

The background is a detailed illustration of a 19th-century industrial city. In the foreground, several men in top hats and coats are visible, some looking towards the viewer. The middle ground shows a busy street with a bridge. The background is filled with numerous factory buildings, chimneys emitting smoke, and a large domed building, possibly a cathedral or government building. The sky is filled with birds. A small Dutch flag is attached to a black beam in the upper right corner.

# Arkwright

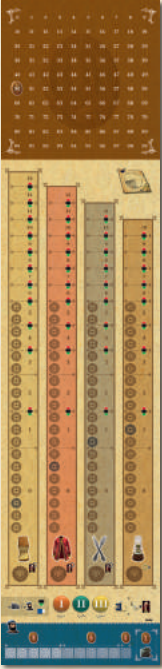
het Kaartspel

*Rich. Arkwright*

In de 18e eeuw begon de Industriële Revolutie. Met de grote verschuiving weg van de handgemaakte goederen, stichtten zakenlieden als Richard Arkwright de eerste fabrieken, die sterk inzetten op de gemechaniseerde productie van goederen.

In *Arkwright: het Kaartspel* ben je een ondernemer die fabrieken bouwt en werknemers in dienst neemt om goederen te produceren en te verkopen. Hoe meer werknemers je in dienst hebt, hoe meer producten je kan verkopen. Maar wees voorbereid op een crisis en concurrenten ...

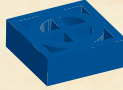
# Spelmateriaal



1 marktspeelbord



4 vraagmarkeeders



1 loonmarkeeder




1 rondemarkeeder



1 decenniummarkeeder



24 ontwikkelingskaarten 



1 startspelerkaart

In elk van de 4 spelerskleuren:



1 spelersbord

(De ingebouwde delen bevat de restrictiefiches en de ingenieursfiche.)



4 restrictiefiches



1 ingenieursfiche



4 fabrieken



9 verscheppingsfiches



9 leningfiches

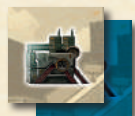




4 fabrieks fiches




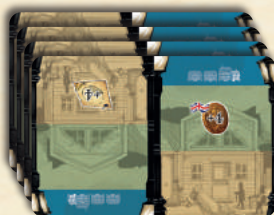
1 +£100/+£200 fiche



1 machinefiche




8 arbeiderskaarten 




4 kantoorkaarten 



2 klein pakhuiskaarten 




3 kwaliteitskaarten 



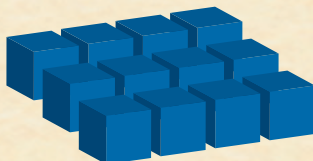
2 distributiekaarten 



1 verscheppingskaart 



1 spelershulp



12 markeerders  
om marktwaarde, ontwikkelingen, aan-  
delen en aandelenwaarde aan te duiden



1 geldschijf

# Startopstelling

**1** Bepaal een startspeler en geef deze speler de **startspelerkaart**.

**2** Elke speler ontvangt in hun spelerskleur:

**A** 1 spelersbord

**B** 4 fabrieken

**C** 4 fabrieks fiches

**D** 9 verscheplingsfiches

**E** 9 leningfiches

**F** 1 machinefiche

**G** 1 +£100/+£200 fiche

**H** Een set van 21 kaarten:

2 **arbeiderskaarten** (4 voor positie en

4 voor positie

2 **kantoorkaarten**

2 **kwaliteitskaarten**

2 **distributiekaarten**

2 **klein pakhuiskaarten**

1 **verscheplingskaart**

1 **spelerhulp**

**I** 12 **markeerders** om marktwaarde, ontwikkelingen, aandelen en aandelenwaarde aan te duiden

**J** 1 **geldschijf**





**3** Plaats het marktspeelbord in het midden van de tafel. Zorg ervoor dat je de zijde voor het juiste spelersaantal gebruikt (AA / AAA / AAAA).

**A** De markt toont de **marktwaarde**  en de **vraag** naar voedsel , kleding , bestek  en lampen . Elke speler plaatst 2 **marktwaarde-markeerders**, één op elk marktwaardespoor die overeenkomt met zijn open fabrieken (zie stap 6). De positie van de **marktwaardemarkeerder** is afhankelijk van de totale marktwaarde van de overeenkomstige fabriek. Daarom beginnen de marktwaardemarkeerders op het veld met marktwaarde 0. De spelers houden hun resterende 2 marktwaardemarkeerders in hun reserve voor later gebruik.


**B** Plaats een **vraagmarkeerder** op de startpositie van elk marktwaardespoor, zoals afgebeeld op het bord.

**C** Plaats de **loonmarkeerder** op het loonspoor op de afgebeelde startpositie.

**Opmerking:** De loonmarkeerder gaat elke keer naar rechts als een speler nieuwe arbeiders aan zijn fabriek toevoegt, hetzij door een nieuwe fabriek te bouwen, hetzij door nieuwe arbeiders in dienst te nemen.

**D** Plaats de **rondemarkeerder** op het juiste veld onder het voedsel marktwaardespoor. Dat is het actieve goed voor die ronde.

**E** Plaats de **decenniummarkeerder** op het eerste veld op het decenniumspoor.

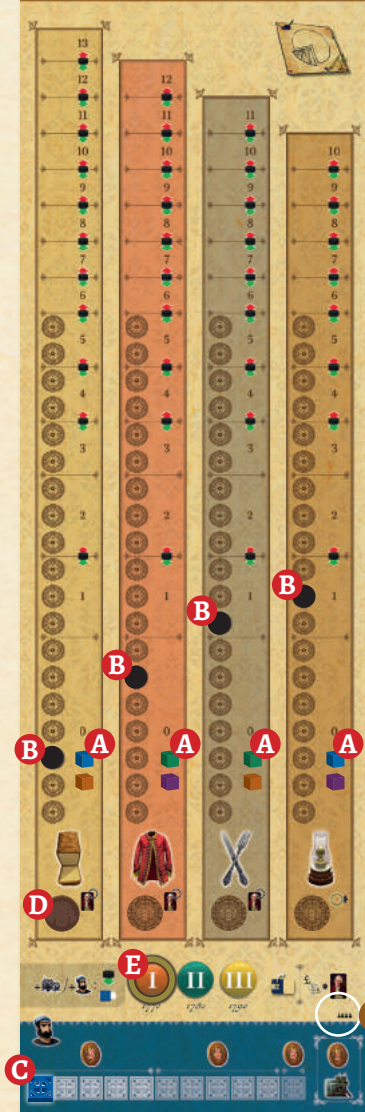
**F** Elke speler plaatst zijn **geldschijf** op het geldspoor op waarde £50 .

In een 2-spelers spel, voeg 4 marktwaardemarkeerders van een ongebruikte spelerskleur toe aan de markt:

- 2 Marktwaardemarkeerders op waarde 3 op het voedsel- en kledingspoor
- 2 Marktwaardemarkeerders op waarde 2 op het bestek- en lampenspoor

Deze marktwaardemarkeerders staan voor een neutrale 3e speler. Aan het einde van elk decennium zal de marktwaarde van de neutrale speler met 1 stap verhogen op elk marktwaardespoor.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99



- 4 Plaats volgens het spelersaantal de volgende **ontwikkelingskaarten** als een algemene voorraad in de buurt van het **marktspeelbord**:

2 of meer spelers	3 of meer spelers	4 spelers
 <b>2x Patent</b> (n°11)	 <b>1x Patent</b> (n°11)	 <b>1x Patron Bestek/ Lampen</b> (n°7)
 <b>2x Ingenieur</b> (n°12)	 <b>1x Ingenieur</b> (n°12)	 <b>1x Patron Kleding/Bestek</b> (n°7)
 <b>1x Groot Pakhuis</b> (n°13)	 <b>1x Groot Pakhuis</b> (n°13)	 <b>1x Patron Voeding/ Lampen</b> (n°7)
 <b>1x Ondernemer</b> (n°1)	 <b>1x Extra Dienst</b> (n°3)	 <b>2x Uitvinder</b> (n°8)
 <b>1x Extra Dienst</b> (n°3)	 <b>1x Patron Voeding/ Kleding</b> (n°7)	
 <b>2x Werkplaats</b> (n°4)	 <b>1x Patron Voeding/Bestek</b> (n°7)	
 <b>2x Ploegbaas</b> (n°5)		

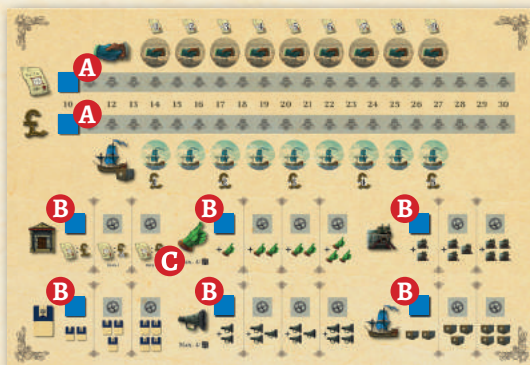


**5** Elke speler plaatst hun **spelersbord** voor zich en plaatst **8 markeerders** op het overeenkomstige spoor:


































**A** 1 **aandeelmarkeerder** om het aantal aandelen (10) in je bezit aan te duiden en 1 **aandeelwaardemarkeerder** om hun waarde (£10) aan te duiden

**B** 6 **ontwikkelingsmarkeerders** om de voortgang van je ontwikkelingen aan te duiden

**C** Zorg ervoor dat je de ingenieursfiche met het “max. 4/” zijde open plaatst.



**6** Elke speler plaatst afhankelijk van het spelersaantal 2 fabrieken voor zich. Dit zijn geopende fabrieken die goederen produceren. Gebruik hierbij de decennium I-zijde (1). Ook start elke speler met 1 ontwikkelingskaart (uit de algemene voorraad) en 1 ontwikkeling op hun spelersbord.

	Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4
	 + 	 + 	-	-
	 (n°5)	 (n°4)	-	-
	 + 	 + 	 + 	-
	 + 	 (n°4)	 (n°5)	-
	 + 	 + 	 + 	 + 
	 + 	 (n°5)	 + 	 (n°4)

Plaats vervolgens een **fabrieksfiche** op het 4e veld (marktwaarde 0) van elke geopende **fabrieken**. Plaats de 2 resterende **fabrieksfiches** in je reserve voor later gebruik.



Dit is een overzicht van hoe iedere fabriek is opgebouwd. Een fabriek bestaat telkens uit een fabriekstegel en een kantoorkaart die onder de rechterhelft van die fabriek wordt geschoven. Aan de linkerkant plaats je de arbeiderskaart en de pakhuizen (klein en groot). Aan de rechterkant van je kantoorkaart plaats je de kwaliteit- en distributiekaarten. De silhouetten bovenaan je arbeiderskaart ( en ), kantoorkaarten ( ) en pakhuizen ( of ) geven de positie van de kaarten rond je fabriek aan.




- 7 Voeg de bijhorende **arbeiderskaart** (positie ) toe aan de linkerkant van elk van je geopende **fabrieken**. Zorg ervoor dat je de decennium I zijde ( ) gebruikt. Schuif de rechterhelft van de kaarten (met machines ) onder de **fabrieken**.
- 8 Voeg de bijhorende **kantoorkaart** toe aan de rechterkant van elk van je geopende **fabrieken**. Schuif de helft met marktwaarde onder de fabriek zodat de helft met de prijs zichtbaar is
- 9 Elke speler plaatst hun **verschepingskaart** met de 2 schepen zichtbaar open voor zich.
- 10 Plaats de 2 resterende fabrieken en de resterende kaarten in je reserve voor later gebruik:
  - ❗ Je resterende **kantoorkaarten** komen in het spel wanneer je een nieuwe fabriek bouwt.
  - ❗ Je resterende **arbeiderskaarten** komen in het spel wanneer je de tewerkstellingssactie uitvoert.
  - ❗ Je kan gebruik maken van je **pakhuizen** wanneer je al je goederen niet kan verkopen op de lokale markt.
  - ❗ Je **kwaliteit-** en **distributiekaarten** kan je gebruiken om de waarde en marktwaarde van je goederen te verbeteren.

Je bent nu klaar om **Arkwright: het Kaartspel** te spelen!










Nadat je een aantal spelletjes van Arkwright: het Kaartspel hebt gespeeld, kan je elke combinatie van expertvarianten  gebruiken. Je kan kiezen welke je wel of niet implementeert. De volgende stappen in de startopstelling kunnen worden gewijzigd:

**4** Plaats deze **ontwikkelingskaarten** in de buurt van het **marktspeelbord** als een algemene voorraad:

 Ondernemer (1x)

 Ingenieur (één minder dan het aantal spelers; bijv. 2 Ingenieurs in een 3-spelersspel)

 Patent (één minder dan het aantal spelers)

Plaats de resterende **Ingenieur**- en **Patent**-kaarten terug in de doos.


Schud alle overgebleven **ontwikkelingskaarten**, zonder rekening te houden met de iconen voor het spelersaantal op de kaarten. Omdat de kaarten dubbelzijdig zijn, draai je af en toe wat kaarten om terwijl je schudt, om een goede mix te krijgen.



Voeg 4 ontwikkelingskaarten per speler toe aan de algemene voorraad van kaarten dat al op tafel ligt. (Bij een 3-spelersspel liggen er bijvoorbeeld al 5 kaarten op tafel, en voeg je er 12 toe).

Van elk type **ontwikkelingskaart** mag er niet meer op tafel liggen dan het aantal spelers min 1. Draai gewoon een kaart om als deze te vaak op tafel ligt. Als dit ervoor zorgt dat een ander type kaart het maximum aantal overschrijdt, vervang dan de kaart door een nieuwe. Herhaal dit tot elke soort kaart het spelersaantal min 1 niet overschrijdt.


**Opmerking:** De verschillende soorten Patrons tellen niet als identieke kaarten.


Plaats de overige ontwikkelingskaarten terug in de doos.


**5** Gebruik de **restrictiefiches** (  ) op je **spelersbord** om te spelen met een decennium-restrictie. Ontwikkelingen zullen alleen beschikbaar zijn wanneer je in het juiste decennium bent of verder, wanneer de technologische kennis een hoger niveau heeft bereikt. Je mag alleen het volgende ontwikkelingsniveau markeren als het aangegeven decennium is bereikt of gepasseerd.

**Sommige ontwikkelingskaarten staan je toe om de decenniumrestrictie** (  ) van specifieke ontwikkelingen te negeren. Wanneer je zo'n **ontwikkelingskaart** aanschaf, draai je het betreffende **restrictiefiche** om naar de  kant en negeer je de restrictie van het decennium voor de rest van het spel, of totdat je de **ontwikkelingskaart** weggooit. Deze **ontwikkelingskaarten** bieden deze mogelijkheid:

 **Handelsbureau** voor de ontwikkeling *Verschepping*

 **Werkplaats** voor de ontwikkeling *Machines*

 **Patent** voor de ontwikkeling *Distributie*

 **Ingenieur** voor de ontwikkeling *Kwaliteit*

Zie pagina 23 voor een uitleg van de ontwikkelingskaarten.

**6** In plaats van de standaard startopstelling **kunnen de spelers hun startfabrieken en ontwikkelingen kiezen:**

In spelersvolgorde (beginnend met de startspeler en dan met de klok mee) **kiest elke speler een fabriek** uit zijn reserve en legt deze voor zich neer (voeg de bijhorende **kantoorkaart** en **arbeiderskaart** toe zoals beschreven in de basisstartopstelling).

Vervolgens, in tegengestelde spelersvolgorde, **kiest elke speler een tweede fabriek** uit zijn reserve en legt deze voor zich neer.

Dan, nog steeds in tegengestelde spelersvolgorde, mag elke speler een **ontwikkeling** op zijn spelersbord of een **ontwikkelingskaart** kiezen voor het begin van het spel.

**9** Houd je **verschepingskaart** in je reserve. **Je start het spel zonder schepen.**

**11** Voor het begin van het spel **beslist elke speler hoeveel aandelen** hij wil kopen, en verplaatst hij zijn **geldschijf** en **aandelenmarkeerder** overeenkomstig. Spelers beginnen met £50 en de prijs van elk aandeel is £10. Voor een meer gevorderd spelverloop, zie pagina 15.

**Opmerking:** Het spel duurt ongeveer 30 minuten langer met alle extra regels.



Het spel wordt gespeeld over 3 decennia (I = 1770, II = 1780, III = 1790) van elk 4 rondes.

Elke ronde bestaat uit 3 fasen:

- 1 Actiefase
- 2 Productiefase
- 3 Voorbereiding op de Volgende Ronde

## 1 Actiefase

In spelersvolgorde voert elke speler 3 stappen uit tijdens zijn beurt:

- a Voer een Actie Uit
- b Bepaal de Prijs en de Marktwaaarde van het Actieve Goed
- c Neem een Ontwikkeling

Nadat deze 3 stappen zijn voltooid, gaat de volgende speler in spelersvolgorde verder. Als alle spelers een beurt hebben gedaan, is de actiefase afgelopen, en begint de productiefase.

### a Voer een Actie Uit

Als je aan de beurt bent, mag je een van deze acties kiezen:

- 1 Bouw en/of Upgrade Fabrieken
- 2 Arbeiders Tewerkstellen
- 3 Productie Automatiseren
- 4 Kwaliteit of Distributie Toevoegen
- 5 Beurs
- 6 Extra Productie (expert variant)
- 7 Vroegtijdig Verschepen (expert variant)

## 1 BOUW EN/OF UPGRADE FABRIEKEN

Het bouwen van fabrieken stelt je in staat om nieuwe productsoorten te produceren. Het upgraden van fabrieken stelt je in staat om het productievolume van je goederen te verhogen.

Met deze actie kan je een willekeurig aantal fabrieken bouwen + EN/OF een willekeurig aantal van je fabrieken upgraden.

**Opmerking:** In decennium III is het bouwen van een nieuwe fabriek alleen toegestaan als deze in één van de resterende rondes zal produceren

**Bij het bouwen van je fabriek:**

- 1 Plaats een fabriek uit je reserve in je speelruimte. Zorg ervoor dat je de juiste decenniumzijde open legt: decennium I, als het decennium I is, decennium II, als het spel in decennium II of III is.

Voeg de bijhorende **kantoorkaart** toe aan de rechterkant van je geopende **fabriek**. Houd de helft met de prijs zichtbaar en schuif de helft met marktwaaarde onder de fabriek.

**Belangrijk:** Voeg geen arbeiderskaart toe aan een nieuwe fabriek. Dit gebeurt alleen tijdens het opstellen van het spel of door de Tewerkstellingsactie.



- 2 Plaats één van uw **fabrieksfiches** op het 4e veld (marktwaaarde 0) van de **fabriek** en plaats een **marktwaaardemarkeerder** op waarde 0 van het betreffende marktwaaardespoor op het **markt-speelbord**.
- 2 Bij het bouwen van minstens één nieuwe fabriek (geen upgrade):
  - 1 Beweeg de vraagmarkeerders van alle 4 de goederen een stap naar beneden.
  - Als je een fabriek bouwt, zijn er meer arbeiders met een inkomen. Dit verhoogt de koopkracht, en dus de vraag naar alle goederen.
  - 1 Beweeg de loonmarkeerder een stap naar rechts.





## Bij het upgraden van je fabriek:

❏ Draai je fabriek naar de decennium -zijde (mits het spel in decennium of is). Plaats de fiche terug op dezelfde marktwaarde als voorheen.

❏ Als de fabriek arbeiderskaarten heeft:

❏ In decennium : Draai alleen de arbeiderskaart om naar positie

❏ In decennium : Draai alle arbeiderskaarten van de fabriek om

**Opmerking:** Let op dat je de arbeiderskaart niet roteert. Het aantal machines moet hetzelfde blijven voor en na je upgrade.

## 2 ARBEIDERS TEWERKSTELLEN

Laat anderen het werk doen. Door nieuwe arbeiders in dienst te nemen, kan je je productievolume vergroten.

Met deze actie kun je een **willekeurig aantal arbeiderskaarten** + uit je reserve aan je fabrieken toevoegen. Voeg 1 of 2 arbeiderskaarten toe aan de linkerkant van elke fabriek waar je meer arbeiders aan wilt toewijzen.

Arbeiderskaarten moeten in de juiste volgorde worden geplaatst, zoals aangegeven op de kaart. Elke fabriek kan maximaal 2 arbeiderskaarten hebben.



Zorg ervoor dat je de zijde met het juiste decennium gebruikt, die overeenkomt met het huidige decennium (of het vorige decennium als het huidige decennium niet op de kaart staat). Schuif de rechterhelft van de kaarten (met machines) onder de fabriek.

**Opmerking:** In decennium III is het toevoegen van nieuwe arbeiders alleen toegestaan in fabrieken die in één van de resterende rondes zullen produceren.

Na het toevoegen van één of meer arbeiderskaarten:

❏ **Beweeg de vraagmarkeerders** van alle 4 de goederen een stap naar omlaag . Wanneer er meer arbeiders met een inkomen zijn, verhoogt dit de koopkracht, en dus de vraag naar alle goederen.

❏ **Beweeg de loonmarkeerder** een stap naar rechts (ongeacht hoeveel arbeiders je aan je fabrieken hebt toegevoegd).

**Opmerking:** Met deze actie kun je geen nieuwe fabriek bouwen.

**Opmerking:** Arbeiderskaarten kunnen **nooit** worden verwijderd. Onderschat de impact van de lonen niet.

## 3 PRODUCTIE AUTOMATISEREN

Je kan niet stoppen met de ontwikkeling van je onderneming. Door arbeiders te vervangen door machines kan je de kosten van je productie verlagen.

Met deze actie kan je **arbeiders vervangen door machines** + , door één of meer arbeiderskaarten te roteren .



Het onderhoud van een **machine** kost je slechts £1 in plaats van het normale loon van een arbeider.



Deze regels zijn van toepassing:

❏ Je mag **machines** aan verschillende fabrieken tegelijk toevoegen. Het ontwikkelingsniveau voor machines op je spelersbord bepaalt het maximale aantal machines dat je in een beurt aan je fabrieken mag toevoegen.





❏ Wanneer op een kaart **2 machines** staan afgebeeld, maar je hebt nog maar 1 machine over om toe te voegen, roteer dan niet de kaart maar **voeg er een machinefiche** aan toe. De volgende keer dat je deze actie uitvoert, **moet** je eerst deze machinefiche verwijderen en de kaart roteren voordat je andere arbeiders vangt door machines.



#### 4 KWALITEIT OF DISTRIBUTIE TOEVOEGEN

Door kwaliteit of distributie toe te voegen kan je je marktwaarde of omzet verhogen.

Om kwaliteit  $+$   of distributie  $+$  , toe te voegen, kan je één of beide van de volgende dingen doen:

- 1 Neem één of meer beschikbare **kwaliteits-** of **distributiekaarten** uit je reserve en voeg ze toe aan de rechterkant van één of meer van je **fabrieken**.



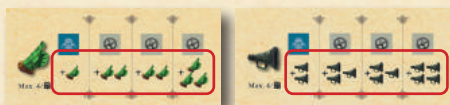
- 2 Roteer, draai of vervang een kwaliteits- of distributiekaart naast je fabrieken om de waarde ervan te verhogen.

Door distributie toe te voegen, zal de marktwaarde van je goederen verhogen. Als je kwaliteit toevoegt, kan je kiezen hoe je je kaart roteert, waarbij je ofwel de marktwaarde ofwel de prijs verhoogt.

Het toevoegen van kwaliteit of distributie wordt beperkt door de kaarten die je beschikbaar hebt in je reserve. Met de ontwikkelingskaarten Patent of Ingenieur kan je meer distributie- of kwaliteitskaarten toevoegen aan je reserve.

**Deze regels zijn van toepassing bij het toevoegen van kwaliteit of distributie:**

- 1 Je mag **niet** in dezelfde beurt kwaliteit en distributie toevoegen.
- 2 Het ontwikkelingsniveau voor kwaliteit of distributie op je **spelersbord** bepaalt de maximale hoeveelheid kwaliteit of distributie die je in een beurt aan je fabrieken mag toevoegen.



- 2 De maximale totale distributiewaarde die je aan elke fabriek kan toekennen is 4. Aangezien elke distributiekaart een waarde heeft van maximaal 4, moet je nooit meer dan één distributiekaart aan een fabriek toevoegen.

- 2 De maximale totale kwaliteitswaarde die je aan elke fabriek kan toekennen is 4. Dat kan de som zijn van 2 kwaliteitskaarten die aan dezelfde fabriek worden toegevoegd. **Opmerking:** Als je in het bezit bent van de Ingenieur ontwikkelingskaart, wordt de maximale kwaliteitslimiet in AL je fabrieken verhoogd naar 6.



- 2 Je kan een kwaliteits- of distributiekaart van een fabriek verwijderen en weer aan je reserve toevoegen, zodat deze beschikbaar is voor een andere fabriek. Je kan ook kwaliteitskaarten wisselen tussen fabrieken of tussen een fabriek en je reserve, waarbij je er echter rekening mee moet houden dat de kwaliteits- of distributiewaarde van de ene fabriek nooit naar een andere fabriek kan worden verplaatst. Als je de totale waarde van de kwaliteit of distributie in een fabriek vermindert, om welke reden dan ook, zal elke verminderde kwaliteit- of distributiewaarde verloren gaan.

**Opmerking:** Het toevoegen van kwaliteit of distributie kan de marktwaarde van je goed beïnvloeden. Maar je bepaalt de uiteindelijke marktwaarde van je goed en past je marktwaardemarkeerder aan tijdens stap b (zie 'Prijs en Marktwaarde Bepalen' op pagina 15). Het is niet nodig om je marktwaardemarkeerder onmiddellijk te bewegen. Het lijkt misschien alsof het toevoegen van distributie meer oplevert dan het toevoegen van kwaliteit, maar je moet er rekening mee houden dat de distributiewaarde van je goederen elke keer dat het wordt geproduceerd met 1 zal worden vermindert. (Zie het einde van de productiefase op pagina 21.)

**Voorbeeld 1:** Rafaels voedingsfabriek heeft een distributiekaart met waarde 1. Hij wil de distributie verhogen naar 3 en draait de distributiekaart om naar waarde 3 om dit te doen.





**Voorbeeld 2:** Sebastiaans kledingfabriek heeft al een kwaliteitskaart met waarde 1. Hij wil de kwaliteit verbeteren naar 3. Maar hij gebruikte zijn kwaliteitskaart van 3 voor zijn lampenfabriek eerder in het spel. Hij besluit om de kwaliteitskaart met waarde 1 om te draaien zodat het kwaliteit 2 wordt, en voegt dan een andere kwaliteitskaart met waarde 1 toe aan dezelfde fabriek, om het een totaal van 3 kwaliteit te geven.



**Voorbeeld 3:** Eva's kleding- en voedingsfabriek hebben beide een kwaliteitswaarde van 2. Ze wil de kwaliteit van beide fabrieken verbeteren naar 3. Ze haalt de kwaliteitskaart van haar voedingsfabriek weg en vervangt deze door de kwaliteitskaart met waarde 3. Vervolgens voegt ze een kwaliteitskaart met waarde 1 (die ze net van haar voedingsfabriek heeft gehaald en nu weer beschikbaar is) toe aan haar kledingfabriek, wat de totale kwaliteitswaarde van die fabriek ook op 3 brengt.



**Voorbeeld 4:** Wim kreeg de Ingenieur ontwikkelingskaart en voegde deze in een vorige beurt toe aan zijn voedingsfabriek. Zijn voedingsfabriek heeft nu een kwaliteitswaarde van 5. Zijn kledingfabriek heeft een waarde van 4, en zijn 2 resterende kwaliteitskaarten worden gebruikt voor een totaal van 3 kwaliteit voor zijn bestekfabriek.



Hij mag tijdens deze actie 2 kwaliteit toevoegen. Hij wil de kwaliteitswaarde van zijn kledingfabriek verhogen naar 5 en de kwaliteit van zijn bestekfabriek naar 4. Voor zijn bestekfabriek kan hij gewoon één van zijn kwaliteitskaarten omdraaien.



Maar om de kwaliteitswaarde van zijn kledingfabriek te verhogen, zal hij enkele kaarten moeten verwisselen, aangezien hij geen kwaliteitskaarten meer in zijn reserve heeft. Hij verwisselt de Ingenieur kaart van zijn voedingsfabriek met de kwaliteitskaart van zijn kledingfabriek. Dat verlaagt de kwaliteitswaarde van zijn kledingfabriek met 1 en verhoogt de waarde van zijn kledingfabriek van 4 naar 5. Hij mag de verminderde kwaliteitswaarde van zijn kledingfabriek niet gebruiken om zijn ingenieur kaart te draaien naar een waarde van 6. De verminderde waarde gaat verloren.



Je mag in dit stadium geen lening bij de bank aangaan en je kunt niet meer aandelen kopen dan je je kan veroorloven.

Als je deze actie op je spelersbord hebt ontwikkeld, kan je aandelen met korting kopen (zie *Neem een Ontwikkeling*, pagina 17). Deze ontwikkeling geldt slechts één keer per beurt, maar je kan altijd extra aandelen kopen tegen de normale waarde van het aandeel.



**Opmerking:** *Verschepping* (zie pagina 20) zal de aandelenwaarde tijdens het spel niet verlagen. Dit wordt toegepast op het einde van het spel.

## 2. Lening aangaan

Je mag zoveel leningen aangaan als je wil, tot een maximum van 9 tijdens het hele spel. Voor elke lening die je neemt:

- Plaats de leningsfiche op de meest linkse vrije locatie op het overeenkomstige spoor op je spelersbord.



- Voeg geld toe aan je geldspoor dat gelijk is aan de huidige waarde van een aandeel.

**Opmerking:** *Tijdens de eindscore zal elke lening die je aanging het aantal aandelen dat je in je bezit hebt met één verminderen.*

## 3. Heractiveer Schepen

Als je één van je schepen hebt gebruikt (zie *Verschepping*, pagina 20), kan je deze nu weer heractiveren. Plaats je verscheppingskaart met de 2 schepen naar boven.

## 5 BEURS



*Uiteindelijk gaat het om je geloof in je eigen onderneming.*

Met deze actie kan je één of meer van deze stappen uitvoeren, in de juiste volgorde:

### 1. Aandelen Kopen

Koop een willekeurig aantal **aandelen** die je je kan veroorloven.

De huidige **aandelenwaarde** £ op je **spelersbord** is de basisprijs voor elk aandeel dat je koopt. Voeg aandelen toe aan het aandelenspoor op je spelersbord en betaal door je **geldschijf** op je geldspoor te bewegen.








Nadat je **Arkwright: Het Kaartspel** een aantal keer hebt gespeeld, ben je klaar om de acties **Extra Productie** en **Vroegtijdig Verschepen** te gebruiken als expertvariant.



## 6 EXTRA PRODUCTIE

Met deze actie kan je **goederen produceren in één of meer van je fabrieken**.





In elke fabriek kan je beslissen om:


- ❏ Alleen de fabriek zelf te laten produceren, **zonder één van de arbeiderskaarten**
- ❏ OF alleen de fabriek en de eerste  **arbeiderskaart te laten produceren**
- ❏ OF de fabriek en **beide arbeiderskaarten** te laten produceren

Alle **goederen** , die je tijdens deze actie produceert, moeten in één of meer **pakhuisen**  in de fabriek die ze heeft geproduceerd, worden opgeslagen. Goederen die niet kunnen worden opgeslagen, gaan verloren.



Alle normale regels voor de productie zijn van toepassing. Maar je betaalt de productiekosten (vaste kosten, lonen, onderhoud) alleen voor de fabrieken en arbeiderskaarten die je gebruikt hebt om goederen te produceren.

## 7 VROEGTIJDIG VERSCHEPEN

Met deze actie kan je een willekeurig aantal goederen  verschepen die zich in één of meerdere van je **pakhuisen**  bevinden.

Gebruik je beschikbare **schepen**  zoals je normaal gesproken zou doen wanneer je je in de stap Verschepen van de productiefase bevindt (zie pagina 19), met uitzondering van het feit dat je nu opgeslagen goederen uit meerdere van je fabrieken tegelijk mag verzenden.

Alle normale regels zijn van toepassing:

- ❏ Verminder het aantal goederen  in je pakhuisen voor elk goed dat je verscheept. Neem een pakhuis terug in je reserve als je alle goederen ervan hebt verscheept.
- ❏ Verkrijg inkomen  voor elk verzonden goed zoals afgebeeld op de fabriek waar het is opgeslagen.
- ❏ Voeg een verzendfiche  toe aan je spelersbord voor elk schip dat je gebruikt hebt.


## b Bepaal de Prijs en de Marktwaaarde van het Actieve Goed

*Kies je verkoopstrategie verstandig, want je concurrenten kunnen die van hen bepalen na het bestuderen van de jouwe.*



Sla deze stap over als je geen open fabriek hebt die het actieve goed van deze ronde produceert.

**Als je een open fabriek hebt die het actieve goed van deze ronde produceert, moet je het actieve goed produceren, en je bepaalt de prijs en de marktwaaarde in deze stap, direct na het uitvoeren van je ene actie.**

In dit stadium kan je:

- ❏ De **fabrieksfiche** op je producerende fabriek verplaatsen naar één van de 4 beschikbare velden 

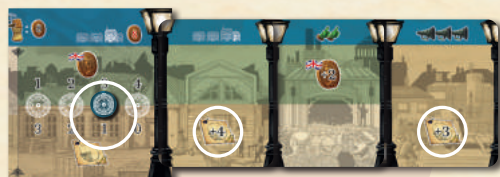


- ❏ Roteer de **kantoor-**  en **kwaliteitskaarten**  van je producerende **fabriek** om de marktwaaarde te veranderen in prijs of andersom

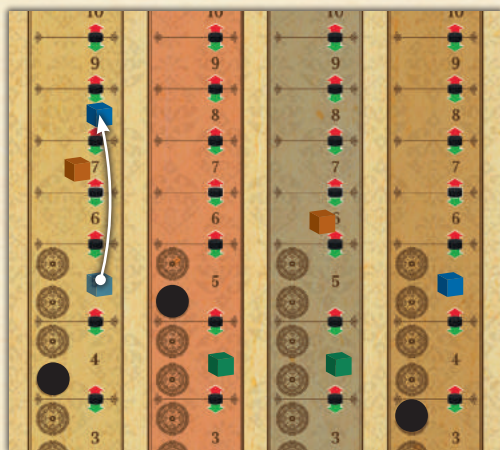


- ❏ **Opmerking:** Het roteren van kantoor- of kwaliteitskaarten of het verplaatsen van je fabrieksfiche zal de totale som van prijs en marktwaaarde van je fabriek niet aanpassen.

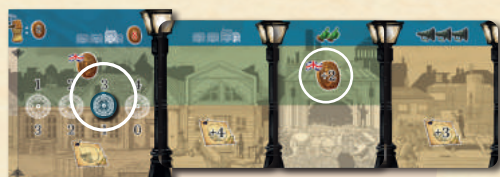
- 2 Bepaal vervolgens de totale marktwaarde van het goed dat je produceert door al de marktwaarde van je fabriek en zijn kaarten bij elkaar op te tellen. Verplaats je marktwaardemarkeerder op het juiste marktwaardespoor op het marktspeelbord naar de juiste totale marktwaarde.



= 8

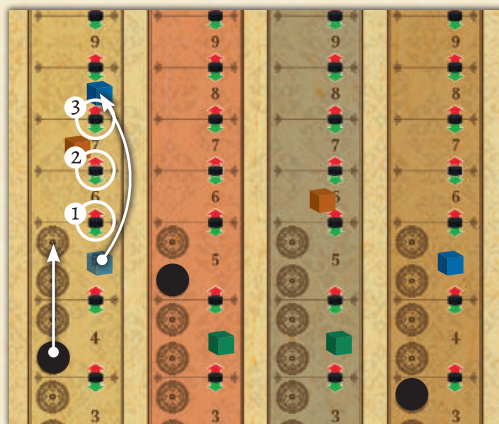


De prijs van je goed is de som van alle munten op je fabriek en zijn kaarten.



= 5

Voor elke rode of groene pijl die je marktwaardemarkeerder passeert, beweeg je de vraagmarkeerder van het actieve goed één stap in dezelfde richting.



**Voorbeeld:** Het actieve goed in deze ronde is kleding. Eva verhuist de fabrieksfiche op haar kledingfabriek van het eerste veld naar het derde veld (in decennium I geeft dit haar een goede prijs van 4 en 1 marktwaarde). Ze roteert haar kantoorkaart naar 4 marktwaarde en heeft geen kwaliteitskaart om te roteren. Ze heeft echter wel een distributiekaart met 2 extra marktwaarde, die ze in een vorige beurt als haar ene actie heeft toegevoegd. Dat maakt een totaal van 7 marktwaarde en een totale prijs van 4 per verkocht goed.



Haar marktwaardemarkeerder stond op een waarde van 3. Eva verplaatst de fiche naar waarde 7, waarbij ze 4 rode pijlen passeert op het kleding marktwaardespoor. Ze beweegt de vraagmarkeerder van kleding 4 stappen in dezelfde richting op het vraagspoor.





## C Neem een ontwikkeling

*Om je onderneming te laten groeien, is het essentieel om de juiste ontwikkelingskeuzes te maken.*

Na het uitvoeren van een actie en het bepalen van je prijs en marktwaarde van het actieve goed, mag je:

- 1 **ontwikkeling op je spelersbord nemen** door de markeerder een stap te bewegen
- 2 **OF neem 1 ontwikkelingskaart** uit de algemene voorraad

### ONTWIKKELINGEN

#### 1. Kwaliteit

De initiële maximale hoeveelheid kwaliteit die je tijdens een actie kan toevoegen is 1. Je kan deze ontwikkeling upgraden om 2 of 3 kwaliteit per actie te kunnen toevoegen.



#### 2. Distributie

De initiële maximale hoeveelheid distributie die je tijdens een actie kan toevoegen is 2. Je kan deze ontwikkeling upgraden om 3 of 4 distributie per actie te kunnen toevoegen.



#### 3. Ontwikkelingskaarten

Het initiële aantal ontwikkelingskaarten dat je kan hebben in je reserve en je fabrieken is 2. Je kunt deze limiet upgraden tot 3 of 4 kaarten.



#### 4. Machines

Wanneer je de machine-actie gebruikt, mag je initieel maximaal 2 arbeiders vervangen door machines tijdens een actie. Je kan deze ontwikkeling upgraden om tot 3 of zelfs 4 arbeiders te vervangen door machines per actie.



#### 5. Verscheeping

Je schip kan initieel maximaal 2 goederen per schip verscheppen. Je kan hun capaciteit upgraden tot 3 of 4 goederen per schip.



#### 6. Beurs

Initieel kan je alleen aandelen kopen tegen de huidige waarde van het aandeel. Door deze ontwikkeling te upgraden, kun je aandelen met korting kopen:

- 1 Met 1 upgrade van deze ontwikkeling kan je 1 aandeel kopen voor de helft van de huidige waarde van het aandeel, eventueel afgerond naar boven.



- 2 Met 2 upgrades van deze ontwikkeling kan je maximaal 2 aandelen kopen voor de helft van de huidige waarde van het aandeel.



Deze ontwikkeling **geldt slechts één keer per beurt**, maar je kan altijd extra aandelen kopen tegen de gewone aandelenwaarde.





Voor een overzicht van alle ontwikkelingskaarten, zie pagina 23.

Het aantal ontwikkelingskaarten dat je in je reserve en je fabrieken mag houden is beperkt door de ontwikkeling **Ontwikkelingskaarten** op je **spelersbord**. Je mag een ontwikkelingskaart uit je reserve of fabrieken verwijderen en weer in de algemene voorraad leggen om binnen de kaartlimiet te blijven.

Je mag geen ontwikkelingskaart nemen van hetzelfde type dat je al bezit. Je mag echter wel een ontwikkelingskaart terugnemen die je eerder in het spel hebt verwijderd, maar niet in dezelfde beurt. Verschillende types Patron kaarten worden beschouwd als aparte types ontwikkelingskaarten.

Sommige ontwikkelingskaarten kunnen alleen gebruikt worden door de juiste actie uit te voeren nadat je ze aan je reserve hebt toegevoegd. (Bijvoorbeeld om de *Ingenieur* kaart te gebruiken, neem je deze eerst in je reserve, en activeer je deze later door de actie **Voeg Kwaliteit Toe** te kiezen).

## 2 Productiefase



Spelers die geen fabriek hebben die het actieve goed produceert, slaan deze fase volledig over. De andere spelers zullen, tegelijkertijd:

- a Goederen Verkopen aan de Thuismarkt en Inkomsten Ontvangen
- b Goederen Opslaan of Verschepen en Inkomsten Ontvangen
- c Productiekosten Betalen
- d De Waarde van hun Aandeel Verhogen
- e Distributie Verminderen

### a Goederen Verkopen aan de Thuismarkt en Inkomsten Ontvangen

De meest voorkomende manier om zaken te doen is om eerst op de thuismarkt te verkopen.

Om goederen op de Engelse thuismarkt te verkopen en inkomen te ontvangen, volg je deze stappen:

#### a. Bepaal de Verkoophoeveelheid

Je **moet** goederen produceren als je een open fabriek hebt die het actieve goed voor deze ronde kan produceren. **Bepaal het totale aantal geproduceerde goederen door het optellen van alle**

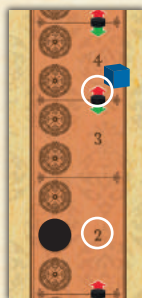
**goederen pictogrammen die op uw fabriek en haar arbeiderskaarten staan afgebeeld.** Je produceert altijd op de maximale capaciteit van je complete fabriek.



= 4



Je **moet** alle goederen die je kunt verkopen aan de thuismarkt verkopen. De maximale hoeveelheid goederen die je op de thuismarkt kunt verkopen wordt bepaald door de marktwaarde en de vraag van het actieve goed, zoals aangegeven op het marktspeelbord. **Trek de hoeveelheid vraag af van je marktwaarde om te bepalen hoeveel goederen je op de thuismarkt mag verkopen.**



= 2

Als je **ten minste** de hoeveelheid goederen produceert die je op de thuismarkt mag verkopen, is je verkoophoeveelheid gelijk aan de maximaal toegestane verkoophoeveelheid. Je mag de resterende goederen opslaan of verschepen (zie volgende stap).

Als je **minder** goederen produceert dan je op de thuismarkt mag verkopen, mag je bovendien goederen uit je pakhuis naast de producerende fabriek verkopen, als je die hebt, totdat je de grens bereikt van wat je mag verkopen. **Je totale verkoophoeveelheid is de som van de geproduceerde goederen en de opgeslagen goederen die je verkoopt.**

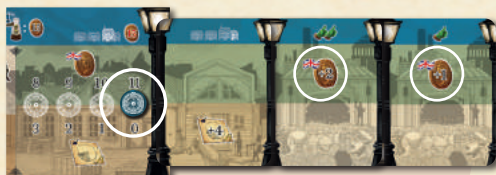
**Opmerking:** Je verkoophoeveelheid op de thuismarkt kan nooit hoger zijn dan je marktwaarde.

**Opmerking:** Je kan geen goederen op de thuismarkt verkopen als je marktwaarde gelijk is aan of lager is dan de waarde van de vraagmarkerder. Thematisch betekent dit dat de prijs van je producten zo hoog is dat niemand ze wil kopen.



## b. Bepaal je Inkomen

Bepaal je inkomen door het aantal verkochte goederen te vermenigvuldigen met de prijs van je goederen. De prijs van je goederen is de som van alle munten op je fabriek en haar kaarten. Verplaats je **geldschijf** overeenkomstig.



$$14 \times 2 = 28$$

20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35		37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63		65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79

De prijs van elk verscheept goed staat afgebeeld op je fabriek.



Plaats voor elk schip dat je gebruikt hebt een verscheepingsfiche op het overeenkomstige spoor op je spelersbord, dit telkens op de meest links vrije locatie. Je kan maximaal 9 schepen gebruiken tijdens het hele spel.



**Opmerking:** Je kan je marktwaarde bewust laten verminderen om zoveel mogelijk goederen te verschepen. Deze strategie zal echter niet leiden tot een verhoging van de waarde van het aandeel. Goederen die je niet op de thuismarkt zou kunnen verkopen, noch opslaan, noch verschepen, gaan verloren.

## b Goederen Opslaan of Verschepen en Inkomsten Ontvangen

Als de concurrentie op de thuismarkt groot is, kan het een goed idee zijn om op zoek te gaan naar mogelijkheden elders. Maar pas op: verschepen is gevaarlijk en de angst van je aandeelhouders kan je aandelenwaarde vermindern.

Als je nog goederen over hebt die je niet op de thuismarkt in Engeland kunt verkopen, hetzij van de productie, hetzij van je pakhuizen, dan kan je één van beide of beide van de volgende dingen doen:

1 **Bewaar de overgebleven goederen** in een beschikbaar **pakhuis**. Het opslaan van goederen levert je geen inkomsten op.



2 **Verkoop de overgebleven goederen** op overzeese markten met behulp van een beschikbaar **schip**.



Je inkomen is het aantal verscheepte goederen vermenigvuldigd met hun prijs.

## Pakhuizen

Alle spelers hebben twee klein pakhuiskaarten beschikbaar in hun reserve. De spelers kunnen een extra groot pakhuis aanschaffen via een van de ontwikkelingskaarten.



Om de opslag van goederen aan te duiden, voeg je een voorraadkaart toe aan de linkerkant van de betreffende fabriek. Een klein pakhuis kan 1 of 2 goederen opslaan. Een groot pakhuis kan tot 4 goederen opslaan.

Meerdere pakhuizen kunnen worden gecombineerd naast dezelfde fabriek of kunnen worden gebruikt voor verschillende fabrieken. Een pakhuis kan nooit meer dan één soort goederen bevatten.

Zodra de opgeslagen goederen zijn verkocht, kan je de kaart terugplaatsen in je reserve voor later gebruik of de kaart draaien (of vervangen) als je niet alle goederen hebt verkocht die je had opgeslagen.

Als je een pakhuis met niet-actieve goederen verwijdert (bijvoorbeeld omdat je de kaart nodig hebt om goederen van de actieve soort op te slaan), gaan deze goederen verloren.

## Verschepping



In de basis startopstelling beginnen alle spelers met een verscheppingskaart met 2 beschikbare schepen.



Als je 2 beschikbare schepen hebt en je gebruikt er 1, draai dan je verscheppingskaart om met 1 schip. Als je al je beschikbare schepen gebruikt, plaats dan de kaart terug in je reserve totdat je deze opnieuw activeert. Schepen kunnen alleen tijdens de actiefase (opnieuw) geactiveerd worden met de Beursactie (zie pagina 14).



De ontwikkeling Verschepping op je spelersbord geeft aan hoeveel goederen elk van je schepen kan verscheppen. Schepen hoeven niet volledig geladen te zijn om ze te kunnen gebruiken, en je kunt alleen goederen van de actieve soort verscheppen.



Het gebruik van Verschepping zal de waarde van je aandelen verminderen tijdens de eindscore, zoals aangegeven met de verscheppingsfiches die je aan je spelersbord hebt toegevoegd.



## c Productiekosten Betalen

Het runnen van een onderneming is niet gemakkelijk. Na aftrek van alle kosten is elke kleine winst een succes. Voor een startende fabriek is zelfs verlies maken niet ongebruikelijk.

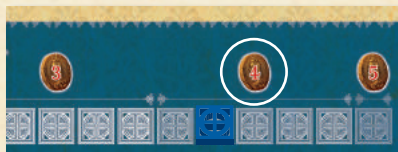
Elke speler die het actieve goed met zijn fabriek heeft geproduceerd, moet zijn productiekosten betalen:



2 **Betaal de vaste fabriekskosten** zoals afgebeeld op de producerende fabriek.



2 **Betaal de loonkosten** voor elke arbeider in je producerende fabriek, zoals aangegeven op het loonspoor op het marktspeelbord.



2 **Betaal onderhoud** voor elke machine in uw producerende fabriek. De onderhoudskosten zijn £1 per machine.



## Noodfonds

Het is niet toegestaan om leningen te nemen om de productie te betalen. Dat kan alleen gedaan worden als een actie (zie pagina 14).

Als je niet genoeg geld hebt om de productiekosten te betalen, **moet** je gebruik maken van het noodfonds.

Het noodfonds werkt op dezelfde manier als leningen, maar je krijgt slechts de helft van de huidige waarde van de aandelen voor elke leningfiche dat je aan je spelersbord toevoegt, indien nodig naar boven afgerond.

In het zeer zeldzame geval dat je alle 9 velden voor leningfiches inneemt en je nog steeds niet genoeg geld hebt om alle productiekosten te betalen, worden je fabrieken failliet verklaard, en **ben je uit het spel**.



## d De Waarde van een Aandeel Verhogen

Als je genoeg goederen hebt verkocht, zal de waarde van je fabriek stijgen.

Als je in deze productiefase ten minste 2 goederen op de **thuismarkt** hebt verkocht, verhoog dan je aandeelwaarde met 1. *Verscheepte goederen leveren je geen aandeelwaarde op.*



Van die spelers mag de speler met de **hoogste marktwaarde** voor het actieve goed dan 1 meer toevoegen aan zijn aandeelwaarde. In geval van een gelijkspel krijgt niemand de extra waarde (tenzij één van die spelers zijn **Ondernemer** ontwikkelingskaart gebruikt).



## e Distributie Verminderen

Distributie heeft een langzaam verslechterend effect.

Elke speler vermindert de distributie van zijn **producerende fabriek** met 1, indien mogelijk, door te roteren, om te draaien of de **distributiekaart** van zijn fabriek te verwijderen.



Fabrieken die in deze productiefase geen goederen hebben geproduceerd, worden niet getroffen.

## 3 Voorbereiding op de Volgende Ronde

Voer aan het einde van ronde 1, 2 of 3 de volgende stappen uit:

**a Verplaats de rondemarkeerder** naar de volgende ronde



**b Geef de startspelerkaart** door aan de volgende speler met de klok mee




Voer aan het einde van de 4e ronde van decennium I of II de volgende stappen uit:

**a Verplaats de rondemarkeerder** terug naar het veld onder het voedsel marktwaardespoor



**b Verplaats de decenniummarkeerder** naar het volgende decennium



**c Heractiveer alle gebruikte Ontwikkelingskaarten** met een -pictogram



## d Bepaal de nieuwe startspeler.

Elke speler vermenigvuldigt de waarde van zijn aandeel met het aantal gekochte aandelen, zonder rekening te houden met leningen en verscheppen. De speler met het laagste bedrag kiest de nieuwe startspeler. Geef deze persoon de startspelerkaart. In geval van een gelijkspel mag de speler met het minste geld kiezen. Als er nog steeds sprake is van een gelijke stand, mag de speler het dichtst bij de vorige startspeler, met de klok mee, kiezen.



In een 2-spelers spel, aan het einde van het 1e en 2e decennium, mag elke marktwaardemarkeerder van de neutrale speler een veld naar omhoog worden geschoven. Als één van de markeerders een rode pijl passeert, beweeg dan de vraagmarkeerder op hetzelfde spoor een veld in dezelfde richting.

Als dit de **4e ronde van decennium III** was, eindigt het spel. Voer de eindscore uit.



Na de 4e ronde van decennium III eindigt het spel.

Alle spelers voeren de eindscore uit:

- a Verkoop de resterende goederen** in je pakhuizen, als die er zijn, tegen een vaste prijs.



- b Koop zoveel mogelijk aandelen met je resterende geld**, tegen de normale aandelenwaarde, zonder rekening te houden met de ontwikkeling Beurs.



- c Verminder het aantal aandelen** door je aandelenmarkeerder een stap terug te bewegen voor elke lening (of noodfonds) die je tijdens het spel bent aangegaan, zoals aangegeven door de leningfiches op uw spelersbord.



- d Verminder de waarde van je aandeel** door je aandelenwaardemarkeerder een stap terug te bewegen met het aantal stappen dat wordt aangegeven door de verscheppingsfiches op je spelersbord.



- e Vermenigvuldig je uiteindelijke aandeelwaarde met je uiteindelijke aantal aandelen.** Dat is je eindscore.

**De speler met de hoogste eindscore is de beste ondernemer en wint!**

In het geval van een gelijkspel wint de speler met het meeste geld. Als het nog steeds een gelijkspel is, delen die spelers de overwinning en moeten ze samen een onderneming starten in het echte leven.

## Colofon

**SPELONTWERP:** Stefan Risthaus • **ILLUSTRATIES:** Mehdi Merrouche • **PROJECT MANAGER:** Rudy Seuntjens • **ART DIRECTION:** Rafaël Theunis • **REDACTIE & KWALITEITSCONTROLE:** Eefje Gelis • **VERTALING NEDERLANDS:** Eefje Gelis, Christine Gijbels • **TESTLEZER NEDERLANDS:** Dennis Laumen

De auteur wil graag alle speltesters bedanken, in het bijzonder zijn vrouw Heike Risthaus, en Volker Wichert, Christian Heider, Robert Rudolph, Karsten Becker, Thomas Gartner, Tim Kühn, André Müller, Jörg Berg, en de spellenclubs van Letter en Wolfsburg.

Als er een probleem is met dit product, contacteer dan a.u.b. de verkoper van dit spel of onze klantendienst op [gamebrewer.com/customer-service](http://gamebrewer.com/customer-service)





# Ontwikkelingskaarten

Voor ontwikkelingskaarten gelden enkele algemene regels:

- ❗ Je kan nooit meer **ontwikkelingskaarten** hebben **dan de ontwikkeling Ontwikkelingskaarten op je spelersbord aangeeft** (zie pagina 17). Je kan echter wel een ontwikkelingskaart verwijderen om een nieuwe te kunnen nemen binnen je limiet.
- ❗ Je kan nooit 2 ontwikkelingskaarten van hetzelfde type hebben. Je kan echter wel een ontwikkelingskaart terugkrijgen die je eerder in het spel hebt verwijderd, maar niet in dezelfde beurt. Elke Patron kaart wordt beschouwd als een **apart** type ontwikkelingskaarten.
- ❗ Verwijderde ontwikkelingskaarten worden teruggeplaatst in de algemene voorraad en worden weer beschikbaar voor alle spelers.

**Opmerking:** De ontwikkelingskaarten zijn dubbelzijdig. Je gebruikt slechts één zijde, en de kaarten worden nooit omgedraaid tijdens het spel. De **Ingenieur**, **Patent** en **Groot Pakhuis** zijn de enige uitzonderingen.

**Expertvariant:** Met bepaalde ontwikkelingskaarten kun je de decenniumrestrictie van specifieke ontwikkelingen negeren. Dat betekent dat je deze ontwikkelingen kunt nemen voordat het aangegeven decennium is begonnen.



Om dit aan te geven, draai je de juiste restrictiefiche om wanneer je zo'n ontwikkelingskaart aanschaft. Na het verwijderen van de ontwikkelingskaart zal dit voordeel verdwijnen (draai de restrictiefiche indien nodig), maar je hoeft geen ontwikkelingsmarkeerder naar achteren te bewegen.

## Algemene iconografie voor ontwikkelingskaarten



Roteer deze kaart 90° naar links om het effect van deze kaart te activeren. Je mag deze kaart één keer per decennium activeren.



Verwijder deze kaart en plaats hem terug in de algemene voorraad om het effect van deze kaart te activeren.

### 1. ONDERNEMER

De Ondernemerskaart heeft twee functies, één die je een keer per decennium mag gebruiken en één die je slechts eenmalig mag gebruiken.

Plaats deze kaart voor je, wanneer deze is aangeschaft.

Wanneer je een gelijke stand hebt voor de hoogste marktwaarde in de productiefase, roteer deze kaart dan 90° om de tie-breaker te winnen. Kan één keer per decennium gebruikt worden.

Bij het afleggen (al dan niet geactiveerd als tie-breaker) aan het einde van een ronde, mag je de nieuwe startspeler bepalen. Als het het einde van een decennium is, moet je deze kaart gebruiken voordat de speler met de laagste score de nieuwe startspeler aanduidt.



### 2. HANDELSBUREAU

Plaats deze kaart voor je, wanneer deze is aangeschaft.

Bij gebruik van ten minste één schip, roteer deze kaart 90° om 1 verscheppingsfiche minder toe te voegen aan je spelersbord. Kan één keer per decennium gebruikt worden.



**Expertvariant:** Negeer de decenniumrestrictie van de ontwikkeling **Verschepping** (draai de restrictiefiche om).

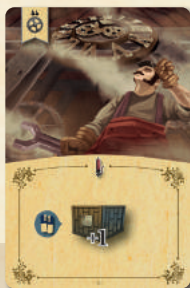
### 3. EXTRA DIENST

Plaats deze kaart voor je, wanneer deze is aangeschaft.

Wanneer die tijdens de productiefase wordt verwijderd, vervaardig je één goed meer dan er op je fabrieks- en arbeiderskaarten staat afgebeeld.



**Expertvariant:** Wanneer die tijdens een productie-actie wordt verwijderd, vervaardig je een extra goed.



### 6. EFFECTENMAKELAAR

Plaats deze kaart voor je, wanneer deze is aangeschaft.

Aan het einde van je actiefase, in plaats van 1 ontwikkeling op je spelersbord of 1 ontwikkelingskaart, verwijder je deze kaart om tot 2 aandelen te kopen tegen de helft van de huidige waarde van elk aandeel (afgerond naar boven), zonder rekening te houden met het niveau van je ontwikkeling Beurs. Je mag niet meer aandelen kopen met deze kaart.



### 4. WERKPLAATS

Plaats deze kaart voor je, wanneer deze is aangeschaft.

Bij het betalen van machine-onderhoud voor één van je fabrieken, negeer dan tot 2 machines.



**Expertvariant:** Negeer de decenniumrestrictie van de ontwikkeling **Machines** (draai de restrictiefiche om).



### 7. PATRON

Plaats deze kaart voor je, wanneer deze is aangeschaft.

Wanneer je één van de afgebeelde goederen op de thuismarkt verkoopt, roteer je deze kaart 90° om de maximale hoeveelheid goederen die je op de thuismarkt mag verkopen met één te verhogen (zonder je marktwaardemarkeerder of de vraagmarkeerder te verplaatsen). Kan één keer per decennium gebruikt worden.



### 5. PLOEGBAAS

Plaats deze kaart bij aankoop onmiddellijk aan de linkerkant van één van je fabrieken. Wanneer je de loonkosten van deze fabriek moet betalen, betaal dan £2 per werknemer minder, voor maximaal 4 werknemers.



### 8. UITVINDER

Plaats deze kaart voor je, wanneer deze is aangeschaft.

Bij het uitvoeren van de actie Fabrieken Upgraden, verwijder deze kaart om tot 2 verschillende fabrieken en hun arbeiderskaarten te upgraden van decennium I naar decennium II (wanneer in decennium I), of van decennium II tot decennium III (wanneer in decennium II), zonder rekening te houden met het huidige decennium.



**Expertvariant:** Aan het einde van je actiefase, in plaats van 1 ontwikkeling op je spelersbord of 1 ontwikkelingskaart te nemen, verwijder je deze kaart om 2 ontwikkelingen op je spelersbord te nemen, zonder rekening te houden met de restricties van het huidige decennium.




## 9. ONTWIKKELAAR

Plaats deze kaart voor je, wanneer deze is aangeschaft.

Bij het betalen van de productiekosten zijn de vaste fabriekskosten van elk van je fabrieken £2 minder.

EN

Tijdens je beurt kan je deze kaart 90° roteren om een andere ontwikkelingskaart met een -pictogram opnieuw te activeren. Kan één keer per decennium gebruikt worden.



## 12. INGENIEUR

Plaats deze kaart in je reserve, wanneer deze is aangeschaft.

Vanaf nu is de maximale kwaliteitswaarde in elk van je fabrieken 6 (in plaats van 4). Draai het ingenieursfiche naar de max. 6 zijde voor de rest van het spel.



## 10. CONTRACT


Plaats deze kaart voor je, wanneer deze is aangeschaft.

Wanneer je goederen verscheept, krijg je extra inkomsten overeenkomstig de tabel.



Bij het uitvoeren van de actie Kwaliteit Toevoegen is dit een extra beschikbare kwaliteitskaart.


Bij verwijdering van een fabriek mag je deze kaart onmiddellijk vervangen door andere kwaliteitskaarten tot dezelfde waarde, indien beschikbaar in je reserve.

 **Expertvariant:** Negeer de decenniumrestrictie van de ontwikkeling **Kwaliteit** (draai de restrictiefiche om).

## 11. PATENT

Plaats deze kaart in je reserve, wanneer deze is aangeschaft.

Bij het uitvoeren van de actie Distributie Toevoegen is dit een extra beschikbare distributiekaart.

 **Expertvariant:** Negeer de decenniumrestrictie van de ontwikkeling **Distributie** (draai de restrictiefiche om).



## 13. GROOT PAKHUIS

Voeg deze kaart toe aan je reserve wanneer deze is aangeschaft.

Bij de opslag van goederen is dit een extra beschikbaar pakhuis die tot 4 goederen kan opslaan.

Zie pagina 19 voor meer informatie over pakhuizen.



# Iconografie



Voeding



Fabriek



Decennium (I, II, III)



Kleding



Kantoor



Decennium-markeerder



Bestek



Volledige Fabriek  
(fabriek en kantoor gecombineerd)



Rondemarkeerder



Lampen



Arbeiderskaart  
(uitbreiding fabriek)



Roteer 180°



Goed (symboliseert elk van de vier soorten goederen)



Eerste  
Arbeiderskaart



Draai om (verticaal)



Marktwaaarde



Tweede  
Arbeiderskaart



Roteer 90° in  
tegenwijzerzin



Aandeel



Klein Pakhuis



Activeer  
Ontwikkelingskaart



Aandeelwaarde



Groot Pakhuis



Heractiveer  
Ontwikkelingskaart



Arbeider



Kwaliteit



Leg  
Ontwikkelingskaart af



Machine



Distributie



Verwijder



Verschepping



Ontwikkeling



Beweeg de  
vraagmarkeerder



Geld (£)



Ontwikkelings-  
kaart



Speler



Thuismarkt



Productie (Fase)



Expert-Variant



Lening



Beurs



Restrictiefiche



Met deze variant kan je Arkwright: het Kaartspel solo spelen. Je zal het moeten opnemen tegen 2 geautomatiseerde tegenstanders.

Gebruik de standaardregels voor de basisstartopstelling, plus de volgende solo-opstelling die geldt voor je geautomatiseerde tegenstanders, startfabrieken, ontwikkelingskaarten en startaandelen.

## 1. Startopstelling

- 1 Stel je eigen spelersbord op zoals in de basisstartopstelling.
- 2 Stel 2 spelersborden op voor je geautomatiseerde tegenstanders. Neem 2 extra spelersborden en plaats op elk ervan de aandeelmarkeerder en aandeelwaardemarkeerder in de juiste kleur op veld 12. Plaats 4 marktwaardemarkeeders in de overeenkomstige kleuren bij beide spelersborden.
- 3 Maak het marktspeelbord en de voorraad ontwikkelingskaarten klaar zoals voor een spel met 3 spelers. Schud de 17 ontwikkelingskaarten en leg ze in een willekeurig rooster van 3x5. Leg de 2 overblijvende kaarten terug in de doos, ze worden in dit spel niet gebruikt. Plaats de geldschijven in de 3 andere kleuren (de 2 geautomatiseerde kleuren en de resterende

neutrale kleur) willekeurig op de uiterst linkse kaart van elk van de 3 rijen van de 5 ontwikkelingskaarten.

**Opmerking:** Als er op ontwikkelingskaarten een geldschijf ligt, dan worden ze beschouwd als ingenomen door een tegenstander en zijn ze niet beschikbaar voor jou, de solospeler.

- 4 Steek 3 markeeders van elk van de 2 geautomatiseerde tegenstanders en 2 markeeders van de resterende neutrale kleur in de zak. Deze zullen tijdens het spel willekeurig getrokken worden.







De andere onderdelen zijn niet nodig voor dit spel en kunnen terug in de doos gestopt worden.



**Opmerking:** Alle expertvarianten kunnen op deze solovariant toegepast worden.

## 2. Voorbereidingsfase:

- A Kies je eerste fabriek**
- Kies en plaats 1 van je 4 fabrieken, samen met zijn bijhorende kantoorkaart en eerste arbeiderskaart, in je speelruimte.

- B Maak de fabrieken van je tegenstanders klaar**
- Neem 2 marktwaardemarkeeders van elk van je tegenstanders, schud ze en plaats er 1 op de startpositie van elk van de 4 marktwaardesparen. Pas dan de markt aan door deze markeeders op de volgende velden van hun marktwaardesparen te plaatsen:

- Voedsel  : 4 (beweeg de vraagmarkeerder 2 velden omhoog )
- Kleding  : 4 (beweeg de vraagmarkeerder 2 velden omhoog )
- Bestek  : 3 (beweeg de vraagmarkeerder 1 veld omhoog )

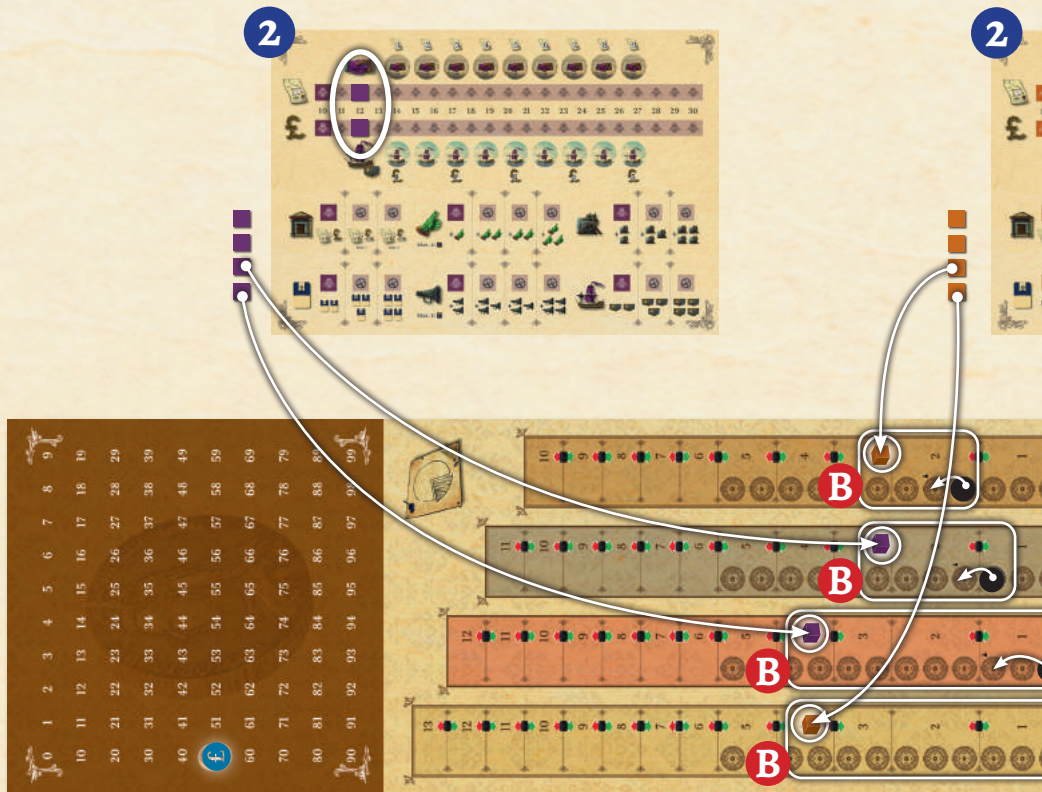
- Lampen  : 3 (beweeg de vraagmarkeerder 1 veld omhoog )

**Opmerking:** De vraagmarkeeders en loonmarkeeders worden volgens de standaardregels verplaatst wanneer de tegenstanders zich op de marktwaardesparen voortbewegen.

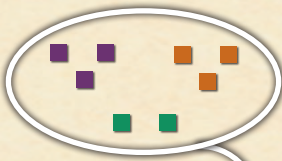
- C Kies je tweede fabriek**

Kies en plaats één van je 3 resterende fabrieken, samen met zijn bijhorende kantoorkaart en eerste arbeiderskaart, in je speelruimte.

**Variant:** Kies willekeurig 2 fabrieken. Schud je 4 fabrieks fiches onder de tafel en trek er 2 willekeurig. Plaats de 2 willekeurig getrokken fabrieken zoals normaal.



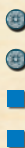
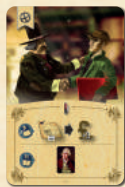
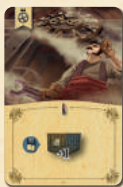
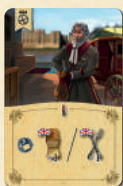
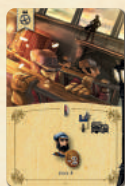
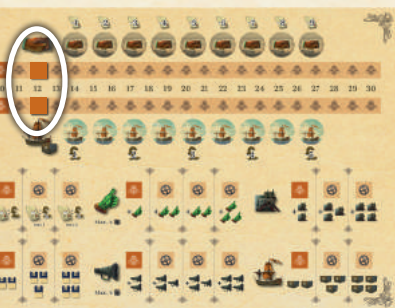
4



3







### 3. Spelverloop

#### 1 Beurten/Actiefase

##### A. VOER JE EIGEN ACTIE UIT

Jij bent als eerste aan zet in elke ronde en voert je actiefase uit volgens alle normale stappen: **a**, **b**, and **c**.

**Opmerking:** Als je de functie Ondernemer gebruikt om de startspeler te selecteren, kan je er in de volgende ronde voor kiezen om nà je tegenstanders te spelen (zie B beneden). Dus, in plaats van stap A en B uit te voeren, voer je *éérst* stap B uit, gevolgd door A.

##### B. VOER JE TEGENSTANDERS BEURT UIT

Na je eigen zet, voer je de beurt van je tegenstanders als volgt uit:

**1** Trek 1 markeerder uit de zak.

**2a** Als de getrokken markeerder **overeenstemt** met een marktwaardemarkeerder op het marktspeelbord van het actieve goed, **beweeg dan die marktwaardemarkeerder 2 stappen** vooruit en pas de vraagmarkeerder aan zoals gewoonlijk.

**2b** Als de getrokken markeerder **niet overeenstemt** met een marktwaardemarkeerder op het marktspeelbord van het actieve goed, dan **opent deze tegenstander een nieuwe fabriek**.

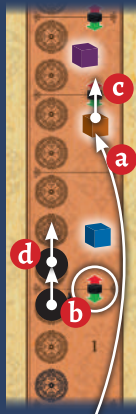
Plaats een marktwaardemarkeerder van die kleur uit de tegenstanders voorraad op het bijhorende marktwaardespoor op veld 0. Beweeg deze dan naar veld 3 voor voedsel of kleding en veld 2 voor bestek of lampen. Beweeg daarna diezelfde marktwaardemarkeerder **evenveel stappen vooruit als het nummer van het decennium** waarin je speelt en pas de vraagmarkeerder aan zoals gewoonlijk.

**Voorbeeld:** In decennium I beweegt de marktwaardemarkeerder voor een nieuwe kledingfabriek van veld 3 naar veld 4; in decennium III beweegt de marktwaardemarkeerder voor een nieuwe lampenfabriek van veld 2 naar veld 5.

**3** Elke geautomatiseerde tegenstander wiens blokje niet uit de zak werd getrokken, krijgt 1 aandeel. Beweeg hun aandeelmarkeerder vooruit.

**Voorbeeld:** Het is decennium I en het actieve goed is kleding. Er bevinden zich marktwaardemarkeeders van jezelf en van **paars** op het kledingmarktwaardespoor. Het volgende kan gebeuren:

**1** Je trekt een **oranje** markeerder. **Oranje** opent een nieuwe kledingfabriek. Beweeg alle vraagmarkeeders naar beneden (richting van de groene pijl) en de loonmarkeerder 1 veld naar rechts. Plaats de marktwaardemarkeerder voor **oranje** onderaan het kledingmarktwaardespoor en beweeg het onmiddellijk naar veld **a**. De vraagmarkeerder voor kleding wordt 1 extra stap naar omhoog verplaatst **b** (omdat de **oranje** marktwaardemarkeerder weer een ander gepasseerd is). Beweeg daarna de **oranje** marktwaardemarkeerder 1 extra stap omhoog **c** (omdat we ons in decennium I bevinden). De vraagmarkeerder voor kleding beweegt 1 veld omhoog **d** (omdat de **oranje** marktwaardemarkeerder een gepasseerd is).



**Paars** krijgt een aandeel.

**2** Je trekt een **paarse** markeerder - een tegenstander. Beweeg de **paarse** marktwaardemarkeerder 2 velden vooruit **e**. Beweeg de vraagmarkeerder 2 stappen naar omhoog **f**.



**Oranje** krijgt een aandeel.

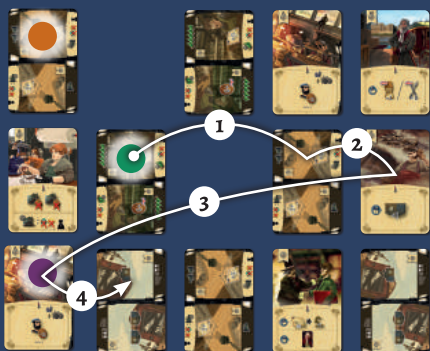
**3** Je trekt een **groene** markeerder - de neutrale kleur. Zowel **oranje** als **paars** krijgt een aandeel.





- 4 Kijk naar het ontwikkelingskaartendisplay en zet de geldschijf met dezelfde kleur als de markeerder die je uit de zak getrokken hebt, vooruit. Tel één kaart als een stap, ga van links naar rechts, van boven naar beneden, en zet evenveel stappen als er zich marktwaardemarkeerders bevinden op het marktwaardespoor van het actueel actieve goed. Sla lege velden over. Maak, indien nodig, een bocht van beneden rechts naar bovenaan links. Als de geldschijf op een kaart met een andere markeerder eindigt, beweeg je de geldschijf opnieuw voorwaarts totdat je eindigt op de volgende kaart zonder markeerder.

**Voorbeeld:** Volgend op het vorige voorbeeld, stel dat je een **groene** markeerder trekt uit de zak. Er zijn 3 markeerders op het marktwaardespoor. Je moet **groen** 3 stappen vooruit bewegen. Je beweegt het eerst 2 stappen naar rechts en slaat het lege veld over **1**. Dan beweeg je het 1 stap naar beneden tot helemaal links **3**. Deze kaart is ingenomen door een **paarse** markeerder, dus beweeg je het 1 stap verder naar rechts, op het grote pakhuis **4**.



- 5 Verwijder de markeerder die uit de zak getrokken is door hem op het marktspeelbord te plaatsen nabij het spoor dat het decennium aangeeft.

**Opmerking:** Alle verwijderde ontwikkelingskaarten worden op het hoogste lege veld in de display van de ontwikkelingskaarten gelegd. Dat is het eerste lege veld in de hoogste rij, uiterst linkse kolom.

## 2 Productiefase

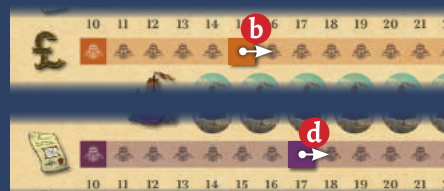


Evalueer de productie zoals in een traditioneel spel. Voor elke geautomatiseerde tegenstander volbreng je de volgende stappen:

- 1 Ze produceren evenveel goederen als ze op de binnenlandse markt kunnen verkopen, gebaseerd op het marktwaardespoor. Ze hebben geen productiekosten.
- 2 Als ze er ten minste 2 verkopen, verhoog je hun aandeelwaarde met 1.
- 3 Als ze er minder dan 2 verkopen, krijgen ze een aandeel.

**Voorbeeld:** Het is de productiefase voor kleding. **Oranjes** marktwaardemarkeerder is 2 stappen vooruit op de vraagmarkeerder **a**. **Oranje** verkoopt 2 goederen op de thuishmarkt, wat de aandeelwaarde verhoogt met 1 **b**.

**Paars'** marktwaardemarkeerder is 1 veld vooruit op de vraagmarkeerder **c**, dus die krijgt een aandeel **d**.



## 3 Einde van het decennium

Aan het eind van het decennium steek je alle markeerders van de voorraad nabij het decenniumspoor in de zak.



## 4. Einde van het spel

Als je het spel gewonnen hebt, controleer of je een prijs voor de Solo-uitdaging in de wacht gesleept hebt.

### Solo-uitdaging - Mijlpaalprijzen

Titel	Voorwaarde	Datum
<b>Magnaat</b>	500+ punten (aantal aandelen x aan-deelwaarde)	/ /
<b>Patriot</b>	Nooit een schip gebruikt	/ /
<b>Ware arbeid(st)er</b>	Nooit een Patent of Ingenieur gebruikt	/ /
<b>Arbeidersheld(in)</b>	Nooit een Machineactie gebruikt (geen machines)	/ /
<b>Heer/Dame</b>	Nooit de Beurs ontwikkeling of de Effectenmakelaar ontwikkelingskaart gebruikt	/ /
<b>Specialist(e)</b>	Met slechts 2 fabrieken gespeeld	/ /
<b>Allrounder</b>	Met 4 fabrieken gespeeld	/ /
<b>Full house</b>	4 fabrieken met elks 2 arbeiderskaarten	/ /
<b>Bedrijfsleid(st)er</b>	25-29 aandelen*	/ /
<b>Makelaarexpert(e)</b>	30 aandelen*	/ /
<b>Beurslieveling</b>	Aandeelwaarde van 25-29*	/ /
<b>Beursmagnaat</b>	Aandeelwaarde van 30*	/ /
<b>Snob</b>	Start zonder geld (15 aandelen)	/ /
<b>Nouveau riche</b>	200+ £ aan het eind van het spel	/ /
<b>Zeebonk</b>	5+ verscheppingsacties	/ /

\* = vóór de eindscore

**Variant:** Kies 2 prijzen als je wint, kies 1 prijs als je 2de eindigde.

