



SPEL VOOR BEGINNERS



Gebruik deze spelregels als je voor het eerst speelt.

In een spel voor beginners zijn de spelregels met betrekking tot het leiden van spoorwegmaatschappijen gelijk aan die van *1830 Classic*. Er wordt echter geen gebruik gemaakt van de aandelenmarkt en er zijn minder maatschappijen in het spel. Het spel voor beginners duurt ongeveer 60-90 minuten en maakt het eenvoudiger voor nieuwe spelers om het volledige spel te leren.

Kort speloverzicht

Iedere speler heeft de leiding over 1 spoorwegmaatschappij. De eigenaar van de maatschappij die aan het einde van het spel het meeste geld heeft, wint. In zijn beurt mag een speler 1 spoortegel leggen of vervangen, 1 station bouwen, treinen laten rijden om inkomsten te genereren en treinen kopen.

Het tijdsverloop wordt door 4 fasen aangegeven. Het begin van een nieuwe fase wordt bepaald door de aankoop van grotere en betere treinen.

Vorbereiding

Leg het speelbord met de zijde *1830 Classic* naar boven op tafel. De landkaart is verdeeld in zeshoekige velden. De spelers leggen spoortegels op deze velden om steden met elkaar te verbinden, waar ze later treinen naartoe laten rijden om geld te verdienen.

Leg de bank (het geld) en de spoortegels die aan beide zijden spoor bevatten (gemarkeerd met ★) naast het speelbord.

Maak aparte stapels van de benodigde 2-treinen, 3-treinen, 4-treinen en 5-treinen (zie de "Startopstellingstabel") en leg deze naast het speelbord.

Opmerking: het cijfer op een trein geeft aan hoeveel steden deze maximaal kan aandoen (een 3-trein mag bijvoorbeeld naar of door maximaal 3 steden rijden).

Leg voor elk van de hieronder afgebeelde spoorwegmaatschappijen 1 stationsfiche op diens thuisstad (ook als er minder dan 6 spelers zijn).

Schud de benodigde maatschappijtableaus (zie tabel hieronder) en geef iedere speler er 1. Iedere speler wordt zo directeur van de maatschappij die hij ontvangen heeft. **Voorbeeld:** schud bij 3 spelers de tableaus van de PRR, de NYC en de C&O.

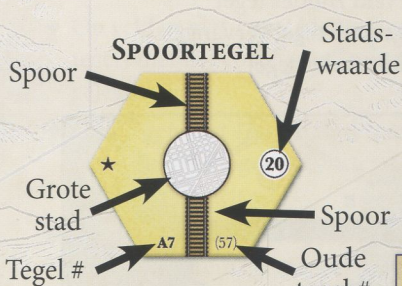
STARTOPSTELLINGSTABEL

# spelers	Start \$	# treinen 2 / 3 / 4 / 5	Actieve spoorwegmaatschappijen
2	\$200	4 / 3 / 2 / 1	PRR, NYC *
3	\$180	4 / 4 / 3 / 1	PRR, NYC, C&O
4	\$180	5 / 5 / 4 / 1	PRR, NYC, C&O, B&M
5	\$150	6 / 6 / 5 / 1	PRR, NYC, C&O, B&M, NNH
6	\$150	7 / 6 / 5 / 2	5 bedrijven hierboven + B&O

#	Spoorwegmaatschappij	Afkorting	Thuisstad
1	Pennsylvania	PRR	Altoona(H-12)
2	New York Central	NYC	Albany (E-19)
3	Chesapeake & Ohio	C&O	Cleveland (F-6)
4	Boston & Maine	B&M	Boston (E-23)
5	NY, New Haven & Hartford	NNH	New York (G-19)
6	Baltimore & Ohio	B&O	Baltimore (I-15)

*In een spel met 2 spelers kunnen de spelers ervoor kiezen om de startopstelling voor 4 spelers te gebruiken. De ene speler leidt dan de PRR en de B&M, de andere de C&O en de NYC. De maatschappijen doen hun bedrijfsvoering gescheiden, maar de speler die met beide maatschappijen in totaal het meeste geld heeft verdiend, wint het spel.

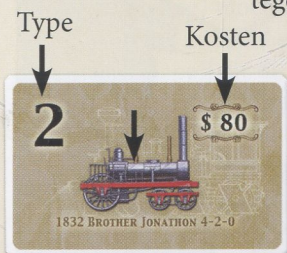
Kies een speler, die de bank beheert. De bank bevat aan het begin van het spel alle biljetten van \$10, \$20, \$50 en \$100. Geef iedere speler zijn startgeld (zie "Startopstellingstabel"). Leg voor elke deelnemende maatschappij 1 van diens stationsfiches op het "\$40"-veld op het tableau. Doe alle overgebleven tableaus en fiches in de doos.



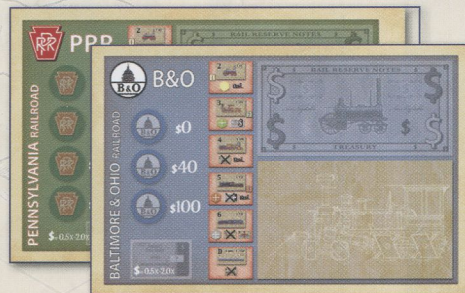
STATIONSFICHES



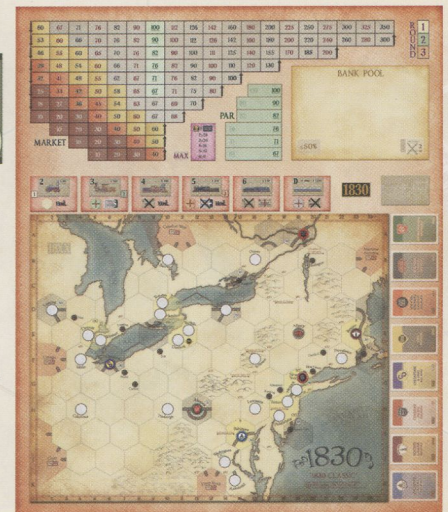
GELD



TREINKAART



SPOORWEGMAATSCHAPPIJTABELAUS



SPEEL-BORD

SPELVERLOOP

Iedere speler doet als hij aan de beurt is de bedrijfsvoering voor zijn maatschappij. De beurtvolgorde is te zien in de "Startopstellingstabel": PRR, NYC, C&O, B&M, NNH, B&O. Is een maatschappij niet aanwezig, sla deze dan eenvoudigweg over.

Wie aan de beurt is, doet het volgende in de aangegeven volgorde:

- 1) Hij mag spoor leggen of vervangen; en
- 2) Hij mag zijn 2^e stationsfiche op het speelbord leggen; en
- 3) Hij laat zijn treinen rijden en ontvangt inkomsten; en
- 4) Hij koopt treinen.

Spelfasen

Er zijn 4 fasen in het spel. Een nieuwe fase gaat in op het moment dat een grotere, betere trein wordt gekocht. In elke fase gelden bepaalde spelregels en voorwaarden:

Fase 1 – Start aan het begin van het spel.

- ❖ Er mogen uitsluitend gele spoortegels worden gelegd.
- ❖ Een spoorwegmaatschappij mag maximaal 4 treinen bezitten.
- ❖ Gebruik de lagere waarde voor een rode locatie aan de rand van het speelveld.

Fase 2 – Start als de eerste 3-trein is gekocht.

- ❖ Er mogen gele en groene spoortegels worden gelegd.
- ❖ Een spoorwegmaatschappij mag maximaal 4 treinen bezitten.
- ❖ Gebruik de lagere waarde voor een rode locatie aan de rand van het speelveld.

Fase 3 – Start als de eerste 4-trein is gekocht.

- ❖ Verwijder alle 2-treinen uit het spel.
- ❖ Er mogen gele en groene spoortegels worden gelegd.
- ❖ Een spoorwegmaatschappij mag maximaal 3 treinen bezitten.
- ❖ Gebruik de lagere waarde voor een rode locatie aan de rand van het speelveld.

Fase 4 – Start als de eerste 5-trein is gekocht.

- ❖ Er mogen gele, groene en bruine spoortegels worden gelegd.
- ❖ Een spoorwegmaatschappij mag maximaal 2 treinen bezitten.
- ❖ Gebruik de hogere waarde voor een rode locatie aan de rand van het speelveld.

Opmerking: als een maatschappij teveel treinen heeft, moet de betreffende directeur een trein in de voorraad terugleggen. Deze mag opnieuw worden gekocht (door welke maatschappij dan ook).

Spoor leggen of vervangen

Een speler bouwt spoor door zeshoekige spoortegels op het speelbord te leggen. Wie aan de beurt is, mag één van de volgende opties kiezen:

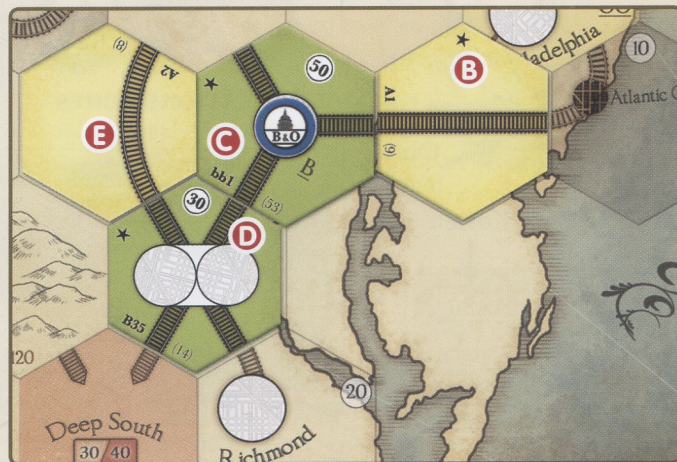
- ❖ Hij **legt spoor** door een gele spoortegels op het speelbord te leggen.
- ❖ Hij **vervangt spoor** door een groene of een bruine spoortegels op het speelbord te leggen.

Een spoortegels moet passend op een zeshoekig veld worden gelegd, waarbij de spooruitbreiding met een station van de maatschappij wordt verbonden. Daarbij moet aan de volgende voorwaarden worden voldaan:

- ◆ Zodra de tegel op het speelbord is gelegd, wordt deze onderdeel van het speelveld. De tegel mag niet meer worden verplaatst, tenzij deze door een andere tegel wordt vervangen.
- ◆ Een stuk spoor dat eenmaal is gebouwd, kan niet meer worden verwijderd.
- ◆ Als een tegel wordt vervangen, moet al het bestaande spoor dat op de vervangen tegel stond, ook op de nieuwe tegel aanwezig zijn (in dezelfde richting).
- ◆ Gele tegels mogen uitsluitend op beige zeshoekige velden worden gelegd.
- ◆ Groene tegels mogen uitsluitend gebruikt worden om gele tegels te vervangen.

VOORBEELDEN VAN HET LEGGEN VAN SPOOR

- A** gele tegel op een veld zonder tegel
- B** gele tegel op een veld zonder tegel met terreinkosten van \$40 (\$80 in het basisspel)
- C** groene tegel op een veld zonder tegel
- D** gele tegel door een groene tegel vervangen
- E** gele tegel op een veld zonder tegel



Speciale tegels:

- ✧ Een met "oo" gemarkeerde groene tegel mag uitsluitend op een met "OO" gemarkeerd geel zeshoekig veld op het speelbord worden gelegd (dit geldt als een "vervanging", waarvoor in een enkel geval bij uitzondering terreinkosten moeten worden betaald).
- ✧ Een met "B" gemarkeerde groene tegel mag uitsluitend op een met "B" gemarkeerd geel zeshoekig veld op het speelbord worden gelegd (Boston en Baltimore; dit geldt als een "vervanging").
- ✧ Uitsluitend de met "ny" gemarkeerde groene tegel mag op het met "NY" gemarkeerde gele zeshoekige veld op het speelbord worden gelegd (dit geldt als een "vervanging", waarvoor bij uitzondering terreinkosten moeten worden betaald).
- ◆ Bruine tegels mogen uitsluitend gebruikt worden om groene tegels te vervangen.

Speciale tegels:

- ✧ Een met "oo" gemarkeerde bruine tegel mag uitsluitend een met "OO" gemarkeerde groene tegel vervangen.
 - ✧ Een met "B" gemarkeerde bruine tegel mag uitsluitend een met "B" gemarkeerde groene tegel vervangen (Boston en Baltimore).
 - ✧ Uitsluitend de met "ny" gemarkeerde bruine tegel mag de met "NY" gemarkeerde groene tegel vervangen.
 - ◆ Verwijder vervangen spoortegels van het speelbord en doe deze terug in de voorraad. Ze zijn beschikbaar voor later gebruik.
 - ◆ De spoorwegmaatschappij die de tegel legt (of vervangt) moet in staat zijn om via een doorlopende spoorroute vanaf een van haar stationsfiches de nieuw gelegde (of vervangen) tegel te bereiken. De route mag niet door een stad lopen waarvan alle stationslocaties (witte cirkels) door stationsfiches van andere maatschappijen bezet zijn.
 - ◆ Als een stad wordt vervangen, leg dan alle stationsfiches die erop lagen op dezelfde locaties op de nieuwe tegel.
 - ◆ Een tegel mag nooit zodanig worden gelegd dat een stuk spoor naar terrein leidt waar geen tegels kunnen worden gelegd. Voorbeelden daarvan zijn: gebieden zonder zeshoekig veld (uitgezonderd de rode gebieden), de rand van het speelbord, de lege zijde van een rood of grijs zeshoekig veld of een dikke blauwe zijde van een veld (meer, inham of rivier).
 - ◆ Op velden met 1 of 2 kleine steden mogen uitsluitend gele tegels met het corresponderende aantal kleine steden worden gelegd.
 - ◆ Op velden met 1 grote stad (gemarkeerd met een grote witte cirkel) mogen uitsluitend gele tegels met 1 grote stad worden gelegd.
 - ◆ Voor het leggen van de eerste tegel op een veld met moeilijk terrein (gemarkeerd met een \$-teken gevolgd door een bedrag) moet het aangegeven bedrag worden betaald op het moment dat de tegel wordt gelegd. Een maatschappij die deze tegel **vervangt**, hoeft niet te betalen (maar zie hierboven bij "Speciale tegels").
- Opmerking:** in het spel voor beginners hoeven de spelers slechts de helft van het aangegeven bedrag te betalen. Het bouwen van een tegel op een met \$120 gemarkeerd veld kost dan \$60, op een met \$80 gemarkeerd veld \$40.

Een stationsfiche leggen

Elke maatschappij start het spel met een station op haar thuisstad. Het bouwen van het 2^e station kost \$40.

Om een station te mogen plaatsen:

- ◆ moet een maatschappij in staat zijn om via een doorlopende spoorroute vanaf haar thuisstad de stad te bereiken waar zij het nieuwe station wil leggen; en
- ◆ moet de betreffende stad plaats hebben voor het station. Op een witte cirkel mag niet meer dan 1 stationsfiche worden gelegd.

Zodra een station op het speelbord is gelegd, kan het niet meer worden verplaatst of verwijderd. Als alle witte cirkels van een stad gevuld zijn, mogen uitsluitend maatschappijen met een station in deze stad erdoorheen rijden. Andere maatschappijen moeten hun route in deze stad eindigen.

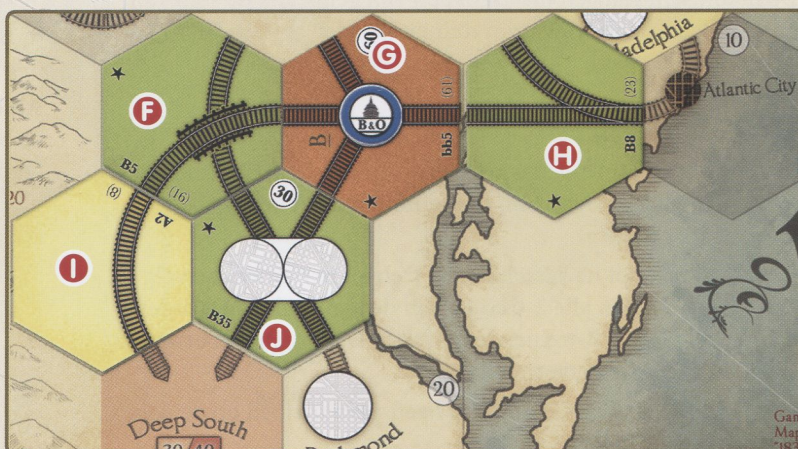
Treinen laten rijden & inkomsten ontvangen

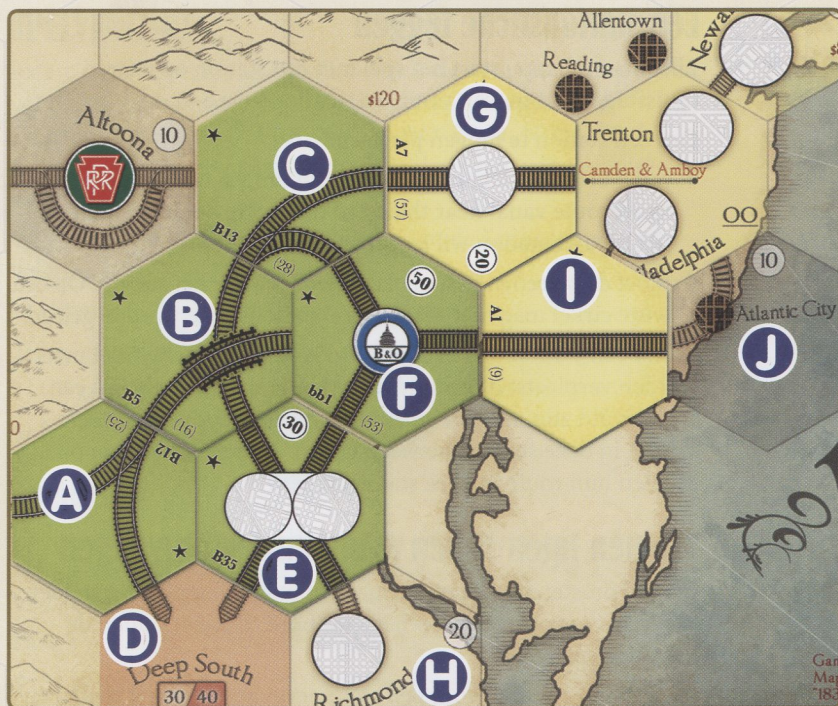
Om inkomsten te genereren, laat een maatschappij haar treinen rijden over spoorroutes op het speelbord. Daarbij gelden de volgende spelregels:

- ◆ Een geldige route voor een trein bevat ten minste 2 steden én op ten minste één ervan moet een station van de betreffende maatschappij liggen.
- ◆ Het maximale aantal steden waaruit een route van een trein kan bestaan is gelijk aan het cijfer op de trein (een 3-trein kan bijvoorbeeld maximaal 3 steden aandoen).
- ◆ Een route van een trein mag bij een wissel niet teruglopen.
- ◆ Als de route van een trein een rode bestemming (locaties buiten het speelbord) bevat, moet deze als einde of begin van de route worden gebruikt.

VERVOLG VOORBEELDEN VAN HET LEGGEN VAN SPOOR

- F** gele tegel door een groene tegel vervangen
- G** groene tegel door een bruine tegel vervangen
- H** gele tegel door een groene tegel vervangen, kosteloos
- I** gele tegel op een veld zonder tegel gelegd, kosten \$60 (\$120 in het basisspel)
- J** mag niet vervangen worden, de enig mogelijke tegel heeft spoor dat naar alle zijden leidt en spoor mag niet naar het oosten van het speelbord aflopen





Voorbeeld: het thuisstation van de B&O ligt op veld F. De route van een trein wordt in onderstaande tabel aangegeven door de letters van de velden waar de trein vandaan, doorheen of naartoe rijdt. FED betekent bijvoorbeeld dat de trein in F begint, door E rijdt en eindigt bij D. Voor elke combinatie van treinen geven we in onderstaande tabel de routes aan die de meeste inkomsten opleveren.

Treinen: inkomsten	Meest lucratieve routes
Eén 2-trein.....	FE of FCBE
Twee 2-treinen	FE, FCBE
Drie 2-treinen	FE, FCBE, FIJ
Twee 2-treinen, één 3-trein	FCBE, FIJ, FED
Eén 2-trein, twee 3-treinen	FIJ, FEH, FCBED
Twee 3-treinen	FCBED, FEH
Eén 3-trein, één 4-trein.....	FEH, DEBCFIJ

Ongeldige routes voor een 2-trein:

- FD (slaat de stad op E over);
- FCG (loopt terug bij wissel);
- FCBAD (slaat af bij spoorwegovergang);
- DE, EH of EBCG (geen station op de route).

Ongeldige routes voor een 3-trein:

- FEBCF (dezelfde stad bevindt zich 2 keer in de route);
- EFE (2 keer gebruik van hetzelfde spoor en 2 keer dezelfde stad in de route).

- ◆ Een trein mag op zijn route niet tweemaal dezelfde stad of hetzelfde rode gebied (locaties buiten het speelbord) aandoen, maar wel door of naar 2 verschillende steden op dezelfde tegel rijden.
- ◆ Een trein mag op zijn route niet tweemaal over hetzelfde stuk spoor, maar wel over verschillende stukken spoor op dezelfde tegel rijden.
- ◆ Alle steden die op de route liggen moeten worden meegeteld (het is dus niet toegestaan om minder waardevolle steden over te slaan).

De waarde van de route van een trein is gelijk aan de som van de waarden van alle steden op de route. Als een maatschappij meer dan 1 trein laat rijden, gelden bovenstaande spelregels voor elk van deze treinen. Een trein mag geen stukken spoor gebruiken die in deze beurt al door een andere trein van dezelfde maatschappij zijn gebruikt. Het is echter toegestaan om naar of door steden te rijden die ook door andere treinen van dezelfde maatschappij zijn aangedaan.

De inkomsten van een maatschappij zijn gelijk aan de som van de waarden van alle door zijn treinen gereden routes. Hij krijgt dit geld van de bank.

Treinen kopen

Een maatschappij mag aan het einde van zijn beurt 1 of meer treinen kopen, tenzij hij zijn treinenlimiet heeft bereikt (zie blz. 2: Spelfasen).

De bank verkoopt de verschillende treinen in numerieke volgorde. Eerst moeten alle 2-treinen van de bank gekocht worden, daarna volgen alle 3-treinen, enzovoort. De kosten van een trein staan op de betreffende treinkaart.

Een trein die op de vrije markt is heeft geen invloed op de koop van een trein van de bank.

Omdat de aankoop van een trein een fasewissel kan veroorzaken, moet een maatschappij haar treinen altijd één voor één kopen. Mocht na het kopen van een trein een fasewissel optreden, voer dan de bijbehorende acties direct uit en vervolg daarna met de beurt van de betreffende maatschappij, die indien mogelijk en gewenst nog een trein mag kopen, enzovoort (het is mogelijk dat de maatschappij door een fasewissel en de bijbehorende verlaging van de treinenlimiet geen trein meer mag kopen).

Heeft een maatschappij door een fasewissel en de verlaging van de treinlimiet teveel treinen, dan moet de directeur van de betreffende maatschappij als deze aan de beurt is een van zijn treinen op de vrije markt op het speelbord leggen. Een maatschappij die een trein van de vrije markt wil kopen, betaalt het op de treinkaart aangegeven bedrag aan de bank.

Einde van het spel

Het spel kan op 2 manieren eindigen:

- ◆ De bank heeft geen geld meer.
- ◆ Een maatschappij heeft geen trein en niet voldoende geld om een trein van de bank of uit de vrije markt te kopen.

Als een van deze situaties optreedt, doe dan de \$500-biljetten in de bank en speel door tot de start van de eigenaar van de PRR (zodat alle spelers evenveel beurten hebben gehad). De speler met het meeste geld wint het spel. Treinen en stationsfiches zijn voor de eindtelling niets waard.

© 2011 Mayfair Games, Inc. & Francis Tresham

“1830” en de “18xx”-banner zijn handelsmerken in eigendom van Francis Tresham. Alle rechten voorbehouden.