deze kunnen verplaatst worden in stap 11). Leg de resterende 5 werknemers opzij; deze zijn aan het begin van het spel niet beschikbaar.
 - D 30 spelerschijfjes. Iedere speler moet deze als volgt plaatsen:
 - D1 1 schijfje op veld "0" van het scorespoor.
 - D2 1 schijfje op het eerste veld van elk van de 4 regionale transportsproen.
 - D3 1 schijfje op elk van de 3 aangegeven velden op zijn projectsporen (Huisvesting, Commercie, Industrie). Infrastructuur (magenta) start het spel zonder schijfje.
 - D4 De resterende 22 schijfjes vormen zijn persoonlijke voorraad.



- 7 De moedigste speler wordt startspeler. Deze speler ontvangt de startspeler-locomotief en de tijdlijnmarker.
- 8 (niet afgebeeld) In een 4-spelersspel ontvangt iedere speler een actiekeuzetegel. In een 3-spelersspel ontvangt alleen de derde speler een actiekeuzetegel. In een 2-spelersspel wordt geen enkele actiekeuzetegel gebruikt.



- 9 In een 2-spelersspel leg je 18 schijfjes van een niet-gebruikte kleur klaar en schud je de solospel-actiekaarten. Trek een van deze kaarten en plaats een schijfje op het giftenoverzicht op het veld dat wordt getoond aan de bovenkant van de kaart. Plaats daarna een schijfje op het meest linkse vrije bouwveld in elk van de 2-4 steden die worden genoemd op de 4de regel van de kaart. Herhaal dit totdat alle 18 schijfjes zijn geplaatst.



Doe hetzelfde bij de voorbereiding van een **3-spelerspel**, maar nu met **9 schijfjes**. Voor een **4-spelerspel** sla je deze stap over.

- 10** Beginnend met de speler rechts van de startspeler plaatst iedere speler het schijfje van zijn Huisvestingsstrook op het speelbord op een Huisvesting-bouwveld in een middelgrote of grote stad. Aansluitend kiest hij één afdelingstegel die hij in zijn persoonlijke voorraad

plaatst. Daarna doen de andere spelers, tegen de klok in, hetzelfde.

- 11** Beginnend met de startspeler, en daarna met de klok mee, mag iedere speler zijn werknemers in totaal maximaal 6 stappen verplaatsen op zijn eigen bedrijfsbord; elke verplaatsing moet gaan naar een horizontaal of verticaal (niet diagonaal) aangrenzende ruimte. Nadat een werknemer is verplaatst moet deze worden neergelegd. Werknemers mogen

worden verplaatst naar lege ruimtes op het bedrijfsbord.

Dit voorbeeld toont voor het gele bedrijfsbord een mogelijke verdeling van werknemers nadat de 6 verplaatsingen zijn gedaan.

- 12** Ten slotte mag iedere speler, nadat al deze verplaatsingen voltooid zijn, werknemers activeren (zie pagina 13).

4. GRONDBEGINSELEN VAN EEN BEDRIJF

Om succes te hebben, moeten spelers begrijpen hoe bedrijven werken.

4.1. Bedrijfsorganisatie

De bedrijven van de spelers bestaan uit meerdere afdelingen. Elke afdeling is verbonden met een van de vier soorten acties in het spel, dit zijn:



Personeelszaken

Hiermee kunnen spelers hun werknemers verplaatsen naar verschillende gebieden in hun bedrijf; werknemers kunnen verplaatst worden naar afdelingen en/of lege ruimtes.



Management

Hiermee kunnen spelers goederen en geld genereren, en ook nieuwe afdelingen bouwen. Elk bedrijf begint het spel met twee verschillende Management-afdelingen.



Uitvoering

Hiermee kunnen spelers projecten bouwen die zijn ontwikkeld door hun O&O-afdelingen.



Onderzoek & Ontwikkeling ("O&O")

Hiermee kunnen spelers nieuwe projecten ontwerpen en transportnetwerken ontwikkelen.

Aan het begin van het spel heeft elk bedrijf 1 Lobby en 5 afdelingen. Tijdens het spel hebben de spelers de mogelijkheid om hun bedrijven uit te breiden door nieuwe afdelingen te bouwen. Elke afdeling biedt plaats aan 1-3 **actieve** (staande) werknemers; dit is te zien aan het aantal afgebeelde werkplekken op die afdeling.

Een afdeling kan slechts gebruikt worden als er ten minste één actieve werknemer aanwezig is. **Elke afdeling kan voor elke aanwezige actieve werknemer eenmaal per ronde gebruikt worden.**



- 1 Soort afdeling
- 2 Afdelingseigenschap
- 3 Werkplekken voor werknemers (deze afdeling biedt plaats aan twee werknemers)
- 4 Kosten om een werknemer op deze werkplek te activeren

4.2. Werknemers rekruteren

Werknemers kunnen **actief** (staand) of **inactief** (liggend) zijn.

Als een werknemer voor het eerst een bedrijfsbord betreedt, is dat altijd in inactieve staat (liggend). **Als een inactieve werknemer verplaatst wordt, blijft deze inactief. Als een actieve (staande) werknemer verplaatst wordt, moet deze worden neergelegd.**

Elke afdeling biedt plaats aan **één actieve werknemer per werkplek** afgebeeld op die afdeling, en een **onbeperkt aantal inactieve werknemers**. Een werknemer is pas actief als deze op een werkplek staat, en elke werkplek biedt plaats aan één werknemer. In Lobby's is plaats voor een onbeperkt aantal inactieve werknemers.

Werknemers kunnen alleen aan het einde van een ronde worden geactiveerd, nadat alle andere acties uitgevoerd zijn.

Veel werkplekken tonen een bedrag in dollars, dat staat voor de salaris- en scholingskosten van die werknemer. Om een werknemer te activeren, moet een speler de op de werkplek getoonde kosten betalen, en dan zijn werknemer in de actieve (staande) staat zetten. Als er geen kosten worden getoond, mag de werknemer kosteloos worden geactiveerd. **Tijdens het spel blijven actieve werknemers actief totdat ze verplaatst worden of op een opdracht gezet worden.**

VOORBEELD

Aan het einde van **Mary's** beurt wil ze in totaal 4 werknemers activeren (hieronder omliggend), wat \$9 zou kosten.



Helaas heeft **Mary** slechts \$4, wat betekent dat zij 1 van haar 3 werknemers (met activeringskosten van \$5) niet kan activeren. Als ze voldoende inkomsten heeft aan het einde van de volgende ronde kan ze dan \$5 betalen om die werknemer te activeren.

4.3. Een werknemer op een opdracht zetten



Dit symbool geeft aan dat een afdeling effecten oplevert als haar werknemers op een opdracht worden gezet. Om een werknemer op een opdracht te zetten, verplaatst je een actieve werknemer van zijn werkplek op die afdeling naar een van de vier opdrachtzones op het speelbord; **je moet de werknemer die je gebruikt voor deze actie verplaatsen**. Werknemers die op een opdracht zijn gezet gelden niet als actief.

Opmerking: Spelers kunnen een werknemer niet op een opdracht zetten als ze niet aan de voorwaarden voor die actie kunnen voldoen (bijvoorbeeld als ze niet kunnen bouwen door een tekort aan goederen).



4.4. Werknemers terugnemen v/e opdracht

Als werknemers terugkeren van hun opdrachten leveren ze inkomsten op en komen ze weer beschikbaar voor nieuwe taken. Teruggekeerde werknemers worden inactief (liggend) in de Lobby van hun bedrijf geplaatst. Om een teruggekeerde werknemer te activeren moet deze eerst vanuit de Lobby verplaatst worden met de Personeelszaken-actie; daarna kan deze weer geactiveerd worden aan het einde van de ronde. Werknemers keren terug van opdrachten als de actiemarkers vooruitgaan op de tijdlijnen; dit wordt uitgelegd in het volgende hoofdstuk.

Tip: Het is belangrijk voor bedrijven om werknemers op opdrachten te zetten, maar spelers moeten oppassen dat ze niet te veel werknemers uitzenden, omdat bedrijven met te weinig werknemers zullen onderpresteren. Het is dus essentieel om werknemers die op opdrachten zijn gezet, zo snel mogelijk terug te nemen.

DEEL 2: SPELVERLOOP

“Het markeert een grote stap in je ontwikkeling als je beseft dat andere mensen je kunnen helpen om je werk beter te doen dan jij alleen zou kunnen doen.” – Andrew Carnegie

Het spel verloopt over 20 rondes. Elke ronde bestaat uit vier fasen, die plaatsvinden in deze volgorde:

1. Kies een Tijdlijn

Met de tijdlijnmarker kiest de startspeler één tijdlijn, die overeenkomt met de actie die hij wil uitvoeren.

2. Gebeurtenissen

Het plaatsen van de tijdlijnmarker triggert een gebeurtenis (inkomsten of gift) voor alle spelers.

3. Gebruik Afdelingen

Alle spelers hebben een beurt waarin ze de afdelingen die horen bij de gekozen actiesoort kunnen gebruiken.

4. Activeer Werknemers & Einde van de Ronde

Spelers mogen werknemers activeren, en ten slotte verplaatst de actiemarker één veld naar rechts op de tijdlijn.

1. KIES EEN TIJDLIJN

De startspeler kiest de tijdlijn die hij wil gebruiken: Personeelszaken, Management, Uitvoering of O&O, en plaatst de tijdlijnmarker (het tandwiel) direct rechts van de actiemarker op die tijdlijn; hiermee worden gebeurtenissen getriggerd, en wordt bepaald welke afdelingen de spelers zullen kunnen gebruiken.

VOORBEELD



Mary kiest de O&O-tijdlijn; zij plaatst de tijdlijnmarker op de O&O-tijdlijn, rechts van de O&O-actiemarker.

Wat gebeurt er als de actiemarker al op de eindtegel ligt?

Een speler mag elke tijdlijn kiezen, zelfs als de actiemarker daar al op het laatste veld ligt. In dat geval moet de startspeler de tijdlijnmarker nog steeds rechts van de actiemarker plaatsen. Daarna moet de startspeler **ook** de actiemarker op de tijdlijn direct onder de gekozen rij omdraaien (of bij Personeelszaken, als O&O was gekozen).

De omgedraaide actiemarker **moet nog vooruit kunnen** op zijn tijdlijn. Als dat niet mogelijk is, moet in plaats daarvan de actiemarker in de volgende rij worden omgedraaid, en zo verder, indien nodig.

Als een actiemarker omgedraaid is, triggert dit de gebeurtenis rechts ervan (volgende veld). Aan het einde van de ronde wordt de actiemarker weer teruggedraaid en één veld vooruit geplaatst op zijn tijdlijn.

VOORBEELD

Thomas is aan de beurt. Hij heeft de Personeelszaken-tijdlijn gekozen, waar de actiemarker al op het laatste veld ligt.



Hij moet de tijdlijnmarker rechts van de Personeelszaken-actiemarker plaatsen en dan de actiemarker op de tijdlijn eronder omdraaien (hier de Management-tijdlijn), wat een gebeurtenis triggert (zie pagina 8). Aan het einde van zijn beurt draait Thomas de Management-actiemarker weer terug en verplaatst deze één veld vooruit op zijn tijdlijn.

Tip: Om de best mogelijke actie te kiezen, moet je een aantal zaken in acht nemen: wat is het beste voor jou, wat zal je tegenstanders helpen, en welke gebeurtenis(sen) willen zij triggeren of juist voorkomen. Soms kan een minder krachtige actie de beste zet zijn omdat deze jou helpt, maar volstrekt waardeloos is voor anderen. Het bedrijfsleven kan soms genadeloos zijn ...

2. GEBEURTENISSEN

Het plaatsen van de tijdlijnmarker triggert een gebeurtenis. Er zijn twee gebeurtenissen mogelijk: **Inkomsten Ontvangen** en **Een Gift Doen**.



2.1. Inkomsten Ontvangen

Als de tijdlijnmarker is geplaatst op een tijdlijnveld waarop een opdrachtzone staat afgebeeld, wordt die opdrachtzone actief. Beginnend met de startspeler, en daarna met de klok mee, **mag** iedere speler met een of meer werknemers in de actieve opdrachtzone:

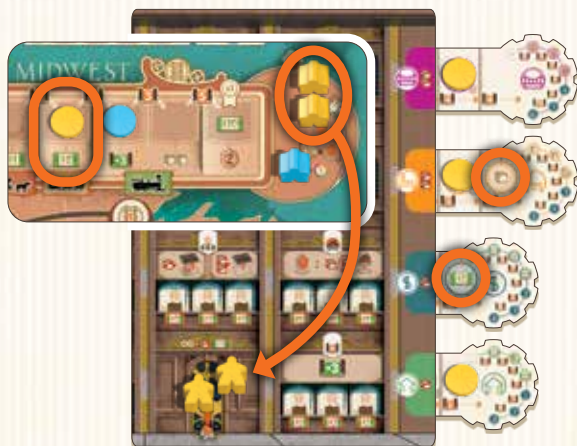
- 1 of meer werknemers uit de actieve opdrachtzone terugplaatsen in de Lobby van zijn bedrijf. Elke teruggenomen werknemer genereert transportinkomsten afhankelijk van hoever de speler zijn transport ontwikkeld heeft in de actieve opdrachtzone. Aan het begin van het spel genereert elke regio \$1 aan transportinkomsten.
- Daarna ontvangt iedere speler die een werknemer uit de actieve opdrachtzone heeft teruggenomen, projectinkomsten voor **elk project dat hij al heeft gebouwd, waar dan ook op het speelbord**. Projectinkomsten staan afgebeeld op de vrijgekomen velden op de projectstroken (door het plaatsen van schijfjes), en zijn gemarkeerd met een **!**. Deze inkomsten ontvangt iedere speler slechts eenmaal per ronde, ook als meer dan 1 werknemer is teruggeplaatst in de Lobby van het bedrijf.

Opmerking: Als een speler geen werknemer kan (of wil) terugplaatsen in de Lobby van zijn bedrijf, ontvangt die speler deze ronde helemaal geen transport- of projectinkomsten.

Opmerking: De transportinkomsten van een speler zijn afhankelijk van het ontwikkelingsniveau van zijn transport in de actieve opdrachtzone. Een speler moet de inkomsten nemen die exact overeenkomen met de positie van zijn transportmarker in de actieve opdrachtzone.

VOORBEELD

Mary (geel) heeft zojuist Midwest gekozen als actieve opdrachtzone. Met twee werknemers op een opdracht in die regio besluit ze deze beide terug te plaatsen in de Lobby van haar bedrijf.



Hierdoor gebeuren er twee dingen: Ten eerste ontvangt **Mary** \$4 transportinkomsten (\$2 per teruggenomen werknemer). Daarna ontvangt ze inkomsten van elk van haar al gebouwde projecten (\$2 en 1 goed, zoals afgebeeld in de cirkels met een **!**), omdat ze ten minste een van haar werknemers heeft teruggenomen uit de opdrachtzone.

Tip: Bij het kiezen van een tijdlijn moeten spelers rekening houden met het aantal werknemers in elk gebied, omdat het terugnemen van werknemers tegenstanders inkomsten kan opleveren.

Tip: Spelers die hun werknemers op een opdracht zetten, moeten goed letten op de tijdlijnen. Werknemers op een opdracht zetten in regio's op meerdere velden afstand van de actiemarkers kan gevaarlijk zijn, omdat het dan lang kan duren voordat ze teruggenomen kunnen worden en inkomsten genereren. Door te voorzien wat de andere spelers zouden kunnen gaan doen, kan een speler mogelijk eerder werknemers terugnemen (en inkomsten genereren).



2.2. Een Gift Doen

Giften kunnen spelers veel OP opleveren bij de eindtelling. Als de tijdlijnmarker geplaatst wordt op een "gift"-symbool, mag de startspeler Een Gift Doen. Daarna, met de klok mee, mogen de andere spelers ervoor kiezen om hun eigen gift te doen. Om Een Gift te Doen moet een speler een schijfje op een onbezet veld op het giftenoverzicht plaatsen (aan de bovenkant van het bord).

De eerste gift van een speler kost \$5; elke volgende gift door die speler stijgt \$5 in prijs (m.a.w. een tweede gift kost \$10; een derde kost \$15, enzovoorts). Meer over giften, zie pagina 14.

Opmerking: Als het meest rechtse veld op een van de vier tijdlijnen wordt getriggerd, mag iedere speler voor een of beide opties kiezen: **Inkomsten Ontvangen en/of Een Gift Doen**.

3. GEBRUIK AFDELINGEN

De startspeler mag elk van zijn afdelingen gebruiken die hoort bij de gekozen actiesoort, en in elke volgorde. Daarna, met de klok mee, mogen de andere spelers hetzelfde doen met hun bijbehorende afdelingen.

Elke afdeling mag eenmaal gebruikt worden per actieve (staande) werknemer op die afdeling. Een actieve werknemer blijft actief totdat deze verplaatst wordt, of op een opdracht wordt gezet.

Spelers zijn nooit verplicht om al hun actieve werknemers op een afdeling te gebruiken, maar zij moeten een afdeling afmaken voordat ze een andere gebruiken, en ze mogen niet teruggaan naar een al eerder in dezelfde beurt gebruikte afdeling.

Als een afdeling meerdere effecten oplevert, mag een speler kiezen welk effect hij voor elk van zijn actieve werknemers gebruikt.

Merk op dat sommige afdelingen passieve of doorlopende effecten hebben. Zo'n afdeling functioneert zolang deze ten minste 1 actieve werknemer heeft (voor de Nieuwe Lobby is geen actieve werknemer nodig). Voor beschrijving afdelingen, zie pagina 16 en 17.

ACTIEKEUZETEGELS



Actiekeuzetegels worden alleen gebruikt in een spel met 3 of 4 spelers. Met deze tegels kunnen spelers een andere actiesoort kiezen dan die gekozen werd door de startspeler. Elke actiekeuzetegel kan eenmaal per spel gebruikt worden; leg hem daarna terug in de doos. Een ongebruikte actiekeuzetegel is 3 OP waard aan het einde van het spel.

RUIL GOEDEREN VOOR GELD

Spelers mogen op elk moment goederen terugleggen in de voorraad. Een speler ontvangt \$1 per goed dat hij verkoopt.



Spelers beginnen het spel met een Lobby en 5 afdelingen, die hier beschreven worden:



3.1. Personeelszaken

Op de afdeling Personeelszaken kunnen spelers hun werknemers opleiden en naar verschillende afdelingen sturen. Als een speler deze actie kiest, moet hij de volgende stappen in deze volgorde uitvoeren:

1. Bereken het totale aantal mogelijke verplaatsingen dat zijn werknemers kunnen maken. Elke actieve werknemer op Personeelszaken levert 3 verplaatsingen op. Omdat de voorgedrukte afdeling Personeelszaken een permanente actieve werknemer heeft (er is geen plaats voor een andere werknemer op deze werkplek) kan iedere speler altijd minstens 3 verplaatsingen doen.



2. Verplaats actieve en/of inactieve werknemers binnen het bedrijf, tot aan het maximaal aantal mogelijke verplaatsingen. Werknemers kunnen op en door elke ruimte of afdeling op hun bedrijfsbord, maar elke verplaatsing moet horizontaal of verticaal (nooit diagonaal) gebeuren. Na een verplaatsing wordt een actieve (staande) werknemer inactief (liggend). In elke ruimte of afdeling is plaats voor een onbeperkt aantal inactieve werknemers.

Opmerking: Inactieve (liggende) werknemers zijn “in opleiding”. Een speler mag werknemers alleen aan het einde van zijn beurt activeren, nadat alle andere acties zijn gedaan.

Opmerking: Het totale aantal mogelijke verplaatsingen wordt berekend aan het begin van een spelers beurt. Het verplaatsen van een werknemer vanuit Personeelszaken heeft geen invloed op het totale aantal mogelijke verplaatsingen in die beurt.

VOORBEELD

Omdat **Mary** twee actieve werknemers heeft op haar afdeling Personeelszaken (1 werknemer-figuur + de permanente werknemer) kunnen haar werknemers tot 6 verplaatsingen doen. Eerst verplaatst ze een werknemer van haar Lobby naar haar nieuwe afdeling Personeelszaken (2 verplaatsingen), en dan verplaatst ze nog twee werknemers naar haar afdeling Uitvoering (voor in totaal 4 verplaatsingen). Aan het einde van haar beurt kan **Mary** \$6 betalen om deze drie werknemers te activeren.





3.2. Management

Aan het begin van het spel heeft elk bedrijf twee Managementafdelingen, die helpen bij het genereren van grondstoffen, en die nieuwe afdelingen bouwen om het bedrijf uit te breiden.

Op de eerste Managementafdeling ("Handel & Financiën") levert **elke** actieve werknemer op deze afdeling **één** van de volgende voordelen op:

- Ontvang \$3;
- Ontvang 1 goed;
- Zet de werknemer op een opdracht en ontvang \$6;
- Zet de werknemer op een opdracht en ontvang 2 goederen.



Met de tweede Managementafdeling ("Planning") kunnen nieuwe afdelingen gebouwd worden. Op deze afdeling kan **elke** actieve werknemer het volgende doen:

- Betaal 1 goed en plaats een nieuwe afdeling in een lege ruimte (waarop nog geen afdeling ligt) op het eigen bedrijfsbord waarin ten minste één werknemer aanwezig is; **OF**
- Betaal 2 goederen en plaats een nieuwe afdeling in een lege ruimte op het eigen bedrijfsbord.



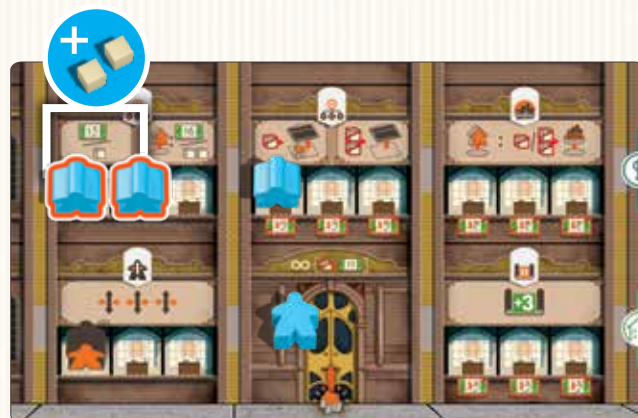
Opmerking: De eerste afdeling die spelers plaatsen moet de afdeling zijn die ze in stap 10 van de voorbereiding hebben gekozen.

Een speler mag een nieuwe afdeling in elke ruimte op zijn bedrijfsbord plaatsen waar nog geen afdeling is. **Een bedrijf mag nooit twee identieke afdelingen hebben.**

Tip: : Er zijn twee voordelen aan het bouwen van een nieuwe afdeling in een ruimte waar al ten minste één werknemer aanwezig is: het kost één goed minder om hier een nieuwe afdeling te bouwen, **en** de werknemer(s) kunnen aan het einde van de ronde geactiveerd worden, waardoor de nieuwe afdeling in de volgende ronde gebruikt kan worden.

VOORBEELD

Thomas heeft twee actieve werknemers op zijn Managementafdeling "Handel & Financiën", en besluit om 2 goederen te nemen (1 per werknemer).



Daarna gebruikt hij de actieve werknemer op zijn Managementafdeling "Planning", waarbij hij 2 goederen betaalt om een nieuwe afdeling Uitvoering te bouwen, die hij vervolgens in een lege ruimte op zijn bedrijfsbord plaatst.





3.3. Uitvoering

Met de afdeling Uitvoering mogen spelers projecten bouwen (Huisvesting, Commercie, Industrie En Infrastructuur).



Als deze actie wordt gekozen, mag de speler die deze afdeling gebruikt het volgende doen:

1. Hij stuurt de werknemer die gebruikt is voor deze actie naar de opdrachtzone in de regio waar hij wil bouwen, **daarna**
2. Hij betaalt 1 of 2 goederen (afhankelijk van het soort project dat gebouwd wordt), en verplaatst een schijfje van de bijbehorende projectstrook naar een bouwveld in dezelfde regio.

Als een speler een project bouwt in bepaalde kleine steden (gemarkeerd met ) ontvangt hij onmiddellijk de transportinkomsten die staan afgebeeld direct onder de positie van zijn schijfje op het transportspoor in die regio.

Vergeet niet: Als een werknemer op een opdracht wordt gezet, moet dit de werknemer zijn die gebruikt is om de actie te doen.

Opmerkingen:

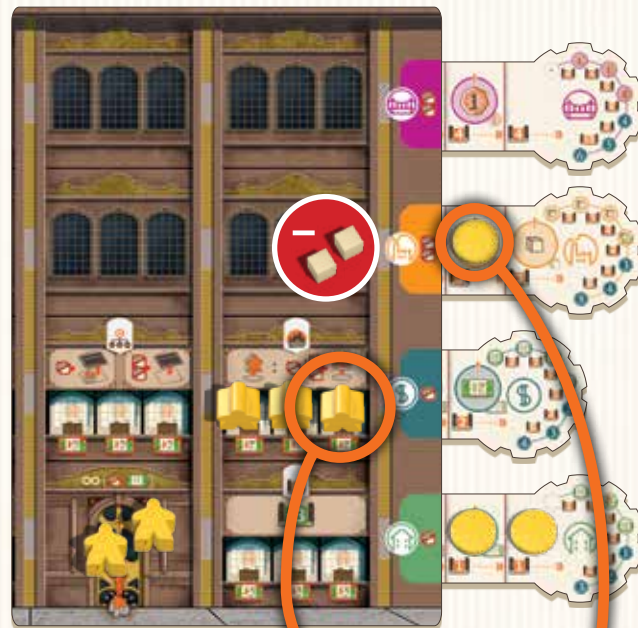
- Als er meer dan één schijfje beschikbaar is op een projectstrook, moet de speler het meest rechtse schijfje gebruiken.
- Het project moet gebouwd worden:
 - in de regio waarin de werknemer op een opdracht is gezet, EN
 - op een vrij bouwveld op het speelbord, EN
 - op een bouwveld dat bestemd is voor het gekozen soort project (met een symbool voor Huisvesting, Commercie, Industrie of Infrastructuur), OF in een kleine stad (omdat deze elk soort project accepteert).

VOORBEELD

De Uitvoeringsactie werd gekozen. **Mary** heeft 3 projecten (2 Huisvesting, 1 Industrie) die klaar zijn om gebouwd te worden. Op haar afdeling Uitvoering zijn 3 werknemers die klaar zijn om op een opdracht gezet te worden, maar zij heeft slechts 2 goederen beschikbaar.

Dus kan **Mary** tot 2 Huisvestingsprojecten bouwen OF het Industrieproject (zie de bouwkosten die staan afgebeeld naast elke projectstrook). Omdat ze kiest voor het bouwen van haar Industrieproject in Chicago, verplaatst ze haar werknemer naar de opdrachtzone in Midwest, betaalt haar 2 goederen, en plaatst het schijfje van haar Industrieproject op een van de Industrie-bouwvelden in Chicago.

Als **Mary** haar Industrie in plaats daarvan in Cincinnati had gebouwd, zou ze onmiddellijk haar Transportinkomsten van 2 goederen hebben ontvangen, zoals aangegeven onder haar transportschijfje.





3.4. Onderzoek & Ontwikkeling (O&O)

Met de O&O-afdeling kunnen spelers hun transportnetwerk verbeteren en nieuwe projecten ontwikkelen (Huisvesting, Commercie, Industrie en Infrastructuur).



Als deze actie gekozen wordt, ontvang iedere speler studiepunten voor elk van zijn actieve werknemers op een O&O-afdeling.

Studiepunten kunnen op twee verschillende manieren gebruikt worden:

- Een speler mag eigen projectstroken naar keuze één stap naar rechts verschuiven en een schijfje plaatsen op de nieuw onthulde cirkel; **OF**
- Een speler mag een eigen transportschijfje op regionale transportsporen naar keuze één stap naar rechts verplaatsen.

Om een van deze opties te gebruiken, moet een speler de aangegeven studiepuntkosten betalen; deze kosten zijn aangegeven met deze symbolen: **3**

Opmerking: Spelers mogen hun projectstroken en transportschijfjes meer dan één stap per beurt verschuiven. Niet-gebruikte studiepunten vervallen aan het einde van de beurt.

Opmerking: Als een speler een projectstrook verschuift voorbij de velden voor projecten, dan ontvangt hij de op die strook aangegeven OP aan het einde van het spel; studiepunten kunnen niet gebruikt worden voor stroken die hun laatste veld al bereikt hebben.

Tip: Specialiseren in O&O kan een goede manier zijn om OP te verdienen.

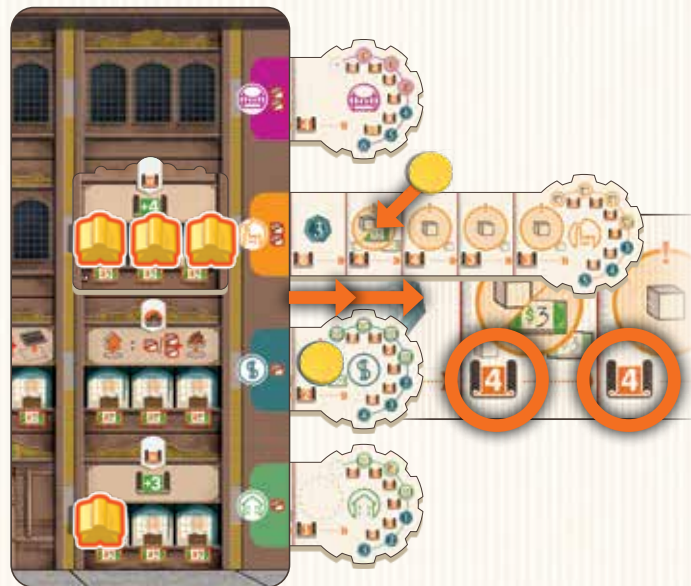
Tip: Op het tandwiel aan elke projectstrook staan de beloningen die elke stap oplevert, plus de bijbehorende kosten.

VOORBEELD

De O&O-actie werd gekozen. **Mary** heeft 1 actieve werknemer op haar voorgedrukte O&O-afdeling, en nog 3 op een O&O-afdeling die ze eerder heeft gebouwd (hieronder afgebeeld; die afdeling levert 4 studiepunten op voor elk van haar actieve werknemers), voor in totaal $3+4+4+4 = 15$ studiepunten.

Elke stap op een projectstrook geeft aan hoeveel studiepunten er nodig zijn om de strook naar zijn volgende stap te verplaatsen. In dit geval gebruikt **Mary** 3 studiepunten om haar Industriestrook te verschuiven. Zij schuift de strook één stap naar rechts en plaatst een nieuw schijfje op het veld (cirkel) dat zojuist onthuld is.

Dan besluit **Mary** om nog 4 studiepunten te gebruiken om deze strook nog een stap te verschuiven; deze strook levert **Mary** nu 3 OP op aan het einde van het spel.



Ten slotte gebruikt **Mary** haar resterende 7 studiepunten om haar transportschijfje in regio West 3 stappen vooruit te plaatsen.



4. ACTIVEER WERKNEMERS & EINDE VAN DE RONDE

Aan het einde van de ronde, nadat alle andere acties zijn gedaan, mogen spelers inactieve werknemers activeren op al hun afdelingen. Hiervoor moet de speler de kosten betalen die staan afgebeeld onder de lege werkplek op de afdeling waar de werknemer zich momenteel bevindt, en deze werknemer dan rechtop zetten op die werkplek.

Als iedere speler aan de beurt is geweest, moet de startspeler de actiemarker op de tijdlijn één veld naar rechts verplaatsen, en de tijdlijnmarker wegnemen. Dan geeft de startspeler de tijdlijnmarker en de startspeler-locomotief met de klok mee door aan de volgende speler; een nieuwe ronde kan nu beginnen.

5. EINDE VAN HET SPEL

5.1. Grote steden verbinden

Aan het einde van het spel kunnen spelers tot 36 OP verdienen met verbindingen tussen de 4 grote steden New York, Chicago, New Orleans en San Francisco.

Om deze punten te scoren moet een speler ten minste twee grote steden hebben verbonden met een ononderbroken netwerk van eigen bouwschiffjes.



5	18	24	36
4	12	18	27
3	6	12	18
2	3	6	9

Spelers tellen het aantal verbindingspunten dat ze hebben gehaald, en kijken in de tabel bij het **laagste** transportniveau dat ze hebben bereikt in **alle** verbonden regio's. Deze tabel staat hiernaast en op het speelbord. Als een speler twee aparte niet-verbonden netwerken heeft tussen grote steden (bijvoorbeeld San Francisco naar Chicago, en New Orleans naar New York), dan telt voor die speler alleen het best scorende netwerk.

VOORBEELD

Mary (geel) is erin geslaagd verbindingen te leggen tussen 3 grote steden: San Francisco, Chicago en New York. Omdat zij op de transportsporen in elk van deze regio's het niveau "spoorweg" heeft bereikt, scoort zij 27 OP.



Thomas (blauw) is er ook in geslaagd verbindingen te leggen tussen 3 grote steden: San Francisco, New Orleans en Chicago. Omdat het Thomas echter niet gelukt is om in regio West het niveau "spoorweg" te bereiken, scoort hij slechts 18 OP.

5.2. Eindtelling

Het spel eindigt na 20 rondes. Nadat alle 4 actiemarkers het laatste veld van hun tijdlijn hebben bereikt en alle spelers hun acties hebben voltooid, vindt de eindtelling plaats.

Tijdens het spel kunnen spelers onmiddellijke OP (aangegeven met  scoren door inkomsten of bepaalde afdelingen; alle andere OP worden aan het einde van het spel gescoord (aangegeven met .

De eindscore van een speler bestaat uit zijn onmiddellijke OP, plus:



3 OP voor een ongebruikte actiekeuzetegel;



1 OP per actieve (staande) werknemer. Werknemers op opdrachten gezet en de permanente werknemer op de voorgedrukte afdeling Personeelszaken tellen niet mee als actieve werknemers;



2-3 OP per afdeling die gebouwd werd tijdens het spel, afhankelijk van de verdieping waarop deze werd gebouwd. Afdelingen gebouwd op de bovenste verdieping zijn elk 3 OP waard, terwijl alle andere elk 2 OP waard zijn. Deze OP staan aangegeven op de bedrijfsborden, links van elke verdieping;



OP van zijn projectstroken, met een maximum van 6 OP voor Huisvesting, 9 OP voor Commercie, 12 OP voor Industrie, en 15 OP voor Infrastructuur;



OP van zijn verbindingen tussen grote steden, tot een maximum van 36 OP, zoals hier links uitgelegd;



0-3 OP voor **elk** van zijn projecten gebouwd in kleine, middelgrote en grote steden, zoals aangegeven onder elke stad op het speelbord;



OP van zijn giften (maximaal 12 OP per gift).

De speler met de meeste punten is winnaar van het spel!

Er zijn geen tiebreakers; spelers met een gelijk aantal punten schudden elkaar de hand en vieren hun gedeelde overwinning.

DEEL 3: TRANSPORTSPOREN, GIFTEN & AFDELINGEN

1. TRANSPORTSPOREN

Elke regio heeft een transportspoor waarop spelers zich kunnen ontwikkelen in de loop van het spel.

Aan het begin van het spel starten de spelers op de transportsporen in South, Midwest en West op het niveau "Rijtuig", en in East op "Postkoets". Door op het transportspoor in elke regio vooruit te gaan, kunnen spelers het niveau "Spoorweg" of hoger bereiken.



Wanneer een speler het laatste veld op een transportspoor bereikt, ontvangt hij onmiddellijk een speciale beloning van 3 goederen of \$10, afhankelijk van het spoor.

Opmerking: Op het laatste veld van elk transportspoor is slechts plaats voor één speler.



Transportinkomsten

Een speler ontvangt transportinkomsten als hij ten minste één werknemer terug laat keren van een opdracht. Deze inkomsten komen overeen met de exacte positie van het schijfje van die speler op het transportspoor in de opdrachtregio, vermenigvuldigd met het aantal teruggekeerde werknemers; deze speler mag geen andere beloning kiezen.

Tip: Spelers moeten de transportbonussen niet uit het oog verliezen, vooral niet als ze zich focussen op de ontwikkeling in een bepaalde regio.

2. GIFTEN

"Een man die rijk sterft, sterft in ongenade."

– Andrew Carnegie

Zoals we al zagen in de paragraaf "Spelverloop", mogen spelers één gift doen als er een giftsymbool staat afgebeeld op het veld waar de actieve speler de tijdlijnmarker heeft geplaatst – te beginnen met de startspeler en vervolgens met de klok mee.

Giften staan voor de financiële, materiële, en technische ondersteuning van de spelers aan talloze liefdadigheidsorganisaties; ze helpen hun reputaties te verbeteren, evenals die van hun bedrijven.

Een Gift Doen:

Aan het einde van het spel leveren giften OP op, afhankelijk van bepaalde factoren. Dit kan gaan over gebouwde projecten, de ontwikkeling van een bedrijf, verzameld kapitaal, enz.

Een spelers eerste gift kost \$5, te betalen aan de voorraad. Na deze betaling moet de speler een van zijn schijfjes op een **vrij** veld op het giftenoverzicht plaatsen (aan de bovenkant van het speelbord).

Elke volgende gift die een speler doet, kost die speler \$5 meer (\$10 voor de 2de gift, \$15 voor de 3de gift, enz.)

Per gift kan iedere speler maximaal 12 OP verdienen. Uitzondering: Eén zijde van elke projectstrook verhoogt deze limiet met 3 OP, als je het laatste veld bereikt. Telkens wanneer je deze bonus vrijspeelt, verhoog je de limiet.

SPELERS KUNNEN DE VOLGENDE GIFTEN DOEN:



ONDERWIJS



De speler ontvangt 3 OP per afdeling van de aangegeven soort in zijn bedrijf, inclusief de voorgedrukte afdelingen.



De speler ontvangt 1 OP per afdeling op zijn bedrijfsbord, inclusief de voorgedrukte afdelingen.



MENSENRECHTEN



De speler ontvangt 4 OP per Infrastructuurproject dat hij heeft gebouwd.



De speler ontvangt 3 OP per Industrieproject dat hij heeft gebouwd.



De speler ontvangt 2 OP per Huisvestingsproject en/of Commercieel project dat hij heeft gebouwd.



De speler ontvangt 3 OP voor elke regio waarin hij het niveau "Spoorweg" heeft bereikt of gepasseerd op het transportspoor.



De speler ontvangt 2 OP per gift die heeft gedaan, inclusief deze.



WELZIJN



De speler ontvangt 7 OP.



De speler mag 1 goed betalen aan de voorraad in ruil voor 2 OP; dit mag hij tot 6 keer doen.



De speler mag \$5 betalen aan de voorraad in ruil voor 2 OP; dit mag hij tot 6 keer doen.



De speler mag \$5 en 1 goed betalen aan de voorraad in ruil voor 2 OP; dit mag hij tot 3 keer doen.



De speler ontvangt 3 OP per actieve (staande) werknemer in zijn bedrijf.

Opmerking: Betalingen aan Welzijn om giftbonussen te ontvangen mogen alleen worden gedaan bij de eindtelling.



GEZONDHEIDSZORG



De speler ontvangt 2 OP per eigen bouwschijfje in de betreffende regio.



De speler ontvangt 2 OP per eigen bouwschijfje op een kleine stad, waar dan ook op het speelbord.

3. AFDELINGEN

Er zijn 16 verschillende afdelingen die spelers kunnen toevoegen aan hun bedrijf. **Merk op dat de afdelingen 4, 8, 12 & 16 een andere kleur hebben dan de andere afdelingen; dit geeft aan dat ze een passief of doorlopend effect hebben.**

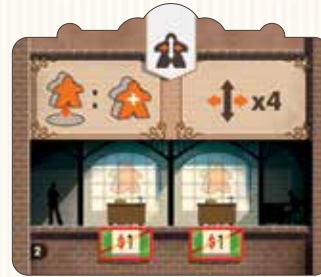
1. Opleiding



Deze afdeling is een krachtige manier om meer flexibiliteit te brengen in het toewijzen van werknemers. Ook geeft zij de eigenaar de mogelijkheid zijn financiële middelen aan te vullen.

Spelregels: Om deze afdeling te gebruiken, moet de speler een actieve werknemer van deze afdeling op een opdracht zetten (verplaatsen naar een opdrachtzone op het speelbord). De speler ontvangt dan naar keuze \$8 OF 8 werknemersverplaatsingen.

2. Personeelswerving



Deze afdeling is een efficiënte manier om het maximale aantal van 15 werknemers te bereiken.

Spelregels: Elke keer als een speler deze afdeling gebruikt. Mag deze speler:

- een actieve werknemer op een opdracht zetten (verplaatsen naar een opdrachtzone op het speelbord). Daarna moet die speler onmiddellijk een nieuwe werknemer uit zijn voorraad plaatsen in de Lobby van zijn bedrijf, OF
- 4 werknemersverplaatsingen ontvangen.

Spelers kunnen werknemers ook in dienst nemen bij het nemen van inkomsten van hun Huisvestingsstrook en via het transportspoor in regio East.

5. Aankoop



Deze afdeling maakt het mogelijk om financiële bronnen te vinden en snel een grote hoeveelheid goederen te produceren.

Spelregels: Om deze afdeling te gebruiken, moet de speler een actieve werknemer van deze afdeling op een opdracht zetten (verplaatsen naar een opdrachtzone op het speelbord). De speler ontvangt dan naar keuze \$8 OF 3 goederen uit de voorraad.

6. Verkoop



Als een bedrijf veel goederen produceert, kan deze afdeling ze voor de beste prijs verkopen.

Spelregels: Elke keer als een speler deze afdeling gebruikt, mag hij 1 tot 3 goederen betalen aan de voorraad. Voor elk op deze manier betaald goed ontvangt hij \$6.

9. Techniek



Deze afdeling zorgt voor nieuwe uitvoeringsmogelijkheden en reduceert de bouwkosten.

Spelregels: Om deze afdeling te gebruiken, moet de speler een actieve werknemer van deze afdeling op een opdracht zetten (verplaatsen naar een opdrachtzone op het speelbord). Die speler betaalt dan 1 of 2 goederen (afhankelijk van het soort project dat hij bouwt) om een nieuw project in dezelfde regio te bouwen.

10. Uitbesteding Uitvoering



Deze afdeling laat een speler bouwen zonder een werknemer op een opdracht zetten.

Spelregels: Als een speler deze afdeling gebruikt, betaalt hij \$3 en 1-2 goederen (afhankelijk van het soort project dat hij bouwt) om een nieuw project ergens op het speelbord te bouwen, zonder daarvoor een werknemer op een opdracht te zetten.

13. Onderzoek+



Deze afdeling is een effectieve manier om de scholing van werknemers te versnellen.

Spelregels: Om deze afdeling te gebruiken, moet de speler een actieve werknemer van deze afdeling op een opdracht zetten (verplaatsen naar een opdrachtzone op het speelbord). De speler ontvangt dan 7 studiepunten.

14. Ontwerp+



Een nieuwe designafdeling verbetert het scholingsprogramma van een bedrijf.

Spelregels: Als een speler deze afdeling gebruikt, ontvangt hij 4 studiepunten per actieve werknemer op de afdeling.

3. Veiligheid & Kwaliteit



Deze afdeling is verantwoordelijk voor de kwaliteit van de fabricageprocessen en producten, en zorgt voor de veiligheid en het welzijn van de werknemers.

Spelregels: Om deze afdeling te gebruiken, moet de speler een actieve werknemer van deze afdeling op een opdracht zetten (verplaatsen naar een opdrachtzone op het speelbord). De speler ontvangt dan 1 OP voor elke twee actieve werknemers in zijn bedrijf, afgerond naar boven. Werknemers op een opdracht gezet tellen niet mee als actieve werknemers.

4. Nieuwe Lobby



Een Nieuwe Lobby zorgt voor een snellere toegang tot bepaalde afdelingen, waardoor minder werknemersverplaatsingen nodig zijn.

Spelregels: Om deze afdeling te bouwen moet de speler, naast de normale bouwkosten, 2 goederen betalen. Als deze afdeling is gebouwd, kunnen hier nieuw gerekruteerde en teruggekeerde werknemers worden geplaatst, die vrij tussen de twee Lobby's kunnen worden verplaatst. Deze afdeling heeft een doorlopend effect; het is de enige afdeling die geen actieve werknemer nodig heeft om te functioneren.

7. Logistiek



Deze afdeling verbetert de betrouwbaarheid en levertijd van een bedrijf.

Spelregels: Elke keer als een speler deze afdeling gebruikt, mag hij 1 tot 3 goederen betalen aan de voorraad. Voor elk op deze manier betaald goed ontvangt hij \$3 en 1 OP.

8. Onroerendgoedbeheer



Met deze afdeling kan een speler onmiddellijk een werknemer plaatsen op een nieuwgebouwde afdeling.

Spelregels: Deze afdeling heeft een doorlopend effect zolang er een actieve werknemer aanwezig is. Als een speler een nieuwe afdeling aan zijn bedrijf toevoegt, mag hij onmiddellijk een van zijn werknemers (actief of inactief) van elke plek op zijn bedrijfsbord verplaatsen naar de nieuwe afdeling, in inactieve staat. Deze werknemer kan, zoals gebruikelijk, aan het einde van de ronde geactiveerd worden.

11. Bevoorrading



Met deze afdeling is het mogelijk om goederen te kopen tegen een gereduceerde prijs.

Spelregels: Als een speler deze afdeling gebruikt, mag hij tot 3 goederen kopen voor \$1 per stuk.

12. Communicatie



Deze afdeling verhoogt de efficiëntie van giften.

Spelregels: Zolang er een actieve werknemer op deze afdeling aanwezig is, heeft deze een doorlopend effect: de kosten van nieuwe giften wordt berekend op basis van \$3 per gift, in plaats van \$5.

15. Goede Doelen



Met deze afdeling mag een speler een gift doen die al is gedaan door een andere speler.

Spelregels: Om deze afdeling te gebruiken, moet de speler een actieve werknemer van deze afdeling op een opdracht zetten (verplaatsen naar een opdrachtzone op het speelbord). Na het betalen van de juiste giftkosten, moet de speler een van zijn schijfjes boven op het schijfje van een andere speler plaatsen, in plaats van op een leeg giftveld; een speler mag niet tweemaal dezelfde gift doen.

16. Telegrafie



Deze afdeling verlaagt de transportontwikkelingskosten.

Spelregels: Zolang er een actieve werknemer aanwezig is op deze afdeling, heeft deze een doorlopend effect: de studiepuntkosten voor het vooruitgaan op de transportsporen worden gereduceerd met 1 (tot een minimum van 1).

DEEL 4: SOLOSPEL

In het solospel treedt Andrew Carnegie zelf aan als virtuele tegenstander; het is onnodig te zeggen dat hij moeilijk te verslaan zal zijn.

1. VOORBEREIDING

De spelersvoorbereiding is gelijk aan die van het normale spel voor 2 spelers.

Zodra de spelersvoorbereiding gedaan is, bereid je het spel voor Andrew voor.

Andrew gebruikt geen werknemers, OP, geld, goederen of studiepunten tijdens het spel, en hij gebruikt geen persoonlijk bedrijfsbord. Andrew heeft altijd voldoende geld, goederen en studiepunten.

1. Andrew start het spel met al zijn schijfjes beschikbaar voor Uitvoering – gebruik hiervoor de schijfjes van een ongebruikte spelerskleur. Merk op dat Andrew bij de voorbereiding geen schijfje op het speelbord plaatst en geen afdeling neemt (stap 10 in de voorbereiding van het normale spel).
2. Andrew plaatst één schijfje op elk van de 4 regionale transportsporen, zoals een normale speler.

3. Leg Andrews 5 overwinningspuntenkaarten naast elkaar in oplopende volgorde, de 0 OP-kaart links en de 10 OP-kaart rechts.
4. Bepaal het moeilijkheidsniveau door een gedekte kaartenstapel samen te stellen die bestaat uit een combinatie van “normale” en “gevorderde” kaarten (met een “?” op de achterzijde):
 - **Beginner:** Vorm een stapel met 20 normale kaarten.
 - **Normaal:** Vorm een stapel met 15 normale kaarten en 5 willekeurige gevorderde kaarten.
 - **Moeilijk:** Vorm een stapel met 10 normale kaarten en 10 willekeurige gevorderde kaarten.
 - **Expert:** Vorm een stapel met 5 normale kaarten en 15 willekeurige gevorderde kaarten.Schud de stapel en plaats deze links van de 0 OP-kaart.
5. Plaats de tijdlijnmarker naast de tijdlijn, en de locomotief boven de linkerkant van de eerste OP-kaart (0 OP).



2. SPELVERLOOP TEGEN ANDREW

Tijdens het spel kiezen jij en Andrew afwisselend de tijdlijn voor de rondes.

Gebruik de locomotief om aan te geven wie de actie kiest die in een ronde beschikbaar is. Als de locomotief links boven Andrews 0 OP-kaart staat, ben jij aan de beurt om te kiezen. Rechtsboven geplaatst (boven Andrews portret), kiest Andrew. **Vergeet niet de locomotief aan het einde van elke ronde te verplaatsen.**

Jij kiest altijd de tijdlijn voor de eerste ronde (locomotief aan de linkerkant).

Een ronde in het solospel is verdeeld in 5 stappen:

2.1. Nieuwe Actiekaart

Neem de bovenste kaart van Andrews trekstapel en plaatst deze, zonder hem te bekijken, gedekt onder de 0 OP-kaart.

2.2. Actiekeuze

2.2.1. Locomotief links: **Spelers keuze**

Als de locomotief links staat, kies jij de actie voor de ronde. Je moet de tijdlijnmarker op een tijdlijn naar keuze plaatsen, direct rechts van de actiemarker.

Tip: Voordat je een tijdlijn kiest, moet je twee dingen bekijken: Ten eerste moet je de achterkant van de actiekaart voor deze ronde bekijken, omdat deze aangeeft welke tijdlijn momenteel Andrews sterkste is; deze actie vermijden kan helpen om te voorkomen dat Andrew te veel punten verdient. Ten tweede moet je de bovenste kaart van de trekstapel bekijken, omdat deze aangeeft welke tijdlijn Andrew in de volgende ronde zal kiezen; dit kan van belang zijn bij het maken van keuzes.

2.2.2. Locomotief rechts: **Andrews keuze**

Als de locomotief rechts staat (boven Andrews portret), draai je de huidige actiekaart open. Het oranje omcirkelde actiesymbool geeft aan welke tijdlijn Andrew heeft gekozen voor de ronde. Net als in het normale spel plaats je de tijdlijnmarker rechts van deze actiemarker.

Opmerking: als een actiemarker het laatste veld van zijn tijdlijn bereikt, zal Andrew de tijdlijnmarker rechts van deze actiemarker plaatsen. Ook zal Andrew de actiemarker omdraaien in de rij direct onder de gekozen rij (of Personeelszaken, als O&O is gekozen als tijdlijn). Echter moet de omgedraaide actiemarker nog wel vooruit kunnen worden geplaatst. Indien nodig, wordt de actiemarker in de volgende rij eronder omgedraaid. Deze omdraai-actie triggert een gebeurtenis alsof het de gekozen actie was. Aan het einde van de ronde draai je deze marker terug en verplaats je hem één veld vooruit op zijn tijdlijn.

2.3. Andrews Beurt

Draai de actiekaart voor de huidige ronde open.

2.3.1. Gebeurtenis

Als de tijdlijnmarker op een veld met de afbeelding van een opdrachtzone is geplaatst, gebeurt er niets voor Andrew.

Als de tijdlijnmarker geplaatst is op een giftsymbool, plaatst Andrew een schijfje op het veld op het giftenoverzicht dat staat aangegeven aan de bovenkant van de huidige actiekaart. Als het betreffende veld al bezet is, of als Andrew geen schijfjes meer heeft, plaats hij geen schijfje; schuif Andrews actiekaart één stap naar rechts onder de rij met OP-kaarten.

2.3.2. Voer Andrews Actie Uit



Personeelszaken

Schuif de huidige actiekaart het aangegeven aantal stappen naar rechts;



Management

Andrew neemt 1, 2 of 3 tegels van de afdelingssoort die staat aangegeven op de huidige actiekaart. Andrew neemt altijd de afdeling met het laagst mogelijke getal. Voor elke niet-beschikbare afdeling schuift Andrews actiekaart één stap naar rechts;



Uitvoering

Plaats een van Andrews schijfjes op het meest linkse bouwveld in elke stad die wordt genoemd op de huidige actiekaart. Voor elk schijfje dat niet geplaatst kan worden, schuift Andrews huidige actiekaart één stap naar rechts;



Onderzoek & Ontwikkeling ("O&O")

Verplaats Andrews transportschijfje in de op de huidige actiekaart aangegeven regio 1-3 velden naar rechts, zoals aangegeven. Voor elke stap die niet gemaakt kan worden, schuift Andrews huidige actiekaart één stap naar rechts.

Opmerking: Vergeet niet dat er op het laatste veld van elk transportspoor slechts plaats is voor het schijfje van één speler.

Opmerking: Andrew kan een kaart niet verder verplaatsen dan de meest rechtse kaart (10 OP). Als door een effect een actiekaart verder zou moeten, blijft hij liggen bij de meest rechtse kaart (10 OP).

2.4. Jouw Beurt

Jij voert gebeurtenissen uit zoals in het normale spel: Inkomsten Ontvangen en/of Een Gift Doen.

Opmerking: Net als in het normale spel mag je, als de tijdlijnmarker op het laatste (meest rechtse) veld op de tijdlijn is geplaatst, kiezen voor een of beide opties: Inkomsten Ontvangen en/of Een Gift Doen.

Daarna mag je, net als in het normale spel, afdelingen gebruiken die corresponderen met de tijdlijn van die ronde.

2.5. Einde van de Ronde

Je mag inactieve werknemers activeren op elk van je afdelingen.

Werknemers worden geactiveerd zoals in het normale spel, door de kosten te betalen die staan aangegeven onder een lege werkplek op de huidige afdeling van de werknemer, en geactiveerde werknemers recht op te plaatsen op hun nieuwe werkplek.

Verplaats daarna de actiemarker op de tijdlijn één veld naar rechts (en neem de tijdlijnmarker weg).

Plaats Andrews huidige actiekaart gedekt onder de OP-kaart die hij heeft bereikt. Als Andrews actiekaart niet verplaatst is, plaats je hem onder de 0 OP-kaart.

Tenslotte verplaats je de locomotief van de ene kant van de 0 OP-kaart naar andere.

Nu kan een nieuwe ronde beginnen.

3. EINDE VAN HET SPEL EN EINDTELLING

Als het spel afgelopen is, bereken je Andrews score als volgt:

- Elke actiekaart van Andrew scoort zoveel OP als getoond op de OP-kaart waar hij onder ligt;
- Alle afdelingstegels die Andrew heeft verzameld, zijn 2 OP per stuk waard;
- Elk transportschijfje van Andrew dat het laatste veld op een transportspoor heeft bereikt, is 6 OP waard (Andrew ontvangt geen punten voor verbonden grote steden);
- Andrews bouwschijfjes zijn elk het aantal OP waard van de stad waar ze zijn gebouwd (van 0-3 OP, zoals aangegeven op het speelbord);
- Andrews giften worden gescoord op basis van wat jij tijdens het spel hebt gedaan. Voorbeeld: Jij hebt 5 projecten in regio West gebouwd; als Andrew het giftschijfje heeft geplaatst dat 2 OP oplevert voor elk project in die regio, zal Andrew 10 OP scoren (5 x 2).

Tip: Je kunt het oneerlijk vinden dat Andrew punten ontvangt voor wat jij in het spel hebt gedaan, maar zakenmensen van Andrews kaliber malen daar niet om. Zodra Andrew een giftschijfje heeft geplaatst, weet je dat hij die specifieke gift niet langer kan doen, en kan je in het vervolg acties proberen te vermijden die Andrew zouden belonen.

Vergelijk Andrews score met die van jou; het hoogste puntentotaal wint!

"Niemand wordt rijk zonder dat anderen armer worden"
– Andrew Carnegie

CREDITS

SPELONTWERP: Xavier Georges

ARTWORK: Ian O'Toole

PROJECTMANAGERS: Arno Quispel, Rafaël Theunis

REDACTIE: Michael Schemaille, Xavier Georges

DIGITALE ONTWIKKELING: Dan Adams

NEDERLANDSE VERTALING: Olav Fakkeldij

TESTERS ARTWORK: Celine Gaudin, Christophe Gaudin

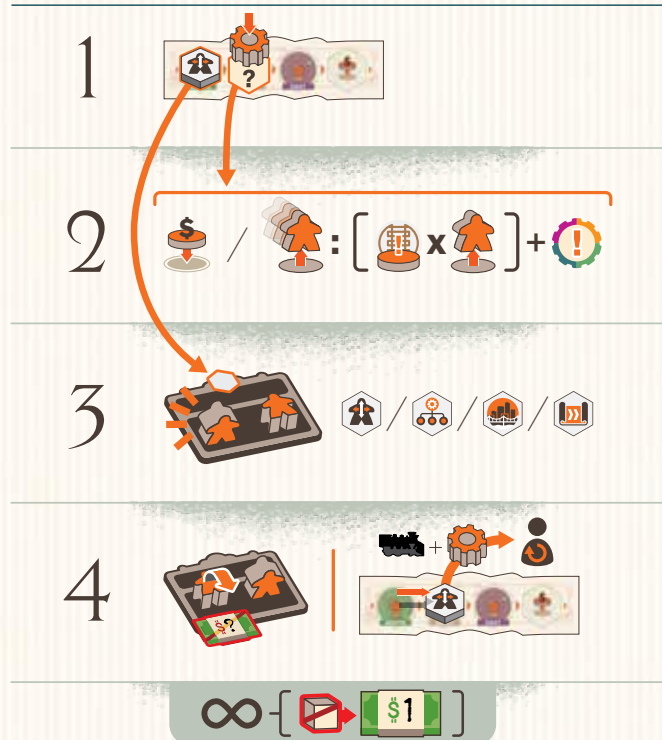
Dankwoord van de ontwerper: Ik bedank speciaal Sébastien Dujardin, Paul Mulders, Stéphane Gobert, Etienne Goetynck, Marc Dave en Maryline Dekens, die van

onschatbare waarde zijn geweest voor de ontwikkeling van dit spel. Ook bedank ik de vele testspelers, inclusief: Etienne, Stéphane, Johan, Nell, Pepe, Toni, Luis, Jean, Benoît, Dimitri, Anne-Cat, Pascal, Sébastien, Renaud, Miguel, Mathieu, Marc, Jean-Philippe, Eric, Elizabeth, Stéphane, Frédéric, Thomas, Bernard, Fanny, Laurent, Arnaud, Yoann, Anthony en heel veel anderen.



Als er iets niet in orde is met dit spel neem dan contact op met de winkel waar je het spel hebt gekocht, of neem contact op met onze klantenservice op www.quined.nl/contact/

BEURTOVERZICHT



VOORBEREIDINGSOVERZICHT

	16	24	28
	18	9	-

SYMBOOLOVERZICHT

SOORTEN AFDELINGEN	OPDRACHT-ZONE'S	WERKNEMERS	AFDELINGEN	GIFTEN	INKOMSTEN	SOORTEN PROJECTEN	TRANSPORT-SPOREN
 PERONEELSZAKEN	 WERKNEMER IN OPDRACHTZONE	 ACTIEVE WERKNEMER	 AFDELING	 GIFT	 INKOMSTEN VAN HUIDIGE VELD OP TRANSPORTSPOOR	 INFRASTRUCTUUR	 TRANSPORTSPOOR
 MANAGEMENT	 NEEM WERKNEMER VAN OPDRACHTZONE (TERUG NAAR LOBBY)	 INACTIEVE WERKNEMER	 AFDELING MET EEN ACTIEVE WERKNEMER	 DOE EEN GIFT	 INKOMSTEN VAN VRIJGESPEELDE VELDEN OP PROJECTSTROKEN	 INDUSTRIE	 RIJTUIG
 UITVOERING	 NEEM EEN OF MEER WERKNEMERS VAN OPDRACHTZONE (TERUG NAAR LOBBY)	 NEEM EEN WERKNEMER VAN VOORRAAD NAAR LOBBY	 AFDELING MET EEN INACTIEVE WERKNEMER	 PLAATS EEN GIFTSCHIJF OP EEN VELD MET EEN SCHIJF VAN EEN ANDERE SPELER	 KIES 1 GOED OF 3	 COMMERCIE	 POSTKOETS
 ONDERZOEK & ONTWIKKELING	 PLAATS WERKNEMER IN OPDRACHTZONE	 WERKNEMERS DIE AANKOMEN IN LOBBY	 VERPLAATS EEN WERKNEMER NAAR DEZE AFDELING	 KAART	 KIES 1 NIEUWE WERKNEMER OF 1	 HUISVESTING	 SPOORWEG
		 VERPLAATS EEN WERKNEMER EEN STAP (NIET DIAGONAAL) OP HET BEDRIJFSBORD. MAG EINDIGEN IN ELK RUIMTE. WERKNEMER WORDT INACTIEF.	 BOUW EEN NIEUWE AFDELING IN EEN RUIMTE ZONDER AFDELING	 BOUWSCHIJF OP DE KAART	 MAX	 STUDIE	 GOEDEREN & GELD
			 BOUW EEN NIEUWE AFDELING IN EEN RUIMTE ZONDER AFDELING EN MET EEN INACTIEVE WERKNEMER	 BOUWSCHIJF OP EEN KLEINE STAD	 DE OP-LIMIET PER GIFT IS 3 HOGHER	 BESCHIKBARE STUDIEPUNTEN	 ONTVANG GELD
				 VERBINDINGSPUNTEN GROTE STAD	 OVERWINNINGSPUNTEN	 STUDIEPUNKTKOSTEN	 BETAAL GELD
					 ONMIDDELLIJKE OP	 KORTING OP STUDIEPUNKTKOSTEN	 ONTVANG EEN GOED
					 EINDESPEL OP		 BETAAL EEN GOED