

RAILROAD REVOLUTION

Marco Canetta
Stefania Niccolini

Achtergrond

Amerika in de 19e eeuw. Door het goedkeuren van de Pacific Railroad-wetten door het Congres opende de Amerikaanse overheid het binnenland van het continent voor een aantal spoorwegmaatschappijen.

Dat was de start van de race om de Great Plains en de Continental Divide over te steken en een echt verenigd Verenigde Staten van Amerika te creëren. Kolonisatie van het westen, aangemoedigd door de Homestead Act, zorgde voor verdere stimulansen om het spoorwegnet in alle delen van het land uit te breiden.

Met sneller reizen kwam ook de noodzaak voor zelfs nog snellere communicatie en telegrafiebedrijven waren er als de kippen bij om te profiteren van voorzieningen in diverse wetten, zodat ze hun lijnen konden aansluiten op de telegraaflijnen van de spoorlijnbedrijven zodra deze werden gebouwd.

De snelle groei van de telegrafiebedrijven maakten hun aandelen zeer aantrekkelijk voor ondernemers, die zich – met het oog op een stukje van de actie – verzamelden aan de eindstations en de nieuw aangesloten steden.

Jij staat aan het hoofd van een kleine spoorwegmaatschappij aan de oostkust en concurreert met rivaliserende bedrijven om je spoorwegnet uit te breiden naar het westen en je bedrijf verder te laten groeien.

Je zal treinstations bouwen in steden die je aansluit op je spoorwegnet en bijdragen aan de uitbouw van het eerste transcontinentale telegrafienetwerk.

Je moet ook je personeel zorgvuldig leiden en werknemers met de juiste vaardigheden op het juiste moment inzetten.

De spoorwegrevolutie is begonnen!

Spelonderdelen

Verwijder voor de start van je eerste spel alle tegels uit de stansbladen.

- 1) 1 speelbord
- 2) 4 spelersborden
- 3) 64 werknemers (16 witte, 12 purpere, 12 oranje, 12 grijze, 12 turkooize)
- 4) 52 gebouwen (13 in elk van de 4-spelerskleuren: zwart, blauw, rood, geel)
- 5) 68 sporen (17 in elk van de 4 spelerskleuren)
- 6) 12 prestatiestenen (3 in elk van de 4 spelerskleuren)

- 7) 48 aandelen
- 8) 6 telegrafietegels
- 9) 13 stadstegels
- 10) 24 treintegels
- 11) 38 mijlpaal-tegels
- 12) 9 transactietegels
- 13) 4 starttegels (dubbelzijdig)
- 14) 1 startspelertegel
- 15) 52 bankbiljetten (10 van 50\$, 26 van 100\$, 12 van 500\$, 4 van 1,000\$)

Voor een video uitleg over hoe het spel te spelen en voor de meest recente FAQ of updates, scan deze QR-code of bezoek onze website www.whatsyourgame.eu/games/railroadrevolution



Spelvoorbereiding

De spelregels worden uitgelegd voor een spel met 4 spelers.

De regeluitzonderingen voor een spel met 2 of 3 spelers staan steeds in blauwe kaders.

In een spel met minder dan 4 spelers, leg je de ongebruikte onderdelen terug in de doos.

1. HET SPEELBORD

Leg het speelbord op tafel. Het speelbord is verdeeld in verschillende gebieden (zie afbeelding rechts).

2. SPELERSBORDEN, GEBOUWEN EN SPOREN

Iedere speler kiest een kleur (**Geel, Rood, Zwart of Blauw**), neemt het spelersbord in de gekozen kleur en legt dit voor zich neer.

Iedere speler neemt dan 12 gebouwen en 15 sporen in hun kleur en legt ze op de overeenkomende velden boven zijn spelersbord.



Plaats 1 van de 2 resterende sporen van elke speler in het spoorlijnvakje voor het eerste spoor (= aan de rechterkant van het speelbord tussen de steden Washington en Charlotte).



Leg het overgebleven gebouw en spoor van elke speler naast het speelbord (ze zijn nodig voor de starttegels, zie stap 12).



3. GELD

Elke speler krijgt 600\$.



Leg het resterende geld naast het speelbord als gemeenschappelijke voorraad.

4. WERKNEMERS

Elke speler neemt 4 **witte** werknemers en plaatst ze naast hun spelersbord in hun persoonlijke voorraad.



In spellen met minder dan 4 spelers leg je de resterende witte werknemers terug in de doos.

Alle overige werknemers worden naast het speelbord geplaatst als gemeenschappelijke voorraad.



5. TELEGRAFIE-AANDELEN

Elke tegel vertegenwoordigt een aandeel in het telegrafiebedrijf.

Elke speler krijgt 3 **telegrafie-aandelen** die ze naast hun spelersbord leggen.



De overige aandelen worden naast het speelbord gelegd als gemeenschappelijke voorraad.

OPMERKING: Op elk moment tijdens het spel kan je een of meerdere aandelen verkopen voor 150\$ per aandeel; leg die aandelen terug in de algemene voorraad.

6. TREINEN

Elke speler neemt een 'Bevorder 2 werknemers'-trein (zie afbeelding) en plaatst deze met de voorzijde zichtbaar naast hun spelersbord.



In een spel met 2 of 3 spelers leg je de overblijvende 'Bevorder 2 werknemers'-treinen terug in de doos.

Sorteer de andere treintegels volgens de symbolen op de voorzijde en vorm 4 open trekstapels. Leg de trekstapels naast het speelbord.



Spel met 3 spelers: Elke stapel bevat 4 treinen.

Spel met 2 spelers: Elke stapel bevat 3 treinen.

Leg de resterende treintegels terug in de doos.

7. MIJLPALEN

Sorteer de mijlpaaltgels in groepen volgens de letters en cijfers op de achterkant. Schud elke groep apart, vorm 5 gedekte trekstapels en leg ze naast het speelbord.



Iedere speler neemt dan één A1- en één A2-mijlpaaltegel en legt deze open naast hun spelersbord.

In een spel met 2 of 3 spelers leg je de overblijvende A1 en A2 mijlpaaltgels terug in de doos.



8. PRESTATIESTENEN

Plaats van elke speler een prestatiesteen in het onderste veld van elk van de prestatie-sporen (rechterkant van het speelbord).



9. TRANSACTIETEGELS

Schud de transactietegels, vorm een gedekte stapel en plaats deze in de rechter-benedenhoek van het speelbord.

Draai de bovenste tegel van de trekstapel om.



10. STEDEN

Verdeel de 13 stadstegels in vier groepen op basis van de getallen op de achterkant.

Leg dan op elk stadsveld van het speelbord op willekeurige basis één stadstegel van het corresponderende getal (dat wil zeggen een stadstegel '2' op een '2'-veld, en zo verder).



1^{ste} Station-vakje



3 spelers: Plaats een gebouw van een ongebruikte spelerskleur in het vakje '1^{ste} station' van San Francisco, Bismarck, en Houston.

2 spelers: Plaats een gebouw van een ongebruikte spelerskleur in het vakje '1^{ste} station' van San Diego, Salt Lake City, Duluth, en Little Rock.

11. TELEGRAFIE

De onderkant van het speelbord toont de telegrafielijn verdeeld in 8 secties.

Schud de telegrafietegels en leg op willekeurige wijze één open neer in elke sectie van de telegrafielijn waar geen transactiesymbool staat.



← Transactiesymbool

1^{ste} Kantoor-vakje



3 spelers: Plaats een gebouw van een ongebruikte spelerskleur in het '1^{ste} kantoor'-vakje van de 2^{de} en 5^{de} sectie (te starten vanaf de linkerkant).

2 spelers: Plaats een gebouw van een ongebruikte spelerskleur in het '1^{ste} kantoor'-vakje van de 1^{ste}, 4^{de} en 7^{de} sectie (te starten vanaf de linkerkant).

12. STARTTEGELS

Trek van de 4 starttegels op willekeurige wijze evenveel tegels als het aantal spelers in het spel. Plaats de gekozen tegels naast het speelbord, elk met een willekeurige kant naar boven.

Leg de overblijvende tegels terug in de doos.

Neem 4 werknemers uit de algemene voorraad (één van elke kleur) en plaats een van hen op willekeurige wijze boven elke starttegel.

In spellen met minder dan 4 spelers, plaats je de niet geplaatste werknemer(s) terug in de algemene voorraad.



Bepaal de startspeler en geef hem de startspeler-tegel. Dan kiest elke speler – te beginnen met de speler rechts van de startspeler en verder tegen de klok in –1 starttegel, de daarbij behorende op de zichtbare zijde afgebeelde bonus (zie pagina 14) en de bijbehorende werknemer.

De werknemer gaat naar de persoonlijke voorraad van de speler. Als de tegel de speler toelaat een spoor of een gebouw te plaatsen, wordt deze genomen van degene die naast het speelbord liggen. Na de spelopstelling worden de overblijvende starttegels, gebouwen en sporen die naast het speelbord liggen, terug in de doos gelegd.



13. ALGEMENE VOORRAAD.

Bankbiljetten en aandelen in de algemene voorraad zijn niet gelimiteerd. In het onwaarschijnlijke geval dat de voorraad van een van deze op is, gebruik dan tijdelijk een ander spelonderdeel.

Werknemers zijn wel gelimiteerd. In het geval dat er geen werknemer van een bepaalde kleur in de voorraad is als je er één zou moeten krijgen, neem je in plaats daarvan een werknemer in een kleur naar keuze.

Wanneer de regels zeggen dat je moet betalen (een geldsymbool met een minteken), betekent dit altijd dat je geld moet betalen door de bankbiljetten uit je persoonlijke voorraad te nemen en deze terug in de algemene voorraad te leggen.

Wanneer je aandelen of werknemers moet afgeven, neem je ze uit je persoonlijke voorraad of van je spelersbord en plaats ze terug in de algemene voorraad.

Als je geld (een geldsymbool met een plusteken), aandelen of werknemers krijgt, neem je ze uit de algemene voorraad en plaats ze in je persoonlijke voorraad.

STARTOPSTELLING - SPELER

Elke speler moet nu in zijn persoonlijke voorraad hebben:

- ▶ 600\$
- ▶ 3 telegrafie-aandelen
- ▶ 5 werknemers
- ▶ 1 'Bevorder 2 werknemers'-trein
- ▶ 2 mijlpaalttegels (1xA1, 1xA2)
- ▶ Eventuele extra aandelen of geld gekregen als gevolg van de gekozen starttegels

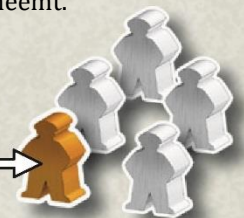
Spelverloop

Spelen verloopt in wijzerzin, te beginnen met de startspeler, waarbij elke speler telkens zijn beurt neemt.

In je beurt, moet je:

1. **1 werknemer** uit je persoonlijke voorraad nemen (= naast je spelersbord),
2. **Deze op één van de 4 actievelden van je spelersbord plaatsen,**
3. **De afgebeelde hoofdactie uitvoeren.**

1. **Neem 1 werknemer** →



De vier beschikbare hoofdacties worden op je spelersbord weergegeven:

STATION: Bouw een station in een stad waarmee je een verbinding hebt.

SPOORWEGNET: Breid je spoorwegnet uit.

TELEGRAFIE: Bouw een telegrafiekantoor.

HANDELEN: Verkoop een gebouw/spoor tegen geld.

2. **Werknemer plaatsen** →



3. **Actie uitvoeren**

Er is geen limiet aan het aantal werknemers (of een combinatie van kleuren) dat je op één enkel actieveld kan hebben.

Als je aan het begin van je beurt geen werknemers meer in je persoonlijke voorraad hebt (omdat al je werknemers op je spelersbord staan), verwijder dan alle werknemers van je spelersbord en plaats ze terug in je persoonlijke voorraad.

Opmerking: dit geldt niet als een actie, zodat je dan verder als normaal één werknemer uit je persoonlijke voorraad neemt, deze op je spelersbord plaatst en de gekozen actie uitvoert.



Alle spelonderdelen (gebouwen en sporen) zijn beschikbaar tijdens het spel. Wanneer een speler echter alle secties links van zijn bedrijfslogo op het spelersbord leegmaakt (waardoor er geen gebouwen en geen sporen meer zijn), wordt het einde van het spel geïnitieerd en wordt de waarde van elk bedrijf berekend aan de hand van overwinningspunten (OP) (zie pagina 13).

De waarde van een onderneming stijgt door het voltooien van mijlpalen (zie pagina 11), door vooruitgang te boeken op de prestatiesporen (zie pagina 12), met actieve treinen (zie pagina 10), en door bij te dragen tot de infrastructuur van het telegrafienetwerk (zie pagina 13). De speler met de meeste OP wint het spel.

ACTIES EN WERKNEMERS

Het bovenste deel van het actieveld toont **de hoofdactie, die volledig moet worden uitgevoerd.**

Het onderste deel van het actieveld toont een **bijkomend effect** dat afhankelijk is van het type arbeider dat werd geplaatst.

Iedere werknemer voert altijd de hoofdactie uit en voegt een extra effect toe dat afhankelijk van het type (kleur) werknemer. Dat extra effect is altijd optioneel (dat wil zeggen, je mag altijd enkel de hoofdactie uitvoeren, ongeacht het gebruikte type werknemer).

De verschillende soorten arbeider en hun vaardigheden zijn:

Wit (niet-gespecialiseerde): hiermee kan je een werknemer bevorderen (bevorderen van je werknemers is nodig voor het voltooien van mijlpalen, zie pagina 11).

Purper (ploegbaas): geeft extra bonussen (meestal gerelateerd aan het verkrijgen van OP).

Oranje (boekhouder): maakt de actie goedkoper of geeft je geld.

Grijs (onderhandelaar): geeft extra bonussen (meestal voordelen tijdens het spel).

Turkoois (ingenieur): verbetert de hoofdactie.



Opmerking: de vaardigheid van de (**witte**) niet-gespecialiseerde arbeiders is altijd dezelfde voor alle acties: je kan één van je werknemers bevorderen. De vaardigheid van de gespecialiseerde werknemers (**purper, oranje, grijs, turkoois**) hangt af van de uitgevoerde actie (zie pagina 16).

Belangrijk: je kan een gespecialiseerde werknemer altijd gebruiken alsof het een niet-gespecialiseerde werknemer is.

Dus wanneer je een gespecialiseerde werknemer op je spelersbord plaatst, kan je deze gebruiken voor zijn eigen speciale vaardigheid of deze gebruiken als een niet-gespecialiseerde werknemers en een werknemer bevorderen.



ALGEMENE REGELS

- ◇ **EFFECTEN TOEPASSEN:** Je kan de effecten van een actie (inclusief het eventuele extra effect van het onderste gedeelte van het actieveld) in willekeurige volgorde uitvoeren, inclusief het betalen van de kosten voor de hoofdactie zelf. Bijvoorbeeld, als je een actie wil uitvoeren, maar je hebt niet genoeg geld om dat te doen en een effect van de actie laat toe om geld te krijgen, dan kan je eerst dat effect toepassen, het geld krijgen om dan de kosten van de hoofdactie te betalen.
- ◇ **MINIMUM BESCHIKBAAR AANTAL WERKNEMERS:** Je mag nooit minder dan 4 beschikbare werknemers (op je spelersbord + in je persoonlijke voorraad) hebben aan het einde van je beurt. Daarom kan je geen actie uitvoeren of een bonus of beloning krijgen die ertoe zou leiden dat je minder dan 4 beschikbare werknemers zou hebben aan het einde van je beurt.
- ◇ **TELEGRAFIE-AANDELEN VERKOPEN:** Je mag gelijk wanneer tijdens het spel een of meer van je telegraafaandelen verkopen tegen 150\$ per aandeel; leg deze aandelen terug in de algemene voorraad.
 **OPMERKING:** Het omgekeerde is niet waar; je kan GEEN aandelen kopen uit de voorraad, enkel ze verkopen.
- ◇ **EXTRA WERKNEMER INHUREN:** Op elk moment tijdens het spel kan je een werknemer in een kleur naar keuze inhuren door 800\$ te betalen.
LET OP: Er zijn goedkopere manieren om werknemers te krijgen, maar soms heb je een bepaald type werknemer op een bepaald moment echt nodig en is dit de manier om er één te pakken te krijgen.
- ◇ **TREINEN:** Als je een treintegel neemt (dat wil zeggen elke keer dat je een bonus of beloning neemt met dit symbool), neem je een tegel naar keuze van de stapels naast het speelbord en legt deze open naast je spelersbord (= met de zijde met het symbool 8 OP zichtbaar). Treintegels in de stapels zijn gelimiteerd.
 Je mag meerdere treinen van hetzelfde type hebben en er is geen limiet aan het aantal treinen dat je mag hebben.



BESCHIKBARE ACTIES: STATION, SPOORWEG, TELEGRAFIE, HANDEL

STATION



HOOFDACTIE: BOUW EEN STATION IN EEN STAD WAARMEE JE EEN VERBINDING HEBT.

Neem het **meest linkse gebouw** van je spelersbord en **plaats het op een beschikbare stad** van jouw keuze (zie hieronder voor de plaatsingsregels).

Je **moet de kosten betalen** die boven de stad afgebeeld staan en je **mag de primaire beloning nemen** die op de rechterkant van de stadstegel staat afgebeeld.

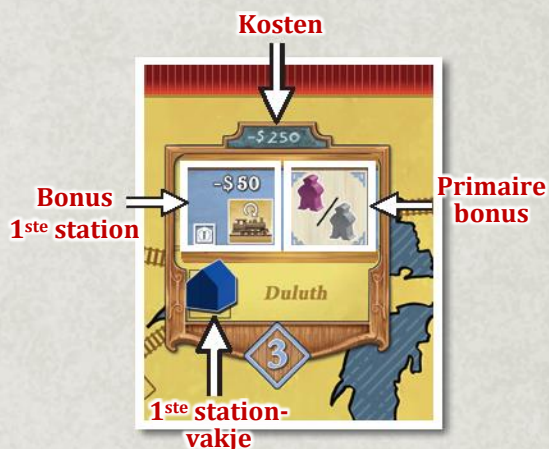


De primaire beloning is ofwel vooruitgang boeken op de prestatiesporen of het verkrijgen van een of twee werknemers (het symbool '/' betekent dat je **één** van de twee afgebeelde werknemers krijgt).

OPMERKING: Voor de steden Washington en Charlotte staat de stadstegel reeds op het speelbord gedrukt.

PLAATSINGSREGELS:

- ▶ Een beschikbare stad is er een die op je spoorwegnet is aangesloten (dat wil zeggen dat er een van je sporen ligt in een vakje dat met een op het bord afgedrukte spoorlijn rechtstreeks aansluit op de stad).
- ▶ Bijvoorbeeld, aan het begin van het spel is je spoorwegnet verbonden met Washington en Charlotte.
- ▶ Indien je **als eerste een station in een stad plaatst**, plaats dan het gebouw in het '1^{ste} station'-vakje in de linkerbenedenhoek; je **mag** dan de '1^{ste} station'-bonus afgebeeld aan de linkerkant van de stadstegel nemen; je moet de afgebeelde kosten betalen (zie pagina 15).
- ▶ Indien je niet als eerste bouwt, plaats dan het gebouw in het gebied rechts van het '1^{ste} station'-veld.
- ▶ In elke stad kan slechts één station van elke speler staan.



VOORBEELD:

De **blauwe** speler kan een station bouwen in één van de steden aangesloten op zijn spoorwegnet: Washington, Charlotte, Miami, of Little Rock.

Hij kan niet bouwen in Houston en Chicago omdat zijn spoorwegnet niet op die steden is aangesloten.




SPOORWEG



HOOFDACTIE: BREID JE SPOORWEGNET UIT.

Neem de **2 meest linkse sporen** van je spelersbord en plaats **elk van hen in een beschikbaar spoorveld-vakje** naar keuze (zie hieronder voor plaatsingsregels).

Je betaalt daarvoor **400\$, plus 100\$ extra voor elk 'Moeilijk terrein'-symbool** (= driehoekje) boven het vakje waar je bouwt. De kleur van de driehoeken helpt je om ze te identificeren.

 Als het vakje waar je een spoor bouwt het symbool "vlakke land" toont, is er geen extra kost.

PLAATSINGSREGELS:

- ▶ Een beschikbaar spoorveld is er één dat is aangesloten op je spoorwegnet. Je spoorwegnet omvat alle steden die je sporen bereiken, onafgezien of je al dan niet een station in die stad hebt gebouwd. Alle spelers beginnen het spel met een spoorwegnet dat Washington en Charlotte omvat.
- ▶ Elk spoorlijn-vakje op het bord kan precies één spoor van elke speler bevatten.
- ▶ Bij het plaatsen van sporen hoeven ze niet noodzakelijk met elkaar te worden verbonden, zolang ze beide geplaatst worden in beschikbare velden.

OPMERKING:

Je moet exact 2 sporen plaatsen.

Als je de kosten voor het plaatsen van beide sporen niet kan betalen of je hebt geen sporen meer op je spelersbord, mag je deze actie niet kiezen.

De enige uitzondering op deze regel is als je slechts nog 1 spoor hebt: in dit geval mag je die actie wel uitvoeren mits het betalen van de volledige kosten (400\$ plus extra betaling voor het terrein, indien van toepassing).

TRANSACTIES:



Sommige spoorvelden zijn gemarkeerd met een transactiesymbool. Nadat je je actie volledig hebt afgerond en je een spoor in een vakje met een transactiesymbool hebt geplaatst (ongeacht of dit het eerste spoor is dat werd geplaatst in dat veld), wordt die transactietegel uitgevoerd (zie pagina 10).

OPMERKING: Als je tijdens een actie een spoor in meer dan één vakje met een transactiesymbool plaatst, wordt er slechts één transactie uitgevoerd.



VOORBEELD 1:

Blauw bouwt twee sporen. Dit kost in totaal 600\$ (400\$ plus 200\$ voor de 2 'Moeilijk terrein'-symbolen afgebeeld boven het rechtse vakje).



VOORBEELD 2:

Blauw bouwt twee sporen. Dit kost in totaal 900\$ (400\$ plus 200\$ voor de 2 'Moeilijk terrein'-symbolen afgebeeld boven het vakje naast Washington, plus 300\$ voor de 3 'Moeilijk terrein'-symbolen afgebeeld boven het vakje naast Charlotte).



TELEGRAFIE

Met als doel het telegrafienetwerk uit te breiden, bood de Western Union haar aandelen aan de spoorwegmaatschappijen aan in ruil voor toegang tot het telegrafienetwerk van de spoorlijn. De verbinding met het netwerk van Western Union betekende op zijn beurt dat de spoorwegmaatschappijen telegrafiediensten konden aanbieden aan de gemeenschappen die langs de spoorlijnen opdoken. Dit wordt in het spel vertegenwoordigd door het plaatsen van een gebouw (telegrafiekantoor) in een sectie van de telegrafielijn.



HOOFDACTIE: BOUW EEN TELEGRAFIEKANTOOR

Neem het **meest linkse gebouw** van je spelersbord en plaats dit in een beschikbare sectie van de telegrafielijn afgebeeld op de onderkant van het speelbord (zie lager voor de plaatsingsregels).

Je krijgt onmiddellijk de **primaire beloning van die sectie**: Je ontvangt een hoeveelheid telegrafie-aandelen aangegeven door het bruine getal in de sectie waar je het kantoor plaatste.



PLAATSINGSREGELS:

- ▶ Een beschikbare sectie is er één die nog geen van je gebouwen bevat. Elke sectie kan **precies één** kantoor van elke speler hebben.
- ▶ Indien je de **eerste bent om een kantoor te plaatsen in een sectie**, plaatst dan het gebouw in het '1ste kantoor'-vakje aan de linkerkant en **neem de '1ste kantoor'-bonus** van extra aandelen zoals vermeld in die sectie door het witte getal naast het '1ste kantoor'-symbool.
- ▶ Indien je niet de eerste bent om een gebouw in een sectie te plaatsen, plaats het gebouw dan rechts van dat vakje.

TELEGRAFIETEGEL:

Ongeacht of je al dan niet het 1^{ste} kantoor bouwde, als er een telegrafietegel in die sectie ligt, mag je één van je werknemers afgeven (van je spelersbord of uit je voorraad) om de bonus afgebeeld op de telegrafietegel te verwerven (zie pagina 14).

OPMERKING: Na het nemen van de bonus wordt de telegraaftegelt niet verwijderd; deze blijft gedurende het volledige spel liggen waardoor iedereen die een kantoor bouwt in die sectie de bonus kan verwerven.

HERINNERING: Je mag nooit minder dan 4 werknemers ter beschikking hebben aan het einde van je beurt

VOORBEELD:

Blauw bouwt het 1^{ste} kantoor in deze sectie en krijgt 4 telegraaf aandelen (3 voor de primaire beloning en 1 extra voor bonus '1ste kantoor').

Hij kiest ervoor om de bonus van de telegraaftegelt te gebruiken, geeft een werknemer af en krijgt 600\$.



VOORBEELD:

Rood bouwt een kantoor in deze sectie. Ze is niet de eerste om daar te bouwen zodat ze alleen de primaire beloning van 3 aandelen krijgt.

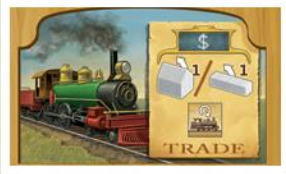
Ze kiest er ook voor om de bonus van de telegraaftegelt te gebruiken, geeft een werknemer af en krijgt 600\$.



TRANSACTIES:

Twee van de secties van de telegraaflijn tonen een transactiesymbool. Nadat je je actie volledig hebt afgerond en je een kantoor in een sectie met een transactiesymbool hebt gebouwd (ongeacht of dit het 1^{ste} kantoor was dat werd geplaatst in die sectie), wordt de huidige transactietegel uitgevoerd (zie pagina 10).

HANDELEN



HOOFDACTIE: VERKOOP VAN EEN GEBOUW/SPOOR TEGEN GELD

Bovenaan je spelersbord zijn er gebouwen en sporen opgeslagen in 8 verschillende secties. Boven elke sectie staat een geldbedrag afgebeeld.

Leg een spoor of gebouw af uit de meest linkse sectie van je spelersbord waar nog een spoor/gebouw staat en verwijder dit uit het spel (leg het terug in de doos). Indien er zowel een spoor en een gebouw in die meest linkse sectie staat, kan je kiezen welk van beide af te geven.



Je krijgt de hoeveelheid geld dat afgebeeld staat boven de sectie waarvan je een spoor/gebouw wegnam.

LET OP: Je kan per beurt maar 1 spoor/gebouw verkopen.

VOORBEELD:

In de meest linkse bezette sectie op je spelersbord ligt enkel nog een spoor, dus dat is het enige wat je mag verkopen. Je verkoopt het en krijgt 600\$.

Als je in je volgende beurt opnieuw kiest om te handelen, kan je dan ofwel een gebouw of een spoor uit de volgende sectie verkopen tegen 700\$.

TREINTEGEL:



Voor of na je de verkoop doorvoert, mag je **één van je treintegels omdraaien**.

Als de treintegel open (met de voorzijde naar boven) ligt, krijg je de bonus afgebeeld op de voorzijde (zie pagina 14) en draai je vervolgens de treintegel om met de voorzijde naar beneden (= gedekt).

Als de treintegel gedekt ligt (= met de voorzijde naar beneden), draai hem dan om met de voorzijde naar boven. Je krijgt hiervoor geen bonus, maar je trein is nu klaar om opnieuw te worden gebruikt.

Let op: Aan het einde van het spel levert elke open treintegel (= met de voorzijde naar boven) je 8 OP op.

VOORBEELD:

Je kiest ervoor om deze treintegel om te draaien. Je krijgt 3 aandelen.



TRANSACTIES

Toen de spoorweg- en telegrafienetwerken zich uitbreidden, boden ondernemers die geïnteresseerd zijn in het verkrijgen van een belang in de ontluikende telegrafiebedrijven aan om op te treden als onderaannemer. Ze wierven specialisten aan en voerden werkzaamheden uit ten behoeve van de spoorwegmaatschappij in ruil voor aandelen in het telegrafiebedrijf.



Nadat je je actie volledig hebt afgerond en indien je een spoor of een kantoor in een vakje met een transactiesymbool hebt geplaatst (ongeacht of dit het eerste spoor of kantoor was in dat vakje), wordt die transactietegel uitgevoerd.

LET OP: Indien je tijdens een actie sporen plaatste in meer dan één veld met een transactiesymbool, wordt er slechts één transactie doorgevoerd.

Elke tegel toont twee mogelijke transacties, elk met een beloning en een kost van 1-4 aandelen (zie pagina 15).

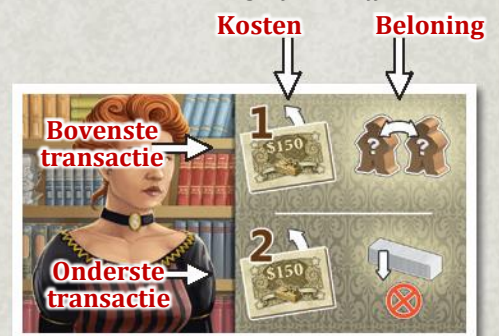
Het uitvoeren van een transactie houdt in dat je de gevraagde aandelen aflegt en de bijbehorende beloning ontvangt.

De speler die net het spoor of kantoor plaatste kan één of beide transacties van de openliggende transactietegel doorvoeren.

Vervolgens mag – in klokwijzerzin – **elke andere speler één van de twee** transacties van de openliggende transactietegel doorvoeren.

OPMERKING: Het uitvoeren van een transactie is niet verplicht.

Nadat de transactietegel is uitgevoerd, wordt deze gedekt in de aflegstapel aangelegd en wordt de bovenste tegel van de stapel omgedraaid. Als de trekstapel leeg is, schud dan de aflegstapel en maak een nieuwe trekstapel.



MIJLPALEN

Mijlpalen zijn de groeidoelstellingen van je bedrijf. Naarmate je bedrijf groeit, zal het werknemers nodig hebben om je uitgebreide netwerk van sporten en stations te beheren. Je bedrijf voert een beleid van interne bevorderingen en dus moet je zorgen voor een gestage instroom van rekruten om de werknemers te vervangen die bevorderd werden tot managers.

Om een mijlpaal te voltooien, moet je aan de afgebeelde voorwaarden voldoen (zie pagina 12) en een aantal van je werknemers bevorderen tot managers. Aan het einde van het spel zal elke voltooide mijlpaal je het aantal OP opleveren dat in de linker bovenhoek wordt getoond.

Elke mijlpaal heeft 1-3 voorwaarden en vereist 1 of 2 managers (zoals wordt getoond in de rechterbovenhoek van de tegel). A, B, C en mijlpalen vereisen werknemers van specifieke soorten, terwijl D mijlpalen elk type werknemer gebruikt kan worden.



Het bevorderen van een werknemer betekent dat je een werknemer wegneemt van je aanbod of je spelersbord (zelfs degene die je nu gebruikt om de belangrijkste actie uit te voeren) en deze op één van je mijlpaaltiegels plaatst.

OPMERKING: Het is niet nodig om aan één van de voorwaarden van de mijlpaal te voldoen om er een werknemer op te kunnen plaatsen.

Eenmaal geplaatst op een mijlpaaltegel zijn de werknemers nu managers geworden en worden niet langer beschouwd als beschikbaar (je kan ze niet gebruiken om acties uit te voeren). Ze kunnen niet verplaatst of verwijderd worden totdat de mijlpaal werd voltooid, waarna ze worden verwijderd (zie hieronder).

JE MAG EEN WERKNEMER BEVORDEREN:

- ▶ Elke keer als je een actie uitvoert met een niet-gespecialiseerde werknemer (**Wit**).
- ▶ Elke keer als je een bonus of beloning 'Bevorder werknemers' ontvangt (zie pagina 14-15).

HERINNERING: Je kan altijd een gespecialiseerde werknemer gebruiken alsof het een niet-gespecialiseerde werknemer is.

Dus wanneer je een gespecialiseerde werknemer op je spelersbord plaatst, mag je deze gebruiken voor zijn eigen speciale vaardigheid of je kunt hem gebruiken als een niet-gespecialiseerde werknemer om een bevordering door te voeren.

HERINNERING: Je mag nooit minder dan 4 beschikbare werknemers hebben aan het einde van je beurt.

MIJLPAAL VOLTOOIEN:

Om een mijlpaal te voltooien, moet je het aantal afgebeelde manager(s) op de tegel hebben en aan de afgebeelde voorwaarden voldoen (zie pagina 12).

Aan het einde van elke beurt (en nadat mogelijke transacties zijn uitgevoerd) waarin je een mijlpaal voltooit, leg je de manager(s) terug in de algemene voorraad en draai je de mijlpaaltegel om met de voorzijde naar beneden.

Vervolgens moet je een vervangende mijlpaaltegel nemen van de stapel met de volgende letter dan de mijlpaal die je net voltooide. Bijvoorbeeld, als je een 'A' mijlpaal voltooit, moet je een nieuwe mijlpaaltegel van de 'B'-stapel nemen. Wanneer je een 'D'-mijlpaal voltooit, neem je geen nieuwe tegel meer.

Voor de vervangende mijlpaaltegel, neem je de 3 bovenste tegels uit de juiste stapel, kiest er een van en legt deze naast je spelersbord. Schuif de 2 overblijvende tegels onderaan de betreffende stapel. Als je je beide mijlpaaltiegels in dezelfde beurt voltooit, vervang ze dan een voor een.

VOORBEELD: Je voltooit een 'B' mijlpaal. Trek 3 tegels uit stapel C, kies één van hen en leg de andere 2 onderaan de stapel.



MIJLPAALVOORWAARDEN

Mijlpaaltels tonen de volgende voorwaarden:



Ten minste het aangegeven aantal verschillende aangesloten steden van een bepaald niveau hebben (niet nodig om er een station te hebben).

Voorbeeld: je moet 2 of meer Steden aangesloten hebben van exact niveau 2.



Ten minste het aangegeven aantal sporen in spoorlijnvakjes met een transactiesymbool hebben.

Voorbeeld: Je moet sporen hebben in 1 of meer spoorlijnvakjes met een transactiesymbool.



Ten minste het aangegeven aantal steden van een bepaald niveau met een station hebben.

Voorbeeld: Je moet een station hebben in 1 of meer steden van exact niveau 3.



Ten minste het aangegeven aantal sporen hebben in spoorlijnvakjes met een specifieke configuratie van terreinsymbolen.

Voorbeeld: Je moet sporen hebben in 3 of meer spoorvelden met precies 2 'Moeilijk terrein'-symbolen.

PRESTATIESPOREN

Er zijn 3 prestatiesporen aan de rechterkant van het speelbord.

De totale prestatie van je bedrijf wordt gewaardeerd op basis van de positie van de markeerstenen op de drie prestatiesporen.



Netwerk: Vermenigvuldig het aantal verschillende steden van niveau 5 die je hebt aangesloten (ongeacht of je daar al dan niet een station hebt gebouwd) met het aantal OP behaald door je markeersteen op het meest rechtse spoor.



Stations: Vermenigvuldig het aantal stations dat je hebt gebouwd met het aantal OP behaald door je markeersteen op het middelste spoor.



Telegraaf: Vermenigvuldig het aantal kantoren dat je hebt gebouwd met het aantal OP behaald door je markeersteen op het meest linkse spoor.

Het aantal OP worden aangegeven aan de linkerkant van elk prestatiespoor.



VOORBEELD:

Rood heeft 3 kantoren en scoort 15 OP.

Wanneer je een stap vooruit op de prestatiesporen krijgt, verplaats je een van je markeerstenen tot het volgende hoger gelegen vak.

Als je meerdere stappen vooruit krijgt, dan mag je die altijd verdelen tussen de verschillende prestatiesporen.

Indien je markeersteen het symbool van geld met een minteken passeert, moet je de aangegeven hoeveelheid geld betalen.

Als je markeersteen het symbool van een of meerdere aandelen met een pijl passeert, moet je de aangegeven hoeveelheid aandelen afleggen.

Als je markeersteen het symbool van een werknemer met een pijl passeert, moet je een van je werknemers afleggen.

VOORBEELD: Om zijn markeersteen naar het volgende hoger gelegen veld te brengen, moet **geel** 1 aandeel afgeven.



SPELEINDE EN WAARDERINGEN



Wanneer een speler **alle sporen en gebouwen van alle secties links van het bedrijfslogo heeft verwijderd** van zijn spelersbord (waardoor er geen gebouwen en geen sporen meer zijn), gaat het spel verder tot alle spelers hetzelfde aantal beurten hebben gehad (d.w.z. tot de speler rechts van de startspeler aan de beurt is geweest). Dan krijgt elke speler nog 1 beurt en vervolgens eindigt het spel.

VOORBEELD: Als de startspeler degene was die het einde van het spel initieerde, komen de andere spelers eerst nog aan de beurt en dan krijgen alle spelers nog hun laatste beurt.

Indien echter de speler onmiddellijk rechts van de startspeler het speleinde initieert, krijgt iedere speler nog één beurt.

OPMERKING: Mijlpalen kunnen voltooid worden op het einde van de beurt van elke speler, dus kunnen transacties die in de laatste ronde worden uitgevoerd nog steeds spelers toelaten om mijlpalen te voltooien, zelfs nadat ze hun laatste beurt al hebben genomen.

Overwinningpunten worden dan getotaliseerd door gebruik te maken gebruik van het scoreblokje. De speler met de meeste OP wint het spel. In geval van een gelijke stand, wint daarvan de speler met het meeste geld (aandelen tellen als 150\$). Indien er dan nog steeds een gelijke stand is, delen die speler de overwinning.

OP worden gescoord voor:

- ▶ 8 OP voor elke **open treintegel**
- ▶ OP voor elke **voltooide mijlpaal**
- ▶ OP voor de **prestatiesporen**
- ▶ 5/8 OP voor elke **aansluiting op de telegrafielijn** (zie hieronder)

De OP afgebeeld tussen de secties van de telegrafielijn op het speelbord worden toegekend aan iedere speler die in twee aanpalende telegraafsecties een kantoor heeft gebouwd.



VOORBEELD:

Blauw krijgt 5 OP voor twee aanpalende secties. Zijn 3^{de} telegrafiekantoor links is niet aanpalend met een ander en levert dus geen OP op.

Zwart krijgt 18 OP in totaal (5 + 5 + 8) omdat hij drie aanpalende secties heeft aan de linkerkant en twee aan de rechterkant.

Rood krijgt geen OP, want ze heeft geen aanpalende secties.

Ontwerpers: Marco Canetta & Stefania Niccolini

Grafische vormgeving:

Mariano Iannelli

Opmaak spelregels: Paul Grogan

Proeflezers:

Dave Halliday, Travis D. Hill, Ben O'Steen

Nederlandse vertaling: Luk Van Baelen

Vragen, opmerkingen en suggesties kunnen worden gericht aan:

games@whatsyourgame.eu

www.whatsyourgame.eu

© 2016 What's Your Game GmbH

Alle rechten voorbehouden



De auteurs willen alle testspelers bedanken voor hun grote steun en waardevolle suggesties.

v1.2

Starttegels



Zet in totaal 3 stappen op de prestatiesporen



Plaats je startgebouw (dat in de spelopstelling naast het speelbord werd geplaatst) in één van de twee telegrafiesecties met het transactiesymbool. Plaats het gebouw in het '1^{ste} kantoor'-vakje. Je krijgt geen aandelen en kan ook geen transactie doen.



Plaats je startgebouw (dat tijdens de spelopstelling naast het speelbord werd geplaatst) in het '1^{ste} station'-vakje van Washington of Charlotte. Je hoeft geen kosten te betalen maar krijgt de bonus ook niet (noch de primaire noch de '1^{ste} station'-bonus).



Plaats je startspoor (dat in de spelopstelling naast het speelbord werd geplaatst) gratis in een beschikbaar spoorlijnvakje naar keuze. Hou geen rekening met het effect van een transactie of 'Moelijk terrein'-symbool.



Ontvang 3 aandelen.



Vervang één van je werknemers door een werknemer naar keuze uit de algemene voorraad.



Neem een treintegel volgens de gebruikelijke regels (zie pagina 6).

Treintegels



Bevorder 1 of 2 werknemers.



Zet maximum 3 stappen op de prestatiesporen.



Betaal 100\$, neem het meest linkse spoor van je spelersbord en plaats dit gratis in een beschikbaar spoorlijnvakje naar keuze. Hou geen rekening met het effect van een transactie of 'Moelijk terrein'-symbool.



Ontvang 600\$.



Ontvang 3 Aandelen.

Telegrafietegels



Neem het meest linkse spoor van je spelersbord, en plaats dit gratis in een beschikbaar spoorvakje naar keuze.

Hou geen rekening met het effect van een transactie of 'Moelijk terrein'-symbool.



Draai tweemaal een treintegel om volgens de gebruikelijke regels. Beide acties worden een voor een uitgevoerd zodat je twee tegels kan omdraaien of dezelfde treintegel tweemaal.



Neem een treintegel volgens de gebruikelijke regels.



Bevorder 1 of 2 werknemers.



Ontvang 600\$.



Zet evenveel stappen op de prestatiesporen als afgebeeld.

Steden - 1ste station-bonussen



Draai een treintegel om volgens de gebruikelijke regels en betaal zo nodig de aangegeven kosten.



Neem een treintegel volgens de gebruikelijke regels en betaal de aangegeven kosten.



Ontvang 2 Aandelen.



Zet evenveel stappen op de prestatiesporen als afgebeeld.



Betaal 200\$ om een werknemer naar keuze uit de algemene voorraad te nemen.



Vervang een van je werknemers (van je spelersbord of uit je persoonlijke voorraad) door een werknemer naar keuze uit de algemene voorraad.



Ontvang 1 aandeel.

Je mag ook 1 werknemer bevorderen.



Betaal 200\$ om 1 of 2 werknemers te bevorderen.



Zet 1 stap op een prestatiespoor. Je mag ook 1 werknemer bevorderen.

Transactietegels



Vervang een van je werknemers (van je spelersbord of uit je persoonlijke voorraad) door een werknemer naar keuze uit de algemene voorraad.



Neem het meest linkse spoor van je spelersbord, en plaats dit gratis in een beschikbaar spoorvakje naar keuze.

Hou geen rekening met het effect van een transactie of 'Moeilijk terrein'-symbool.



Neem het meest linkse gebouw van je spelersbord en plaats dit in een beschikbare stad naar keuze. Je hoeft geen kosten te betalen maar krijgt de bonus ook niet (noch de primaire noch de '1ste station'-bonus).



Neem het meest linkse gebouw van je spelersbord en plaats dit in een beschikbare sectie van de telegrafielijn.

Je krijgt geen aandelen, geen bonus van de telegrafietegel en mag geen transactie uitvoeren.



Bevorder 1 of 2 werknemers. Betaal 100\$ per bevordering.



Draai tweemaal een treintegel om volgens de gebruikelijke regels. Beide acties worden een voor een uitgevoerd zodat je twee tegels kan omdraaien of dezelfde treintegel tweemaal.



Draai een treintegel om volgens de gebruikelijke regels.



Neem een treintegel volgens de gebruikelijke regels en betaal zo nodig de aangegeven kosten.



Neem van de afgebeelde werknemer(s) en betaal zo nodig de aangegeven kosten.



Zet evenveel stappen op de prestatiesporen als afgebeeld.

VAARDIGHEDEN WERKNEMERS



De vaardigheid van de niet-gespecialiseerde werknemers (**Wit**) is altijd dezelfde voor alle acties: bevorder 1 werknemer.

De vaardigheid van de gespecialiseerde werknemers (**purper, oranje, grijs, turkoois**) hangt af van de uitgevoerde actie (zie hieronder).

HERINNERING: Je mag altijd een gespecialiseerde werknemer gebruiken alsof het een niet-gespecialiseerde werknemer is.

Dus wanneer je een gespecialiseerde werknemer op je spelersbord plaatst, mag je deze gebruiken voor zijn eigen speciale vaardigheid **OF** je kan hem gebruiken als een niet-gespecialiseerde werknemer en een bevordering doorvoeren.

STATION



Purper: Betaal 100\$ en draai een van je treintegels om volgens de gebruikelijke regels.



Grijs: Ontvang de '1^{ste} station'-bonus, betaal zo nodig de kosten. Dit komt bovenop de bonus die je ontvangt indien je als eerste een station bouwt in die stad.



Oranje: Je moet voor de bouw van het station de kosten die boven de stad afgebeeld staan, niet betalen. Alle andere regels gelden.



Turkoois: Betaal 300\$ om de primaire bonus van de stad opnieuw te ontvangen.

SPOORWEG



Purper: Betaal 300\$ om een treintegel te nemen volgens de gebruikelijke regels.



Grijs: Ontvang 2 telegrafie-aandelen.



Oranje: Ontvang 100\$ plus een extra 50\$ voor elk 'Moelijk terrein' symbool boven de spoorvakjes waar je met deze actie bouwde. Dit is dus een korting op de kosten van de hoofdactie.



Turkoois: Plaats 3 sporen (in plaats van de gebruikelijke 2) volgens de gebruikelijke regels (betaal 400\$ + 100\$ voor elk 'Moelijk terrein'-symbool).

TELEGRAFIE



Purper: Vervang een van je werknemers (van je spelersbord of uit je persoonlijke voorraad) door een werknemer naar keuze uit de algemene voorraad.



Grijs: Je ontvangt de bonus voor het '1^{ste} kantoor'. Die komt bovenop de bonus die je ontvangt indien je als eerste een kantoor bouwt in die sectie.



Oranje: Ontvang 100\$ voor elk telegrafieaandeel dat je zopas ontving, met inbegrip van de aandelen die je kreeg voor je kantoor dat je in het vakje '1^{ste} kantoor' plaatste.



Turkoois: Betaal 400\$ om de bonus op de telegrafietegel te ontvangen. Deze bonus kan genomen worden gedaan in aanvulling op of in plaats van de bonus die je krijgt door het afgeven van een werknemer.

HANDELEN



Purper: Zet maximaal 3 stappen op de prestatiesporen.



Grijs: Als je één van de twee transacties van de openliggende transactietegel uitvoert, krijg je ook 1 aandeel (in feite fungeert dit als een korting op de kosten van de transactie).

Deze transactie kan alleen door jou uitgevoerd worden; de andere spelers kunnen deze niet uitvoeren. De tegel wordt dan verwijderd en een nieuwe transactietegel wordt opgelegd.



Oranje: Ontvang 100\$ voor elke treintegel die je hebt (zowel openliggende als gedekte).



Turkoois: Draai een treintegel om volgens de gebruikelijke regels. Aangezien de hoofdactie zelf ook een treintegel laat omdraaien, mag je dezelfde tegel tweemaal omdraaien.