



 14+

 90'

 2-4

De Rockwell organisatie, een hoofdspeler in de mijnindustrie, heeft vier kleinere bedrijven opgekocht. Om uit te zoeken welk van hen het best geschikt is voor de zwaarste toekomstige projecten, besloten de directeurs van Rockwell om deze bedrijven tegen elkaar op te stellen in een uiterst belangrijk project: naar het middelpunt van de aarde geraken.

Doel van het spel

Zoveel mogelijk prestige (symbool = ster) vergaard hebben op het einde van het spel. Prestige kan je verkrijgen via Productie- en Leveringstegels, alsook bij de eindtelling via de toewijzing van prestigepunten voor de verschillende meerderheden.

Er is geen vast aantal rondes. Twee eindcondities kunnen de eindtelling starten (zie verder).

Materiaal

- 32 Terreintegels;
- 4 Grote omcirkelende tegels die de vier mijningangen tonen;
- 1 Ronde tegel (het centrum van de aarde);
- 160 Grondstofblokjes (zink, koper, zilver, goud), 140 kleine en 20 grote*;
- 36 Productietegels;
- 3 Onderaannemer dobbelstenen;
- 109 Bankbiljettegels van \$100, \$500, \$1.000 en \$5.000*;
- 3 Omkeerbare spelborden voor de fases I, II en III;
- 48 Ontginningskaarten;
- 28 Leveringstegels;
- 39 Verzekeringstegels*;
- 14 Veiligheidsfiches (8 voor een spel met 4 spelers en 6 voor een spel met 2 of 3 spelers);
- 3 Omkoopfiches;
- 1 Ontginningsronde pion;

- 10 Plastic sorteerzakjes;
- 1 Handleiding.

** Er is geen beperking op het aantal grondstoffen, geld of verzekeringstegels. Indien je toch zou tekort komen, gebruik dan wat je voorhanden hebt.*

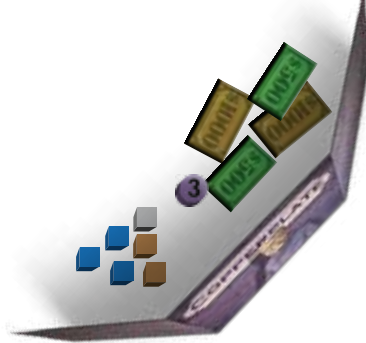
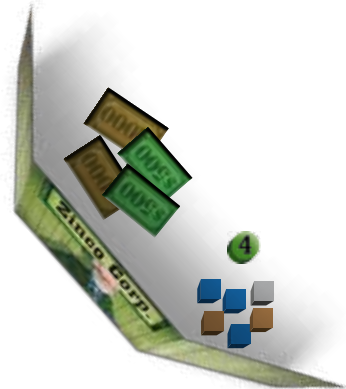
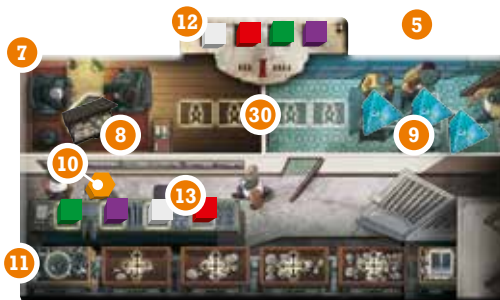
Materiaal voor elke speler (in 4 kleuren)

- 4 Ontginningsteam pionnen met kracht 1 & 2;
- 4 Ontginningsteam pionnen met kracht 3 & 4;
- 2 Vicepresident pionnen;
- 3 Mijnschachttegels;
- 2 Blokjes (Directie en Controle);
- 1 Bedrijfsbord (omkeerbaar);
- 1 Scherm.



Spelopstelling

De spelopstelling en de regels zoals ze hierna beschreven worden gelden voor een spel met **vier spelers**. Je vindt de nodige aanpassingen voor een spel met **twee of drie spelers** op het einde van de regels.



De terreintegels en de ontginningsteam pionnen

De terreintegels ① worden onderverdeeld per niveau (van A tot D), geschud en vervolgens rondom het centrum van de aarde ② geplaatst. Twee tegels met dezelfde kracht mogen niet aangrenzend worden geplaatst (de kracht komt overeen met het getal aan de twee uiteinden van een tegel). Plaats rondom dit samengesteld bord de vier grote omcirkelende tegels ③.

Plaats een ontginningsteam met kracht 1 van elke speler op elke mijningang ④.

De faseborden en de ontginningskaarten

Plaats de faseborden volgens hun nummering (I, II en III) ⑤.

Opgelet: plaats de borden met de juiste zijde naar boven, afhankelijk van het aantal spelers.

Splits de ontginningskaarten op volgens hun nummer, schud ze apart en plaats ze naast het ronde spelbord in acht aparte stapels ⑥.

Fasebord I: het controlecentrum ⑦

Plaats de corruptietegels ⑧ en de onderaanemer-dobbelstenen ⑨ op het bord I. Plaats de ontginningsronde pion ⑩ naast de Ontginningschaal ⑪. Plaats de directie- ⑫ en controleblokjes ⑬ in een willekeurige volgorde op de juiste plaatsen.

Fasebord II: de beurs ⑭

Hier moet verder niets op geplaatst worden.

Fasebord III: de werkplaats ⑮

Verdeel de Leveringstegels per type en plaats ze op de



verschillende overeenkomstige vakken op het Fasebord III in stijgende volgorde (de goedkoopste onderaan) ⑯.

De grondstofblokjes

Er zijn vier soorten grondstoffen in het spel: zink (blauw) ⑰, koper (bruin) ⑱, zilver (grijs) ⑲ en goud (geel) ⑳. Een groot blokje komt overeen met 5 kleintjes.

Elke speler krijgt 3 zink, 2 koper en 1 zilver bij het begin van het spel: dit is hun beginvoorraad ㉒. De voorraad wordt geheim gehouden tot het einde van het spel. Ze krijgen ook elk \$ 3000. Geld wordt ook geheim gehouden ㉓.

De bedrijfsborden ㉔

Elke speler krijgt een bedrijfsbord en alle benodigdheden van de bijhorende kleur. Plaats het bord met de juiste kant naar boven afhankelijk van het aantal spelers ㉕. De bedrijfsborden zijn tijdens heel het spel zichtbaar voor alle spelers.

Plaats de twee veiligheidstegels rechts onderaan op de voorgedrukte tekening ㉖ (leg de zijde zonder prijs naar beneden). Plaats een ontginningsteam pion met kracht 3 & 4 op het eerste vak van het "Verbetering Mobiliteit" spoor ㉗ (deze wordt gebruikt als pion zolang je hem niet nodig hebt). Plaats de drie mijnschachttegels op mekaar in stijgende volgorde (de laagste prijs bovenaan) op het vak "Verbetering Mijnschacht" ㉘.

De productietegels

Plaats de productietegels per type en in dalende volgorde (de tegel met de meeste punten bovenaan) ㉙.

Begin van het spel

Het spel begint met een veiling.



Verloop van een spelronde

Veiling

Elke speler neemt in het geheim een aantal grondstoffen en/of geldfiches in de hand. Vervolgens toont iedereen gelijktijdig zijn bod: Bereken de waarde van het bod aan de hand van de waarde van de grondstoffen op de markt en de geldfiches. Vervolgens worden de directieblokjes geplaatst in volgorde van het beste bod naar het laagste bod.

Bij gelijkstand tussen een of meerdere spelers wordt de volgorde tussen deze spelers gerespecteerd.

De volledige inzet gaat vervolgens naar de algemene voorraad en/of naar de bank.

Plaatsen van de Vicepresidenten

In volgorde van de directieblokjes 12 plaatst elke speler om beurt een Vicepresident op een van de vrije posities 30 31 32 op de Faseborden. De keuze van de positie hangt af van de gekozen strategie.

Belangrijk: een speler mag zijn twee Vicepresidenten niet op eenzelfde Fasebord plaatsen!

Fase I: Verzekering, boren en ontginning, mijnschachten

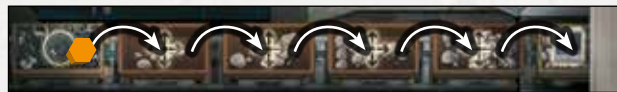
Dit is de belangrijkste fase van het spel, waarin de spelers hun ontginningsteams verplaatsen en grondstoffen ontginnen. Het spelbord is opgedeeld in vier niveaus (van A tot D), telkens moeilijker te ontginnen dan het vorige. Elk niveau bestaat uit acht terreintegels die een volledige cirkel vormen; samen omcirkelen ze de centrale schijf die het centrum van de aarde voorstelt.

Een terreintegel bevat informatie op beide zijden. Op de ene zijde staat de letter (van A tot D) die het niveau voorstelt, alsook de boorkracht die nodig is om deze tegel te ontginnen. De achterkant van de tegel blijft onbekend tot er ontgonnen wordt, met ander woorden tot de tegel omgedraaid wordt.

↓ *In dit voorbeeld bevindt de tegel zich op niveau B. Om deze tegel te ontginnen is een combinatie van ontginningsteams nodig waarvan de gecombineerde kracht minstens gelijk is aan 5.*



Fase I wordt uitgevoerd in 4 stappen. De Ontginningsronde pion wordt naar rechts verplaatst telkens een stap voltooid is.



Stap 1: Verzekering

De spelers hebben de mogelijkheid een aantal grondstofblokjes om te zetten in een gelijk aantal verzekeringstegels 33 (1 grondstofblokje = 1 verzekeringstegel), die ze vervolgens achter hun scherm plaatsen. Deze voorraad verzekeringstegels dient om zich in te dekken tegen mogelijk verlies door het Gevaar-symbool ⚠ dat op bepaalde ontginningskaarten staat. Over het algemeen probeert men blokjes van de laagste waarde om te zetten in verzekeringstegels.

Stap 2: Ontginningsvolgorde

De controleblokjes 13 worden herschikt volgens de volgorde van de Vicepresidenten op het Fasebord I 30. De speler met de meest links geplaatste Vicepresident plaatst zijn controleblokje volledig links, waardoor de anderen naar rechts opschuiven. Ga zo verder voor de andere Vicepresidenten.

↓ *In het volgende voorbeeld staat, na de plaatsing van de Vicepresidenten, de paarse Vicepresident op de tweede positie. De groene Vicepresident bezet de derde positie. Bovenaan zie je de volgorde voordat de blokjes herschikt worden. Onderaan zie je de volgorde na de herschikking. Aangezien wit en rood geen Vicepresident op Fasebord I hadden geplaatst, schuiven hun blokjes op naar rechts.*



Belangrijk: In tegenstelling tot Fase II en III nemen alle spelers deel aan de stappen van Fase I; het plaatsen van een Vicepresident is niet noodzakelijk, maar geeft een voordeel.

Stap 3: Ontginningsrondes

De ontginningsronde-pion wordt op het eerste vak van het rondespoor geplaatst.



De speler die in de ontginningsvolgorde het meest links staat kiest een van zijn vier ontginnings-teams: dit wordt zijn actief team. Dit team mag naar een aangrenzende tegel naar keuze worden geplaatst (eender elke richting), inclusief naar het midden van de aarde, of ter plaatse blijven staan. Op het einde van de verplaatsing mag de speler een corruptievoordeel 8 of onderaannemer 9 (zie verder) gebruiken op het actieve team (indien hij hier toegang tot heeft).



Verduidelijking: Bij de eerste verplaatsing kan een team enkel verplaatst worden naar de twee aangrenzende tegels.

Ontginning

Zodra op een terreintegel een of meer ontginnings-teams – collega of concurrent – staan met een totale kracht gelijk aan of hoger dan het nummer op het uiteinde van de tegel, wordt de ronde onderbroken en wordt onmiddellijk een ontginning uitgevoerd. De tegel wordt omgedraaid en al het materiaal dat zich op de tegel bevond (teams, onderaannemers en mijnschachten 28) wordt teruggeplaatst.

Trek vervolgens een ontginningskaart 6 van de stapel met hetzelfde nummer. Neem uit de algemene voorraad een aantal blokjes overeenkomstig wat zich op de kaart bevindt. Verdeel deze blokjes in gelijke stapels afhankelijk van het aantal spelers dat minstens één team op de tegel had staan (een mijnschacht wordt niet meegeteld), onafhankelijk van de sterkte van het team.

Verduidelijking: Statistisch gezien is de kans op betere grondstoffen hoger naarmate men dieper gaat. Maar op elk niveau is het mogelijk dat sommige ontginningen niet veel opbrengen.

Wanneer de grondstoffen niet gelijk kunnen verdeeld worden, gaat het overschot naar de speler met "prioriteit". Deze prioriteit wordt bepaald door de volgende criteria (indien een criterium geen uitsluitsel geeft ga je door naar het volgende, zo niet negeer je de andere criteria):

- 1 – De speler met een mijnschacht op de tegel
- 2 – Indien er geen mijnschacht is, de speler met de meeste kracht (het totaal van zijn teams op de tegel, inclusief onderaannemers) – *In het onderstaande voorbeeld de groene speler ↓;*



- 3 – Bij gelijke kracht de speler die de ontginning activeerde (de actieve speler), onafhankelijk van het feit of hij een van de krachtigste spelers is – *In het onderstaande voorbeeld de rode speler ↓.*



Omkoopvoordeel



Een speler die een Vicepresident plaatste op de plaatsen 1 of 2 van Fasebord I kan, op het einde van zijn beweging, een team van een tegenstander verplaatsen naar de tegel waarop zijn actieve team staat. De doelterreintegel mag nog niet omgedraaid zijn. U kan een team enkel omkopen indien deze zich bevindt op een tegel grenzend aan de tegel met uw actieve team. U kan geen eigen team omkopen; u kan ook geen team omkopen dat momenteel niet in het spel is (d.w.z. niet op een van de mijnningen); u kan ook geen team omkopen dat zich in het centrum van de aarde bevindt.

Indien u een omkoopvoordeel gebruikt, neemt u een van de tegels weg van Fasebord I; wanneer alle tegels weggenomen zijn, kan dit voordeel deze ronde niet meer gebruikt worden.

Belangrijk: een speler kan maar één keer omkopen per ontginningsronde.

Indien u een team omkoopt waar een onderaannemer aan vasthangt, kan u de kracht hiervan niet aanpassen en moet u zelf de inhuurkost betalen aan de bank (zie verder). U kan een ontginnings-team niet scheiden van haar onderaannemer.

Onderaannemer voordeel



Een speler die een Vicepresident plaatste op de plaatsen 3 of 4 van het Fasebord I kan, op het einde van zijn beweging, een onderaannemer inhuren; plaats een onderaannemer naast het actieve team om haar kracht tijdelijk te verhogen. De speler betaalt onmiddellijk de inhuurkost (\$1000, \$1500, \$2000 of \$2500) en plaatst hem op de juiste kracht (van 1 tot 4). Het is dus belangrijk dat de dobbelsteen zo geplaatst wordt dat de kracht van de onderaannemer overeenkomt met de betaalde kost.

Belangrijk: een speler kan maar één onderaannemer inhuren per ontginningsronde en er kan maar één onderaannemer aan een ontginnings-team gekoppeld worden.

Indien je een team – waaraan een onderaannemer is gekoppeld – wil verplaatsen, kan je ervoor kiezen deze mee te nemen of achter te laten. Indien je hem meeneemt, moet je opnieuw een inhuurkost betalen (dit houdt in dat je opnieuw de kracht van de dobbelsteen kan aanpassen indien gewenst); indien je de onderaannemer achterlaat, wordt hij terug op Fasebord I geplaatst.

Belangrijk: de kracht van een onderaannemer kan nooit hoger zijn dan de laag waarin hij geplaatst wordt (bijvoorbeeld: een onderaannemer die geplaatst wordt op een tegel in laag C mag geen kracht 4 hebben, want A = 1, B = 2, C = 3 en D = 4).

Hieronder vindt u enkele voorbeelden voor het verdelen van grondstoffen als gevolg van de ontginning van een tegel in laag C, waarvoor een kracht van 7 nodig is...

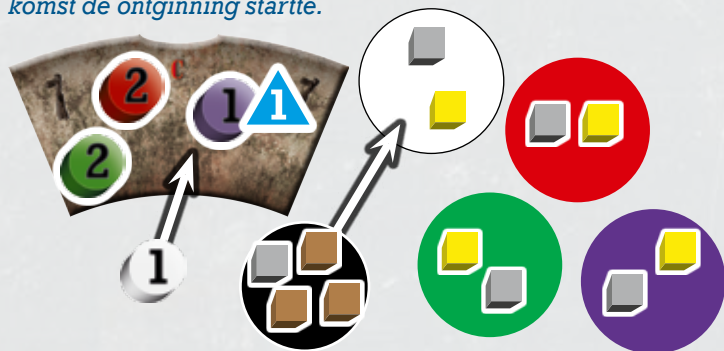
↓ **(De ontginningskaart toont 3 koper, 5 zilver en 4 goud).** Twee spelers hebben teams op de tegel (groen met kracht 3 en rood met kracht 4). Elke speler krijgt 1 koper, 2 zilver en 2 goud. Dankzij zijn grotere kracht, krijgt rood prioriteit, waardoor hij het overschot krijgt (1 koper en 1 zilver).



↓ Nu staan er teams van drie spelers en een mijnschacht op de tegel (rood met kracht 2, groen met kracht 4, paars met kracht 2 en een witte mijnschacht). Dankzij de mijnschacht is wit zeker van de prioriteit; rood, paars en groen krijgen elk 1 koper, 1 zilver en 1 goud. Wit krijgt het overschot: 2 zilver en 1 goud. Opmerking: zoals in dit voorbeeld getoond wordt, krijgt een speler die enkel een mijnschacht op de tegel heeft staan enkel het overschot, geen deel van de opbrengst!



↓ In dit geval staan er drie teams op de tegel (groen met kracht 2, rood met kracht 2 en paars met kracht 1), alsook een onderaannemer van kracht 1 – ingehuurd door de paarse speler. Voor de aankomst van wit is er een gelijkstand tussen de drie spelers. Wit brengt zijn team van kracht 1 op de tegel, waardoor de ontginning gestart wordt. Omdat er geen mijnschacht is en er gelijkstand is tussen de spelers met de meeste kracht, krijgt de witte speler het overschot, aangezien zijn aankomst de ontginning startte.



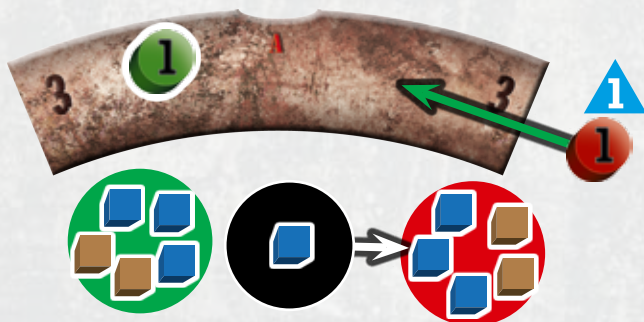
↓ In dit laatste voorbeeld staat er slechts een team op de tegel (groen met kracht 4). De groene speler huurt een onderaannemer in met kracht 3 voor een kost van \$2000, waardoor de nodige ontginningskracht gegenereerd wordt. Aangezien groen zich alleen op de tegel bevindt is er geen overschot; alle grondstoffen gaan naar de groene speler.



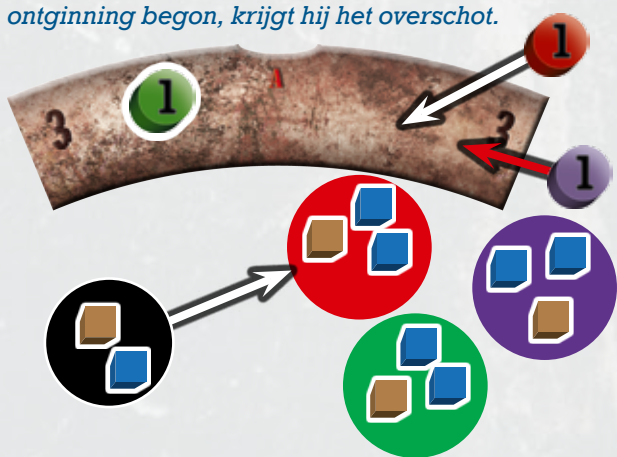
Hieronder vindt u een aantal voorbeelden van het omkoopvoordeel, gebruikt op een terreintegel van niveau A met een totale kracht van 3...

↓ **(De Ontginningskaart toont 7 zink en 4 koper).** Er bevindt zich reeds een groen team van kracht 1 op de tegel. Groen duidt dit team aan als het actieve team.

Vervolgens – zonder te bewegen – gebruikt hij de omkoopoptie om een aangrenzend rood team met een onderaannemer binnen te halen. Groen kan de onderaannemer niet achterlaten, noch zijn kracht aanpassen; daarenboven moet hij de inhuurkosten van \$1000 zelf betalen. De vereiste kracht van 3 is bereikt en de tegel wordt omgedraaid. Aangezien rood de meerderheid heeft, ontvangt hij het overschot.



↓ Nog een voorbeeld: Er bevindt zich reeds een groen team van kracht 1 op de tegel. De beurt is aan rood: Hij verplaatst zijn kracht 1 team op de tegel en koopt de paarse kracht 1, die zich op een aangrenzende tegel bevond, om. Er is gelijkstand tussen de drie kleuren, maar aangezien rood (de actieve speler) de ontginning begon, krijgt hij het overschot.



Na verdeling van de grondstoffen plaatsen de spelers hun buit achter hun scherm **22**. De speler die de ontginning activeerde (de actieve speler) houdt de ontginningskaart bij zich, onafhankelijk van wie de prioriteit had. Vervolgens voert de volgende speler (in volgorde van de controleblokjes) zijn actie uit, enzovoort. Wanneer alle spelers een beurt hebben kunnen spelen, wordt de ontginningsronde pion opgeschoven naar het volgende vak op het ontginningsspoor. Herhaal deze stappen voor de volgende drie rondes.

Het gevaarsymbool op de ontginningskaarten

Op sommige ontginningskaarten staat een gevaarsymbool. Dit stelt de moeilijkheden (hitte, stuk materiaal, enz.) voor die ontginningsteams tegenkomen. Elke speler die deelt in de grondstoffen (dus exclusief de speler met enkel een mijnschacht op de tegel) op een ontginningskaart met een gevaarsymbool moet van zijn buit zoveel van de meest kostbare grondstoffen afgeven als zijn totale ontginningskracht op de tegel (inclusief onderaannemers).



Bijvoorbeeld: een speler met een team van kracht 1 en een team van kracht 2 op een tegel moet drie van de meest waardevolle grondstoffen uit zijn buit afgeven en terugleggen in de algemene voorraad.

Er zijn echter twee manieren om je te beschermen tegen de gevaren.

De spelers die de veiligheid van hun ontginningssteams hebben verbeterd op hun bedrijfsbord (Veiligheidsverbetering) verlagen het aantal af te geven grondstoffen automatisch met één, drie of alle blokjes (zie verder).

Anderzijds hadden de spelers voor de ontginningsronde de mogelijkheid om grondstoffen om te zetten in Verzekeringstegels. Wanneer een gevaarsymbool verschijnt kan een speler een verzekeringstegel afgeven in plaats van een grondstof (1 verzekeringstegel = 1 behouden grondstofblokjes).

Natuurlijk probeer je eerst de veiligheidsverbetering te gebruiken alvorens verzekeringstegels af te geven.

Om voort te gaan op het vorige voorbeeld: in plaats van drie van de meest waardevolle grondstoffen die hij net kreeg te verliezen, kan de speler met een totale ontginningskracht van 3 ervoor kiezen om drie verzekeringstegels af te geven om heel de buit te ontvangen. Hij kan er ook voor kiezen slechts 2 verzekeringstegels af te geven en één van de meest waardevolle grondstoffen op te offeren.



Verduidelijking 1: een speler kan nooit meer verzekeringstegels afgeven dan het aantal grondstoffen dat hij ontving tijdens de huidige verdeelfase.

Verduidelijking 2: een verzekeringstegel of veiligheidsverbetering verlaagt het aantal af te geven grondstoffen, maar “bescherm” niet de meest waardevolle grondstof. Ze verlaagt enkel de intensiteit van het gevaar naar de speler, dus indien de beveiliging niet de hele buit beschermt, zal de speler toch nog de meest waardevolle grondstof(fen) verliezen. *Bijvoorbeeld: Rood heeft een ontginningsteam van kracht 2: hij ontvangt 1 goud en 1 zilver. Hij heeft een beveiliging van 1. Hij verliest dus slechts 1 grondstof: goud.*

Stap 4: Actieve mijnschachten

Nadat de laatste ontginningsronde voltooid is, wordt de ontginningsronde pion opgeschoven naar het actieve mijnschacht vak. Een actieve mijnschacht is een mijnschacht die op een terreintegel staat die reeds is omgedraaid na ontginning. Spelers met een of meer actieve mijnschachten ontvangen de grondstoffen die getoond worden op de tegel waarop de mijnschacht staat. Fase I is dan gedaan.

Fase 2: Verkoop en aankoop van grondstoffen

De marktwaarden zijn vast: zink is \$400 waard, koper is \$600 waard, zilver is \$800 waard en goud is \$1000 waard.

Elke speler voert om de beurt een actie uit, beperkt tot het aantal acties bepaald door de locatie van zijn Vicepresident op Fasebord II ³¹. Wanneer een speler zijn laatste actie heeft uitgevoerd, of indien hij geen acties meer wenst uit te voeren, keert zijn Vicepresident onmiddellijk terug naar zijn bedrijfsbord.

Twee regels moeten steeds gerespecteerd worden:

- Je voert slechts één transactie uit per keer: verkoop of aankoop (een verkoop of aankoop kan meerdere blokjes omvatten, maar ze moeten allemaal van hetzelfde type zijn!);
- Het is niet toegelaten om twee transacties met hetzelfde type grondstof uit te voeren gedurende eenzelfde Fase II. *Bijvoorbeeld: het is niet toegelaten goud te kopen en verkopen in dezelfde ronde.*

Tip: om duidelijk te maken dat een speler een bepaald type grondstof heeft gekocht of verkocht op de markt tijdens deze fase, plaatst u een blokje van de overeenkomstige grondstof (uit de algemene voorraad) naast zijn Vicepresident. Op het einde van deze fase gaan deze blokjes terug naar de algemene voorraad.

Wanneer je grondstoffen koopt, neem je zoveel blokjes van hetzelfde type uit de algemene voorraad als je wenst en betaal je hiervoor de kost. Verberg vervolgens alle grondstoffen achter je scherm. Wanneer je grondstoffen verkoopt, plaats je ze in de algemene voorraad en neemt je jouw ontvangsten van de bank ³⁴.

Fase 3: Industriële verbeteringen

Elke speler voert om de beurt een actie uit (en schuift zijn Vicepresident telkens een vak naar beneden), gelimiteerd door het aantal acties gespecificeerd op de locatie van zijn Vicepresident op het Fasebord III ³². Wanneer een speler zijn laatste actie heeft uitgevoerd, of indien hij geen acties meer wenst uit te voeren, keert zijn Vicepresident onmiddellijk terug naar zijn bedrijfsbord.

Deze acties zijn gevarieerd: ze laten toe om de ontginningskracht te verhogen, in drie sectoren te verbeteren – constructie van mijnschachten, beveiliging en mobiliteit – of om Leveringstegels te verkrijgen.

Elke verbeteringsactie wordt hieronder beschreven:

- Voor één actie en de benodigde financiële kost ³⁵ kan je de kracht van een ontginningsteam met een niveau verhogen. De volgende tabel toont alle mogelijke verhogingen en hun kost:

Van kracht 1 naar 2	\$ 1500
Van kracht 2 naar 3	\$ 2500
Van kracht 3 naar 4	\$ 3500



Wanneer je een ontginningsteam verhoogt van kracht 1 naar kracht 2, draai je een pion naar keuze om naar de 2-kant. Indien je een team verbetert naar kracht 3, vervang je de 1 & 2 pion door een 3 & 4 pion uit de voorraad.

Belangrijk: indien de verbetering van een team ervoor zorgt dat de totale benodigde kracht voor een tegel bereikt wordt, wordt onmiddellijk een ontginning gestart.

- Omdat het verschijnen van een gevaarsymbool de buit van een speler vermindert, kan je de veiligheidsverbetering gebruiken om permanent en progressief uw beveiliging tegen gevaren te verhogen. Vanaf het moment dat je in deze sector investeert, verlaag je het verlies van grondstoffen met één grondstof (\$ 1500), met drie grondstoffen (\$ 2000) en tenslotte met alle grondstoffen – met andere woorden, je moet geen grondstoffen afgeven (\$ 2500).



Plaats de veiligheidstegel van de laatste verbetering waarvoor u betaalde met de getalkant zichtbaar 26.

- Bij het begin van het spel hebben de spelers geen mijnschachten op het bord.



De eerste verhoging van de Mijnschacht verbetering 28 laat je toe een eerste mijnschacht te bouwen (\$ 1500). Plaats hem op een niet omgedraaide tegel waarop enkel pionnen van jouw kleur staan, of op een tegel aangrenzend aan een van jouw teams en zonder teams van andere spelers.



De volgende verhoging laat je toe een tweede mijnschacht te bouwen (\$ 2000) volgens dezelfde regels, of op een tegel die reeds omgedraaid is, of op een reeds bezette tegel, of op een tegel grenzend aan een van uw teams.

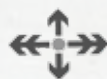


De derde verhoging laat je toe om een derde mijnschacht te bouwen (\$ 2500) en deze op eender elke tegel op het bord te plaatsen.

Het is eveneens toegestaan om, voor de kost van één actie en het overeenkomstige bedrag, een verhoging te gebruiken om een reeds geplaatste mijnschacht te verplaatsen.

Een terreintegel kan nooit meer dan één mijnschacht bevatten.

- Bij het begin van het spel kan een ontginningsteam naar een aangrenzende tegel verplaatst worden of blijven staan. De Mobiliteitsverbetering 27 geeft u meer mogelijkheden.



De eerste verhoging (\$ 1500) laat je toe een ontginningsteam twee tegels naar links of rechts te verplaatsen, terwijl je op hetzelfde niveau blijft (A, B, C of D).



De tweede verbetering laat je toe jouw beweging te eindigen op de rand tussen twee tegels van hetzelfde niveau. Dat wil zeggen dat dit team zijn kracht gebruikt voor beide tegels. Om van een tegel naar een "randpositie" te gaan kost een beweging. Wanneer een van de twee overbrugde tegels ontgonnen wordt gaat het team automatisch naar de omgedraaide tegel. Je kan ook een "overlappend" team verplaatsen, maar het kost eerst één beweging om van de randpositie naar een van de tegels te gaan. Er kan zich slechts één van jouw teams (en eventuele onderaannemer) op een randpositie bevinden op eender welk moment.



De derde verhoging tenslotte (\$ 2500) laat je toe een team twee tegels te verplaatsen in eender welke richting.

Verduidelijking: een nieuw verkregen verhoging bevat eveneens de voordelen van de vorige verhogingen.

Leveringstegels

Je kan ook grondstoffen leveren voor prestigepunten. Deze tegels liggen in stapels op fasebord III en hebben telkens een specifieke kost (in het voorbeeld hiernaast: 6 zinkblokjes voor 2 prestigepunten). Je gebruikt een actie per tegel die je koopt en plaatst deze vervolgens achter uw scherm.



Prestatietegels

Tijdens het verloop van het spel kan je beloond worden voor het volbrengen van bepaalde prestaties. Deze negen prestaties staan op jouw bedrijfsbord: hier plaats je de prestatietegels die je verzamelt. Je ontvangt deze tegels automatisch, dit wil zeggen dat je ze krijgt van zodra je aan de voorwaarden van een prestatie voldoet en dit kan bewijzen aan uw medespelers. Neem in dat geval de eerste prestatietegel van de overeenkomstige stapel en plaats deze gedekt op uw bedrijfsbord. Hierbij een overzicht van de tegels...

Prestaties die 4-1 prestigepunten opleveren

- Je bezit tenminste 8 zinkblokjes en 8 koperblokjes;
- Je bezit tenminste 6 ontginningsskaarten (= 6 ontginningen geactiveerd);
- Je bezit tenminste 10 zilverblokjes;



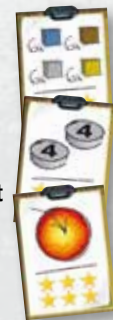
Prestaties die 5-2 prestigepunten opleveren

- Minstens 3 van jouw ontginningsteams hebben kracht 2;
- Je bezit tenminste 12 goudblokjes;
- Al jouw ontginningsteams bevinden zich allen tenminste op niveau C;



Prestaties die 6-3 prestigepunten opleveren

- Je bezit tenminste 6 blokjes van elk grondstoftype;
- Minstens 2 van jouw ontginningsteams hebben kracht 4;
- Minstens 1 van jouw ontginningsteams heeft het centrum van de aarde bereikt. Dit team heeft zijn doel bereikt en wordt onmiddellijk op de tegel geplaatst. Indien een onderaannemer verbonden was aan het team, wordt deze terug geplaatst op Fasebord I.



Belangrijk: Een prestatietegel kost geen geld of grondstoffen. Je kan een specifieke prestatie maar één keer per spel bereiken. In het geval dat twee of meer spelers gelijktijdig dezelfde prestatie bereiken, wordt de tegel met de hoogste waarde gegeven in volgorde van de actieve speler en vervolgens de speler van wie het directieblokje het meest links staat.

Einde van een ronde

De ronde eindigt wanneer alle acties van alle spelers die een Vicepresident hadden staan op Fasebord III zijn uitgevoerd. Leg alle omkooptegels en onderaannemers terug op Fasebord I en zet de ontginningsronde pion terug op zijn oorspronkelijke positie. Tenslotte nemen alle spelers hun Vicepresidenten terug en een nieuwe ronde begint met een nieuwe veiling.



Einde van het spel

Twee voorwaarden kunnen het spel eindigen:

1 – De meerderheid van de spelers hebben met minstens één team het centrum van de aarde bereikt,

OF

2 – Een speler voltooit zes of meer van zijn negen prestaties – inclusief alle prestaties die 6-3 prestigepunten opleveren **36**.

In beide gevallen worden fases I, II en III volledig uitgevoerd. Hierna volgt de toekenning van bonuspunten: 3 prestigepunten worden toegekend aan de speler met het meeste zinkblokjes in voorraad, 2 punten voor het tweede meeste en 1 punt voor het derde meeste. Hetzelfde wordt berekend voor alle andere grondstoffen, alsook voor het geld. Bij gelijkstand krijgen de gelijke spelers dezelfde punten (het hoogste van de twee; bij gelijkstand voor eerste plaats krijgt de derde speler toch maar 1 prestigepunt). De vierde speler krijgt geen punten.

De speler die het meeste prestigepunten weet te verzamelen wint. Bij gelijkstand wint de speler die de meeste prestigetegels wist te behalen. Indien ook dit gelijk is, wint de speler met de meeste grondstoffen in voorraad. Bij gelijkstand winnen beide spelers.

Versie voor drie spelers

Zorg ervoor dat je de juiste kant van de Faseborden I, II en III, alsook de juiste kant van de bedrijfsborden gebruikt.



Veiligheidsverbetering

Gebruik enkel de tegels met de hogere prijzen.



Mijnschacht verbetering

Gebruik enkel de tegels met de hogere prijzen.



Prestatietegels

Gebruik enkel de drie tegels met de hoogste waarde per type.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer twee spelers het centrum van de aarde bereiken met elk minstens één ontginningsteam, of wanneer een speler 6 van de 9 prestaties heeft voltooid, inclusief de drie die 6-4 prestige-punten opleveren.

Geef vervolgens 2 bonuspunten aan de speler met het meeste zink, 1 punt voor het tweede meeste en geen punten voor de derde speler. Doe hetzelfde voor de andere grondstoffen en het geld. Gelijktanden worden opgelost zoals bij het 4-spelerspel.



Versie voor twee spelers

Zorg ervoor dat je de juiste kant van de Faseborden I, II en III, alsook de juiste kant van de bedrijfsborden.

AI: een onzichtbare speler!

Bij een spel met twee spelers is er een belangrijk verschil: een onzichtbare speler – AI genoemd – neemt deel aan het spel. AI heeft geen Vicepresidenten of bedrijfsbord. AI heeft enkel ontginningsteam pionnen (in een kleur gekozen door de andere spelers). Deze teams bewegen volgens automatische regels, dewelke – zonder van AI een geweldige tegenstander te maken – de twee “echte” spelers zullen hinderen of helpen in hun zoektocht naar grondstoffen.

Tijdens de spelopstelling plaatst u de vier ontginningsteams van kracht 1 van AI naast de teams van de twee “echte” spelers.

Verplaatsing van de AI teams

De ronde verloopt zoals in een spel met drie of vier spelers; op het einde van elke ontginningsronde echter – dus vier keer per ronde – wordt één van de teams van AI verplaatst (altijd maximum één tegel, en nooit over twee tegels). Bepaal welk team zal bewegen, en dus het actieve team wordt, afhankelijk van volgende regels in volgorde:

- 1 – Vooraleerst zal AI een team verplaatsen dat nog niet in het spel is gebracht of dat zich op een reeds omgedraaide tegel bevindt;
- 2 – Indien meerdere teams aan deze voorwaarde voldoen, beweegt het team met de hoogste kracht;
- 3 – Indien meerdere teams aan deze voorwaarde voldoen, beweegt het team dat zich het hoogst bevindt, dus het verst van het centrum van de aarde;
- 4 – Indien ook dit gelijk is, beslist de speler die eerst staat in de controlevolgorde.

AI verplaatst zijn team (zoals hierboven beschreven) altijd naar de tegel waarvan de ontginning het snelst bereikt kan worden, dus waarvoor de ontginningskracht het snelst bereikt wordt. Indien hier weer gelijkstand is, beslist de speler die het eerst staat in de controlevolgorde (een team moet altijd verplaatst worden, het blijft nooit staan).



Verbetering van de AI teams

Op het einde van de beurt – na Fase III – kiest de speler van wie het directieblokje het meest links staat één van de teams van AI en verbetert zijn kracht met 1. Vervolgens begint een nieuwe ronde.

Veiligheidsverbetering

Gebruik de tegels met de hoogste prijs.

Mijnschacht verbetering

Gebruik de tegels met de hoogste prijs.

Prestatietegels

Gebruik enkel de tegels met de hoogste en de derde hoogste waarde. *Bijvoorbeeld: gebruik voor de stapel “8 zink en 8 koper” de prestatietegels met vier en twee sterren.*

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer beide spelers het centrum van de aarde hebben bereikt met minstens één ontginningsteam, of wanneer een van de spelers zes van zijn negen prestaties heeft behaald (inclusief de drie tegels die 6-4 prestigepunten opleveren).

Geef vervolgens twee punten aan de speler met het meeste zink in voorraad en geen punten aan de andere speler. Doe hetzelfde voor de andere grondstoffen en het geld. Gelijkstand wordt uitgewerkt zoals in een spel met vier spelers.

Credits

Ontwerper: **Bruno Crépeault** – Artiest: **Yuio** (<http://chairfauteuil.over-blog.com>) – Layout: **Marie Ooms** – DTP: **Marie Ooms & Didier Delhez** (www.megalopole.com) – Uitgever: **Sit Down!**, Rue de Labie 39, 8310 Leuze, België, sitdown@megalopole.com, www.sitdown.com – Vertaling: **Claudia Thissen** (Duits), **Nathan Morse** (Engels) & **Tom Van 't veld** (Nederlands) – ©**Sit Down!** 2013 – Alle rechten voorbehouden. Enige reproductie of dit spel, gedeeltelijk of in zijn geheel, en enige ondersteuning, fysiek of elektronisch, is verboden zonder uitdrukkelijke toestemming van Sit Down!/Megalopole sprl. Dit spel kan enkel gebruikt worden voor private ontspanning. – Gemaakt in China.Chine.

Dankbetuiging

De ontwerper wenst volgende mensen te bedanken: Bovenal bedank ik het “Test team” voor hun voortdurende toewijding: Benoît Desrosiers, Vincent Crépeault, Vincent Montambault, en Bernard Boulanger; zonder deze vier kerels zou Rockwell niet bestaan! Ik wil ook graag een aantal testers uit Montreal vermelden: Norman, Alexandre, Luc, Andréanne, Yan, en de spelers van de Randolph Pub Ludique. Ook een knipoog naar de mensen van het Festival Ludique International of Parthenay, haar spelers en organisatoren, en de mensen die me daar hebben vergezeld: Claude, Catherine, en Geneviève (en de kerels van REEL!). En voor iedereen die heeft gespeeld, opmerkingen heeft gegeven, het spel heeft ontleed toen het nog Gaia heette en voor iedereen die ik per ongeluk ben vergeten, een hartelijke dank u! Aan het ForgeNext Team, Gaëtan en Martine (en Lawrence), bedankt om langs te komen en het prototype te bediscussiëren op FLIP 2010; een ontmoeting die de loop van mijn geschiedenis heeft veranderd. Ik wens ook alle speltesters van over heel de wereld te bedanken; bedankt voor de uren die jullie hebben geïnvesteerd, deze zijn altijd zo belangrijk voor de ontwerpers. En tenslotte wens ik mijn familie – Geneviève, William, Robin, en Marianne te bedanken voor hun begrip wanneer ik mij in mijn creatieve cocoon – ook wel de kelder genoemd – terugtrek om na te denken, te schrijven, te printen, knippen, plakken, verbeteren,... en tientallen keren opnieuw te beginnen! Zo gaat het nu eenmaal. **Sit Down! wil graag volgende mensen bedanken:** Tanguy Gréban, C-Drik, Benjamin, en François-Xavier Mélard, alsook alle spelers die hun indrukken hebben gedeeld. Bedankt aan Claudia en Nathan om zo snel te werken. En tenslotte een hartelijke dank aan de volledige hyperactieve Kickstarter deelnemers. We vinden het geweldig jullie ontdekt te hebben dankzij de Rockwell campagne. Op naar nieuwe avonturen!



2011

2012

2012

2013