

STEEL DRIVER



een strategisch bordspel

Pegasus Spiele, 2009

Martin WALLACE

3 - 6 spelers vanaf 12 jaar
± 120 minuten

Inleiding

In de jaren 1900 bouwden ingenieurs, visionairs en financiers de spoorwegverbindingen die de ontwikkeling van de moderne wereld mogelijk maakten. Dit geldt in bijzondere mate voor de USA. De uitvinding van de locomotief gaf de Verenigde Staten het werktuig om zijn rijkdom aan natuurlijke bronnen te exploiteren en zo het land te transformeren tot een wereldmacht. 'Steel Driver' schets op een speelse wijze de bouw en de ontwikkeling van het Amerikaanse spoorwegnet.

De naam 'Steel Driver' is gewijd aan een zekere John Henry. Hij was één van de 'steel drivers' die met een speciale stalen moker gaten in het gesteente sloeg. De legende vertelt dat hij op een dag de tweestrijd aanging tegen een door stoom aangedreven moker. Hij won wel de wedstrijd maar stierf aan het einde van de dag, totaal uitgeput.

In 'Steel Driver' kruipt elke speler in de rol van een investeerder die een kolossale hoeveelheid kapitaal stopt in de ontwikkeling van het Amerikaanse spoorwegnet.

In het spel bestaan er twee soorten van 'geld'. Grote hoeveelheden kapitaal worden voorgesteld door 'investeringsstenen'. Winsten worden in papiergeld uitbetaald.

'Steel Driver' verloopt over 5 rondes. Iedere speelronde bestaat op zijn beurt uit 5 fases.

In een speelronde ontvangen de spelers investeringsstenen (afhankelijk van het aantal deelnemers). Met deze stenen bieden de spelers voor de controle over een bepaalde spoorwegmaatschappij. Vervolgens bouwen de verschillende maatschappijen spoorlijnen. Voor de maatschappijen die de spelers controleren, ontvangen zij betalingen in 'papieren' geld. Aan het einde van een ronde wordt ook nog de spelersvolgorde vastgelegd voor de volgende ronde.

Na de laatste speelronde vindt nog een speciale eindafrekening plaats waarin de slotwaarde van de afzonderlijke maatschappijen wordt bepaald.

AANDACHT: Deze eindafrekening is bijzonder belangrijk omdat de spelers hier nog aanzienlijke bedragen ontvangen en de hiërarchie zeer vaak opmerkelijk wijzigt.

De speler die aan het einde van het spel, door een verstandig beheer, het meeste geld heeft, wordt de winnaar van het spel en mag zich de echte 'steel driver' noemen.

Spelmateriaal



6 controlestenen
1 per maatschappij



30 aandelenstenen
5 per maatschappij



12 maatschappijmarkers
2 per maatschappij



102 spoorverbindingen
17 per maatschappij



3 spelmarkers



60 investerings-
stenen



12 witte
goederenstenen



12 zwarte
goederenstenen



6 groene
goederenstenen



6 oranje
goederenstenen



6 roze
goederenstenen



1 speelbord



papiergeld met de waardes \$10, \$50, \$250

Spelvoorbereiding

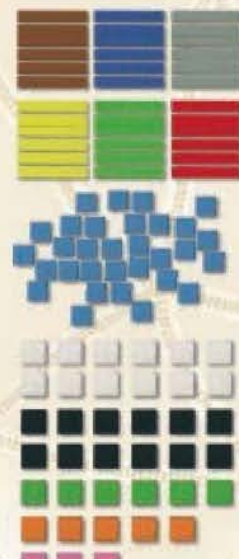
De spelers leggen de controle- en de aandelenstenen van de spoorwegmaatschappijen, in overeenstemming met hun specifieke kleuren, op de maatschappijvelden van het speelbord.

De spelers leggen telkens één maatschappijmarker van iedere maatschappij op de treintabel van het speelbord. De spelersvolgorde komt aan het begin van het spel maatschappijvelden (van links naar rechts) op het speelbord dus



overeen met de volgorde van de rood, dan geel ... enzovoort).

Eén van de spelmarkers wordt op het linkerveld van de middelste rij van de **treintabel** geplaatst. Deze marker duidt aan welke de actieve maatschappij is. Een volgende marker komt op het veld 1 van de rondentabel en wordt dus de rondenwijzer genoemd. De derde spelmarker, wordt de marker van de actieve speler. De **jongste** speler ontvangt deze marker.



De tweede marker van de maatschappij wordt op het veld 0 van de winsttabel gelegd.



Gesorteerd naar waarde vormt het geld de bank.



De rails, investerings- en goederenstenen worden gesorteerd naar kleur en naast het speelbord klaargelegd.

Het speelbord

Mogelijke startposities

(gekenmerkt door een zeshoek)

Hier starten de spoorwegmaatschappijen. De winst die door verstandig beheer kan worden behaald, is in de zeshoek te zien.

Normale steden

(gekenmerkt door een cirkel)

De winst die door verstandig beheer kan worden behaald, is in de cirkel te zien. De kleur van de stad bepaalt welke goederensteen hier bij de eindafrekening wordt geplaatst.

Maatschappijvelden

Diegene die de controle over een spoorwegmaatschappij wint, plaatst zijn hiervoor te gebruiken investeringssteen in het desbetreffende maatschappijveld. Aan het begin van het spel liggen hier de aandelen- en de controlestenen.



Treintabel

De bovenste rij geeft de volgorde aan waarin de maatschappijen in deze ronde spoorverbindingen mogen leggen.

De marker 'actieve maatschappij' geeft in de middelste rij aan welke maatschappij op dit moment actief is.

Als een maatschappij past, wordt deze maatschappijmarker naar de onderste rij verplaatst.

Rondentabel

De rondentabel geeft aan in welke speelronde het spel zich bevindt.

Traject

De spelers leggen spoorverbindingen langs de trajecten op het speelbord.

Het cijfer op het traject geeft aan hoeveel investeringsstenen de maatschappij moet betalen om de rails te leggen.

Winsttabel

De tweede maatschappijmarker geeft hier aan hoe hoog de winst is van een maatschappij in de lopende ronde.

Spelverloop

Steel Driver verloopt over 5 rondes. In elke ronde doorlopen de spelers de volgende fases:

Fase 1: Investeringsstenen nemen
Fase 2: Controlestenen veilen
Fase 3: Spoorverbindingen leggen
Fase 4: Winsten opstrijken
Fase 5: Einde van een ronde

Na de vijf rondes volgt nog een speciale eindafrekening.

AANDACHT: De spelers mogen noch hun aantal investeringsstenen noch hun geld verborgen houden voor de medespelers. Op vraag moeten de medespelers dit tonen.

FASE 1: Investeringsstenen nemen

Iedere speler neemt investeringsstenen afhankelijk van het aantal medespelers:

3 spelers	iedere speler ontvangt 10 stenen
4 spelers	iedere speler ontvangt 8 stenen
5 spelers	iedere speler ontvangt 7 stenen
6 spelers	iedere speler ontvangt 6 stenen

Niet ingezette investeringsstenen uit vorige rondes mogen de spelers onbegrensd behouden.

TIP: In het zeer onwaarschijnlijke geval dat er zich aan het begin van fase 1 niet genoeg investeringsstenen voor alle spelers zouden bevinden in de voorraad, worden de stenen evenredig verdeeld (eventuele reststenen worden niet verdeeld).

Voorbeeld

In het spel voor 4 spelers zijn maar 31 stenen voorhanden. Iedere speler ontvangt 7 stenen (3 in de voorraad).

Fase 2: Controlestenen veilen

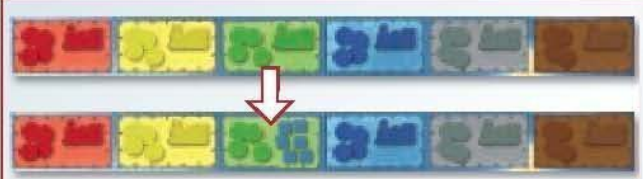
In deze fase veilen de spelers de controle over alle maatschappijen voor deze speelronde. Hiervoor bieden de spelers met investeringsstenen, nooit met papiergeld!

De speler die de marker 'actieve speler' heeft, beslist of hij ofwel nog een aanwezige controlesteen in de veiling aanbiedt ofwel de marker 'actieve speler' doorgeeft aan zijn linkerbuurman.

Diegene die een controlesteen in de veiling brengt, moet ook het eerste bod doen. Het minimumbod is '1', maar de speler mag uiteraard ook meteen een hoger bod uitbrengen. Aansluitend moeten de spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, ofwel een hoger bod doen ofwel passen. De speler die past, kan later niet opnieuw bij deze maatschappij nogmaals een bod doen. De spelers kunnen meermaals om de beurt aan bod komen en telkens een hoger bod doen. Zodra na één bod alle nog meebiedende spelers passen, wint de actuele hoogstbiedende de veiling. Hij mag zijn bod ook niet meer verhogen.

De winnaar van de veiling neemt de controlesteen van de uitgekozen maatschappij. Hij betaalt het bod in investeringsstenen en legt die op het desbetreffende maatschappijveld.

Samen met de controlesteen ontvangt hij ook een aandelensteen van deze maatschappij van het maatschappijveld.



Voorbeeld

Herman is de actieve speler en beslist om de groene controlesteen te veilen. Hij start de veiling met een bod van 1. Anne verhoogt tot 2, Marc tot 3. Carl wil absoluut de controle over groen en biedt 6 investeringsstenen. Geen enkele andere speler verhoogt. Carl mag zijn bod niet meer verhogen en legt 6 stenen in het groene maatschappijveld en neemt de groene controlesteen en ook de groene aandelensteen. Herman geeft de marker 'actieve speler' aan zijn linkerbuurman.

Na het afsluiten van de veiling wordt de marker 'actieve speler' doorgegeven aan de linkerbuurman (dus één positie naar links met de wijzers van de klok mee). Nu is het aan deze speler om te beslissen of hij een nog aanwezige controlesteen ter veiling wil aanbieden of dat hij de marker 'actieve speler' doorgeeft aan zijn linkerbuurman.

Iedere controlesteen kan in één ronde maar door één speler worden geveild. Om die reden voeren de spelers maximaal 6 veilingen uit, één per maatschappij. Op deze wijze wordt ook steeds maar één aandelensteen per speelronde en per maatschappij verdeeld. Een speler kan meer dan één maatschappij controleren.

TIP: Het is dus mogelijk dat de marker 'actieve speler' meermaals tijdens een veiling rond de tafel gaat.

Als alle spelers opeenvolgend de marker van de 'actieve speler' doorgeven zonder dat een controlesteen in de veiling wordt gebracht, eindigt deze fase voortijdig. Het is dus mogelijk dat een maatschappij door geen enkele speler wordt gecontroleerd. In dat geval vinden er minder dan 6 veilingen plaats. Niet geveilde controlestenen blijven in de maatschappijvelden.

Als alle 6 controlestenen zijn geveild, eindigt de fase eveneens. De marker 'actieve speler' bevindt zich nu links van de speler die als laatste een controlesteen in de veiling heeft gebracht.

Fase 3: Spoorverbindingen leggen

Elke maatschappij gebruikt in deze fase investeringsstenen om spoorverbindingen op het speelbord te leggen. De speler in het bezit van de controlesteen beslist welke verbindingen worden gelegd. Deze fase eindigt wanneer geen enkele maatschappij nog rails kan leggen.

AANDACHT: Alle maatschappijmarkers van de winsttabel bevinden zich aan het begin van deze fase op het veld 0.

In volgorde van de maatschappijen moet iedere spoorweg-maatschappij spoorverbindingen leggen of passen.

Met de marker 'actieve maatschappij' wordt in de middelste rij van de treintabel aangeduid welke spoorwegmaatschappij nu actief is. Nadat een maatschappij een spoorverbinding heeft gelegd of heeft gepast, verzetten de spelers de marker 'actieve maatschappij' één positie naar rechts en de volgende maatschappij is aan de beurt. Nadat alle maatschappijen ofwel spoorverbindingen hebben gelegd of hebben gepast, wordt de spelmarker opnieuw op de eerste positie geschoven en het verloop begint opnieuw. Dit gaat zolang door tot alle maatschappijen hebben gepast.

Als een maatschappij actief is, moet zij precies één spoorverbinding leggen als dit mogelijk is. Als ze hiervoor onvoldoende investeringsstenen heeft, moet ze passen. Normaal beslist de controlerende speler welke trajecten worden verbonden. Als er echter maar één enige verbinding mogelijk is, moet de maatschappij die ook maken.

Het speelbord toont voor elk traject de kosten voor het leggen van spoorverbindingen. Ze worden vereffend met de investeringsstenen van deze maatschappij en worden daarna terug in de algemene voorraad naast het speelbord gelegd.

AANDACHT: De spelers mogen **nooit** spoorverbindingen betalen met investeringsstenen uit het eigen bezit.

De eerste spoorverbinding die door een maatschappij wordt gebouwd, moet uitgaan van een stad met een zeshoek. Alle volgende spoorverbindingen leggen de spelers steeds aan een stad die al met spoorverbindingen van dezelfde maatschappij is verbonden.

Dit betekent dat de spelers spoorverbindingen doorlopend verderzetten. Een spoorwegmaatschappij mag nooit twee gescheiden spoorwegnetten bezitten. Dit kan er toe leiden dat een maatschappij in de loop van het spel niet langer spoorverbindingen kan leggen.

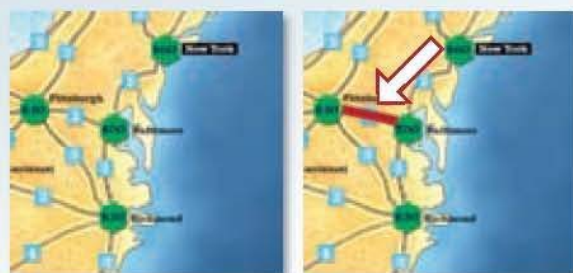
Langs een traject kan hoogstens één spoorverbinding worden gelegd. Geplaatste spoorverbindingen kunnen later door de spelers noch verplaatst noch verwijderd worden.

Na het leggen van de spoorverbindingen rukt de spelmarker van de actieve maatschappij, in overeenstemming met de waarde van de zonet verbonden stad, op de winsttabel naar voor.

Een maatschappij kan maar éénmaal profiteren van een stad, ook als deze later opnieuw met dezelfde maatschappij zou worden verbonden. Als een maatschappij een verbinding tot stand brengt met een stad die al aan het spoorwegnet van een andere maatschappij is aangesloten, wordt de marker van de nieuwe aangesloten maatschappij op de winsttabel naar voor gezet.

Als een maatschappij voor de eerste keer een spoorverbinding legt, is ze automatisch met twee steden verbonden. De controlerende speler mag de marker op de winsttabel alleen om de waarde van één stad naar vóór zetten. Daarom meldt hij van welke stad hij vertrekt en in welke richting hij heeft gebouwd.

De waarde van deze startstad (dit moet een zeshoekige stad zijn) wordt beschouwd als een wezenlijke lopende kost en kan dus **nooit** winst worden. Een speler kan dus nooit van de uitgangsstad van een maatschappij profiteren, zelfs als in een latere ronde nieuwe spoorverbindingen terug naar deze stad zouden voeren.



Voorbeeld

In de eerste speelronde is de rode maatschappij als eerst actief. Marc bezit de rode controlesteen en moet dus beslissen waar de maatschappij een spoorverbinding legt. Hij kiest voor het traject tussen Baltimore en Pittsburgh, waarvan de kosten 3 investeringsstenen bedragen. Hij neemt de stenen uit het veld van de rode maatschappij en legt die terug in de voorraad van de investeringsstenen. Aansluitend verplaatst hij de rode maatschappijmarker in het veld \$40 van de winsttabel. Marc mag de waarde van Baltimore niet gebruiken omdat hij niet vanuit Pittsburgh kon beginnen.

Als een maatschappij voor het leggen van spoorverbindingen niet genoeg investeringsstenen bezit, moet de maatschappij passen. De marker van deze spoorwegmaatschappij wordt door de spelers in de onderste rij gelegd in het eerste vrije veld links.

TIP: Het moment waarop een maatschappij past, bepaalt de volgorde voor de volgende speelronde.



Voorbeeld

De groene maatschappij heeft in deze ronde al tweemaal een spoorverbinding gelegd. Nu bereikt zij de marker 'actieve speler' een derde keer. De maatschappij bezit nu nog één investeringssteen. Omdat ze hiermee geen verbinding meer kan leggen, moet ze passen. De spelers verschuiven de groene maatschappijmarker in de onderste rij in het eerste vrije veld van links. Omdat zij de eerste maatschappij is, die in deze fase past, legt zij in de volgende speelronde als eerste maatschappij nieuwe spoorverbindingen.

De investeringsstenen die in het maatschappijveld blijven liggen, kunnen in de volgende speelronde worden gebruikt.

Deze fase eindigt als alle maatschappijen hebben gepast.

Transcontinentale verbindingen

OPGELET: Deze bijzondere regel wordt slechts 1x gebruikt.

Zodra de spelers een doorlopende spoorverbinding tussen San Francisco en New York hebben opgericht, ontvangen alle maatschappijen die aan deze verbinding participeren een bonusbetaling. Het is zeer waarschijnlijk dat meerdere maatschappijen samen deze transcontinentale verbinding hebben verwezenlijkt.

De maatschappij die het laatste ontbrekende verbindingsstuk bouwt, ontvangt een bonus van \$50 die op de winsttabel als extra bij de waarde van de zonet aangesloten stad wordt bijgeteld. Iedere andere maatschappij die hier aan heeft meegewerkt, ontvangt een bonus van \$30.

De transcontinentale verbinding moet worden berekend langs een route die het kleinste aantal verschillende maatschappijen bevat. Als er twee of meer zulke routes bestaan, moet die route worden gekozen die de minste spoorverbindingen bevat van de potentieel betrokken maatschappijen. Als er ook dan nog een gelijke stand bestaat, ontvangen alle maatschappijen die geparticipeerd hebben de bonus.

Nadat de transcontinentale verbinding en alle bonusbetalingen zijn afgewerkt, kan deze gebeurtenis zich niet meer voordoen. Bonusbetalingen zijn alleen van tel bij de eerste transcontinentale verbinding.

Fase 4: Winsten opstrijken

De spelers ontvangen nu een betaling van de bank in papiergeld. De hoeveelheid geld van elke speler komt overeen met de positie van de maatschappijmarkers op de winsttabel van de door hen gecontroleerde maatschappijen. Er wordt geen geld uitbetaald voor aandelen van maatschappijen. De spelers ontvangen alleen geld voor de maatschappijen die zij in deze ronde controleren. Als een speler meerdere maatschappijen controleert, ontvangt hij voor elke maatschappij geld.

TIP: Het is nuttig om geld voor te stellen als zegepunten. Papiergeld heeft verder geen enkele functie.

Fase 5: Einde van een ronde

De spelers verschuiven alle maatschappijmarkers in de treintabel van de onderste naar de bovenste rij. Hierbij behouden de markers hun positie. Alle markers op de winsttabel worden terug op veld 0 gezet.

De spelers behouden hun niet ingezette investeringsstenen.

De spoorwegmaatschappijen behouden hun niet gebruikte investeringsstenen op hun maatschappijvelden.

Alle controlestenen worden op hun desbetreffende maatschappijvelden teruggelegd.

Uitzondering: Aan het einde van de 5de ronde behouden de spelers in eerste instantie hun controlesteen, vóór hij in de eindafrekening wordt gebruikt.

Een speler zet de marker 'rondenwijzer' in het volgende veld van de rondentabel. Nu begint de volgende ronde.

Voorbeeld van een transcontinentale verbinding



Groen is de actieve maatschappij en heeft 5 investeringsstenen ter beschikking. De controlerende speler heeft de mogelijkheid een transcontinentale verbinding tot stand te brengen tussen Denver en Omaha of tussen Denver en Kansas City.

Als het traject Denver-Omaha wordt verbonden, ontvangt Groen een bonus van \$50 op de winsttabel, Rood zeker een bonus van \$30. Zowel Geel als Bruin kunnen via de ertussen liggende aftakking ook een transcontinentale verbinding maken. Aangezien de inzet van spoorverbindingen voor de beide maatschappijen identiek zou zijn, ontvangen ze beide de bonus van \$30. Als daarentegen de verbinding Denver-Kansas City wordt gemaakt, zal Groen \$50 ontvangen en Rood en Bruin elk \$30. Grijs kan ook een inbreng doen voor een transcontinentale verbinding maar deze vraagt wel 4 grijze verbindingen tegenover 3 van Bruin en dus zou Bruin toch de bonus krijgen. In de beide situaties kan Blauw geen bonus ontvangen hoewel de transcontinentale verbinding ook door haar spoorwegnet kan lopen maar deze route meer verbindingen telt als het rode net. Als de blauwe maatschappij het traject Buffalo-New York en de groene maatschappij Denver-Omaha hadden gebouwd, zouden Rood en Blauw samen met Geel en Bruin elk een bonus van \$30 hebben gehad.

Eindafrekening

Aan het einde van ronde 5 volgt een bijzondere eindafrekening. De spelers berekenen de waarde van de aandelen van de maatschappijen. Hiervoor verzamelen de maatschappijen de goederenstenen van het speelbord. Vervolgens ontvangen de spelers geld voor de aandelen waarover zij beschikken.

Om te beginnen worden alle investeringsstenen die zich eventueel nog op de maatschappijvelden zouden bevinden, verwijderd. De spelers leggen één goederensteen in iedere stad die met een spoor is verbonden. De kleur van de steen komt hierbij overeen met de kleur van de stad.

Nu wordt voor elke maatschappij bepaald welke speler de controle tijdens de afrekening heeft. De controle komt bij de speler die de meeste aandelen van deze maatschappij heeft. Hij krijgt de controlesteen.

Als er meerdere spelers zijn die hetzelfde aantal aandelen van een maatschappij hebben, ontvangt van die spelers de controlesteen die, met de wijzers van de klok mee, het dichtst zit bij de speler die als laatste de controle had (te beginnen met die speler zelf).

Voorbeeld

Marc bezit 3 rode aandeelstenen en neemt de rode controlesteen. Herman en Anne hebben elk 2 groene aandeelstenen, Carl 1. Carl heeft als laatste de groene maatschappij gecontroleerd. Anne zit links van Carl en ontvangt dus de controle over groen. Als Herman de laatste speler had geweest die groen had gecontroleerd, zou hij de controlesteen hebben ontvangen.

Nu ontvangt, in de laatst vastgelegde volgorde, iedere maatschappij één goederensteen van het speelbord. Een maatschappij kan een goederensteen van een stad verzamelen als zij een spoorverbinding kan aantonen. De goederensteen wordt in het veld van de maatschappij gelegd. De speler die de maatschappij controleert, bepaalt welke goederensteen wordt genomen.

Als een maatschappij geen volgende goederenstenen kan nemen, wordt de marker van deze maatschappij in de onderste rij van de treintabel gelegd. De andere maatschappijen doen verder tot zij geen goederensteen meer kunnen verwijderen.

Nu berekenen de spelers aan de hand van de goederenstenen de hoogste van de winst van elke maatschappij. De waarde van de goederenstenen hangt af van hun aantal en de omvang van de 'sets' die ze kunnen vormen.

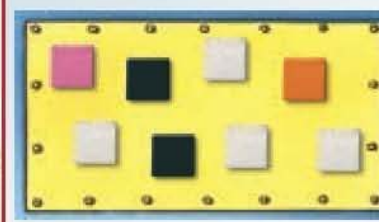
Een **set goederenstenen** bestaat uit 1 tot 5 stenen van verschillende kleuren. Een set kan nooit 2 of meer stenen van dezelfde kleur bevatten.

een set bestaande uit 1 steen:	\$10
een set bestaande uit 2 stenen:	\$30
een set bestaande uit 3 stenen:	\$60
een set bestaande uit 4 stenen:	\$100
een set bestaande uit 5 stenen:	\$150

De waarde van een maatschappij is gelijk aan de som van de waarden van haar sets. Deze waarde wordt gemarkeerd op de winsttabel. Als de winst de waarde \$200 overstijgt, wordt de tweede marker van de maatschappij gebruikt om de waarde te markeren.

De spelers ontvangen nu geldbetalingen voor elke aandelensteen die zij bezitten. De betaling voor een aandeel stemt uiteraard overeen met de hiervoor bepaalde waarde van elke maatschappij.

Voorbeeld



De gele maatschappij beëindigt het spel met de in de illustratie afgebeelde goederenstenen. Deze worden, zoals rechts is te zien, in 4 sets geordend. De waarde van deze maatschappij bedraagt: $\$100 + \$30 + \$10 + \$10 = \$150$ in totaal. De spelers ontvangen voor elke aandelensteen van de gele maatschappij \$150.

AANDACHT: De betalingen worden alleen verricht per aandelensteen, niet voor de controle van een maatschappij.

De betalingen voor maatschappijaandelen worden bijgeteld bij het geld dat de spelers voorheen in de 5 rondes hebben ontvangen. Investeringsstenen hebben geen waarde. De speler die het meeste geld bezit, is de winnaar. Als er twee of meer spelers zijn met dezelfde hoeveelheid aan geld, is van hen de winnaar diegene die de maatschappij controleert die de meeste goederenstenen bezit. Als er ook dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.



Samenvatting

Spelverloop

Fase 1: Investeringsstenen nemen

3 spelers	iedere speler ontvangt 10 stenen
4 spelers	iedere speler ontvangt 8 stenen
5 spelers	iedere speler ontvangt 7 stenen
6 spelers	iedere speler ontvangt 6 stenen

De spelers behouden hun niet ingezette investeringsstenen uit de vorige speelrondes.

Fase 2: Controlestenen veilen

Alle controlestenen worden geveild. De actieve speler beslist welke maatschappij als eerste wordt geveild. Succesvolle biedingen worden betaald met investeringsstenen. De speler die de controlesteen ontvangt, krijgt als extra een aandelensteen van deze maatschappij. De te betalen investeringsstenen worden in het veld van de maatschappij gelegd. Aansluitend wordt de marker van 'actieve speler' doorgegeven aan de linkerbuurman.

Fase 3: Spoorverbindingen leggen

In volgorde van de maatschappijen (zie treintabel) legt iedere spoorwegmaatschappij éénmaal spoorverbindingen. Dit gaat door tot alle maatschappijen hebben gepast. De speler in het bezit van de controlesteen beslist waar de maatschappij een spoorverbinding legt. De kosten (zie op het speelbord) worden betaald met investeringsstenen uit het maatschappijveld. De winst van de maatschappij wordt verhoogd met de waarde die in de nieuw verbonden stad is aangeduid. De eerste spoorverbinding moet vertrekken van een stad met een zeshoek; deze waarde wordt niet bij de winst van de maatschappij opgeteld. Het spoorwegnet van een maatschappij moet steeds een doorlopend geheel vormen. Een maatschappij moet sporen leggen zolang zij hiervoor de nodige investeringsstenen bezit.

Een transcontinentale verbinding is er zodra een doorlopende verbinding ontstaat tussen San Francisco en New York. De maatschappij die het laatste ontbrekende stuk plaatst, ontvangt een bonus van \$50, elke andere betrokken maatschappij een bonus van \$30. De verbinding moet het minst mogelijke aantal verschillende maatschappijen bevatten. Als er meerdere maatschappijen in aanmerking komen, wordt de verbinding met de minste sporen gekozen.

Fase 4: Winsten opstrijken

De spelers ontvangen betalingen (in papiergeld) die telkens overeenstemmen met de hoogte van de winst van de door hen gecontroleerde maatschappijen. Als een speler meerdere maatschappijen controleert, ontvangt hij ook geld voor elke maatschappij. Er wordt geen geld uitbetaald voor aandelen.

Fase 5: Einde van een ronde

De spelers zetten alle maatschappijmarkers terug op het veld 0 van de winsttabel. De maatschappijmarkers van de treintabel worden naar de bovenste rij geschoven om de nieuwe volgorde aan te duiden. De marker van de 'rondenwijzer' wordt één veld verder gezet.

Eindafrekening

De spelers nemen alle investeringsstenen van de maatschappijvelden. Nu leggen zij een goederensteen in iedere stad die met sporen is verbonden. De kleur van de steen stemt overeen met de kleur van de stad. De controle over een maatschappij gaat naar de spelers die de meeste aandelen heeft. Hebben meerdere spelers hetzelfde aantal aandelen, ontvangt van die spelers de controle, de speler die met de wijzers van de klok mee het dichtst zit bij de speler die als laatste deze maatschappij controleerde. Dan krijgt in de laatst vastgelegde volgorde iedere maatschappij, naar keuze van de controlerende speler, één goederensteen van een stad waarmee ze een verbinding heeft. De goederensteen wordt in het veld van de maatschappij gelegd. Dit wordt zolang herhaald tot geen enkele maatschappij nog een goederensteen kan nemen. Iedere maatschappij ordent zijn stenen in 'sets'. Iedere set bestaat uit stenen van een verschillende kleur met de volgende waardes:

een set bestaande uit 1 steen:	\$10
een set bestaande uit 2 stenen:	\$30
een set bestaande uit 3 stenen:	\$60
een set bestaande uit 4 stenen:	\$100
een set bestaande uit 5 stenen:	\$150

De waarde van de verschillende maatschappijen wordt aangeduid op de winsttabel.

De spelers ontvangen nu gelddbetalingen voor elke aandelensteen die zij bezitten. De betaling voor een aandeel komt overeen met de waarde van de maatschappij.

De speler met het meeste geld wordt de winnaar.

Als er twee of meer spelers zijn met dezelfde hoeveelheid aan geld, is van hen de winnaar diegene die de maatschappij controleert die de meeste goederenstenen bezit. Als er ook dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
12 maart 2010

Bibliografie

Auteur: Martin Wallace
Illustraties: Paul Niemeyer, Peter Dennis
Grafische vorm: Solid Colour, Hans-Georg Schneider, Harald Lieske
Duitse versie: Uli Blennemann
Testspelers: Any Ogden, Simon Bracegirdle, Richard Spilsbury, Geoff Brown, Don Oddy, Jerry Elsmore, Mary Dimercurio Prasad, Steve Coulthman en alle testers bij Baycon en bij Beer and Pretzels.
Bijzondere dank voor: Julia Bryan voor haar hulp, Mary Dimercurio Prasad voor de titel en Harry Wu voor de aansporingen.

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, onder licentie van Warfrog.
© 2009 Pegasus Spiele GmbH. Alle rechten voorbehouden.
www.pegasus.de

