

HELMUT OHLEY

# FIRST CLASS



SPANNING EN INTRIGE IN DE ORIËNT EXPRESS

SPELREGELS

*De spelers zijn in "First Class" eerezuchtige ondernemers en directe concurrenten van Georges Nagelmackers, de bedenker en oprichter van de "Oriënt Express".*

*Ze proberen, net als hij deed, zoveel mogelijk betalende passagiers voor een prestigieuze rit te werven, waarbij vooral luxe en comfortabele wagons helpen.*

*Iedere speler wil uiteindelijk de beste reis naar de Oriënt aanbieden. Het spel biedt daartoe vele mogelijkheden, die allemaal naar de winst kunnen leiden. En blijkt het niet voldoende voor de winst, dan heeft iedereen in ieder geval een mooie trein gebouwd.*

*Maar pas op, er bevinden zich niet uitsluitend fatsoenlijke mensen in de "Oriënt Express". Soms wordt er zelfs een moord gepleegd!*



# SPEELMATERIAAL EN VOORBEREIDING

## SPEELMATERIAAL

**Basismateriaal** (is in elk spel nodig)

- 94 wagonkaarten (50x 0/1, 24x 2/4 en 20x 7/12)
- 16 postwagonkaarten (4 per spelerskleur)
- 72 basiskaarten (24 per stapelkleur)
- 21 "Einde spel"-kaarten
- 12 conducteurs (3 per spelerskleur)
- 4 locomotieven (1 per spelerskleur)
- 24 markeerstenen (6 per spelerskleur)
- 48 munten
- 8 locomotieftegels
- 1 Constantinopeltegels
- 4 spelertableaus
- 1 scoretableau
- 1 startspelertegel
- 1 startspelerfiguur
- 1 bijlage
- De spelregels

**Materiaal van de 5 modules**

- 120 modulekaarten (24 per module in 3 stapelkleuren)
- 4 "Wie is de moordenaar?"-kaarten (uitsluitend nodig in **module C**)
- 26 bewijzen (uitsluitend nodig in **module C**)

In elk spel "First Class" gebruiken de spelers het **basismateriaal** plus het materiaal van **2 modules**. Wij raden **ten zeerste** aan om modules A en B te gebruiken als ten minste 1 speler het spel niet eerder heeft gespeeld.

**Eerste spel:**

- **Module A: De opdrachten** (bijlage, blz. 1)
- **Module B: Beroemdheden en ansichtkaarten** (bijlage, blz. 2 en 3)

De overige modules hebben de spelers voor dit eerste spel niet nodig.

**De voorbereidingen en het spelverloop zijn bij elk aantal spelers identiek.**

**10.** Neem nu stapel 1 (groen) van de actiekaarten en leg 3 rijen van 6 kaarten **open** midden op tafel. Deze **18 actiekaarten** vormen het aanbod in de eerste ronde. Leg de startspelertegel links van de eerste kaart van de eerste rij.

Iedere speler bereidt nu zijn spelertableau voor (zie volgende bladzijde). Daarna kan het spel beginnen.

**1.** Neem eerst alle **basiskaarten**. Deze zijn op de voor- en achterkant met een X op het ticket gemarkeerd en doen in elk spel mee. Neem daarnaast alle kaarten van de door de spelers gekozen **2 modules** (zie Speelmateriaal). De kaarten van de verschillende modules zijn met behulp van de op de tickets afgebeelde letters van elkaar te onderscheiden. Alle kaarten zijn in 3 kleuren en cijfers onderverdeeld: groen=1, blauw=2 en rood=3.



**9.** Schud de "Einde spel"-kaarten gedekt. De speler rechts van de startspeler trekt er zoveel als er spelers meedoen plus 1. Hij zoekt er 1 uit en geeft de resterende kaarten **tegen de klok in** aan de volgende speler. Die zoekt er ook 1 uit. Zo gaat het door totdat iedere speler 1 "Einde spel"-kaart heeft, die hij gedekt voor zich neerlegt. Schud de overgebleven kaart door de stapel "Einde spel"-kaarten. Deze kaarten leveren bij de eindtelling punten op (zie blz. 10).

Trek nu 4 "Einde spel"-kaarten van de stapel en leg deze open naast elkaar op tafel. De resterende kaarten vormen een gedekte trekstapel.



**2.** Sorteert alle basis- en modulekaarten **op kleur** en schud de **3 stapels** apart, zodat voor elke kleur een stapel van 40 kaarten ontstaat.

Leg deze 3 stapels binnen reikwijdte op tafel (op de afbeelding hieronder links). Deze kaarten noemen we in het vervolg **actiekaarten**.



**3. Wagonkaarten**



**5. Locomotieftegels en Constantinopel-tegel**



**7. Scoretableau**



**8.** Bepaal een **start-speler** door loting. Hij krijgt de startspeler-figuur.



**3.** Leg de **wagonkaarten** voor iedere speler bereikbaar op tafel. Voor een goed overzicht kunnen de spelers de kaarten in 6 stapels olopend neerleggen: 0 - 1 - 2 - 4 - 7 - 12.

**Let op:** de achterkant van een 0-wagon toont altijd een 1-wagon, de achterkant van een 2-wagon toont een 4-wagon en op de achterkant van een 7-wagon staat altijd een 12-wagon. De spelers kunnen op elk moment een wagon in de voorraad omdraaien om bijvoorbeeld een lege stapel weer aan te vullen.

**4.** Leg de **munten** als algemene voorraad op tafel.



**5.** Vorm een stapel **locomotieftegels** met olopende waarden (5-6-7-8-12-13-14-15), waarbij de 5 bovenop ligt en de 15 onderaan.

Leg de **Constantinopel-tegel** ernaast.



Locomotief-tegels



Constantinopel-tegel

**6.** Iedere speler kiest een kleur en neemt:

- 1 spelertableau
- 1 munt
- 3 conducteurs in zijn kleur
- 1 locomotief in zijn kleur
- 6 markeerstenen in zijn kleur
- 4 postwagonkaarten in zijn kleur
- 2 0-wagons



Zie de volgende bladzijde voor instructies met betrekking tot het opbouwen van het spelertableau.

**7.** Kies een speler die de punten bijhoudt. Hij krijgt het **scoretableau**. Iedere speler zet **één van zijn conducteurs** als scorepion op veld 0/50 van het scoretableau. Verder legt iedere speler zijn **6 markeerstenen** naast het scoretableau.





## VOORBEREIDING SPELERTABLEAUS

**1.** Iedere speler legt zijn spelertableau voor zich neer.

**2.** Hij zet zijn locomotief op het messingschild bij zijn route.

Hier ontstaat de route van de speler.

Hier ontstaat de bovenste trein van de speler.

**3.** Hij legt één van zijn 0-wagons als eerste kaart van zijn bovenste trein en de andere 0-wagon als eerste kaart van zijn onderste trein aan zijn tableau.

Hier ontstaat de onderste trein van de speler.

**6.** Hij legt de 4 postwagonkaarten naast zijn spelertableau.

De speler legt hier al zijn afgehandelde actiekaarten gedekt af, mits deze niet op een andere manier moeten worden afgelegd.

**5.** Hij legt de munt op het veld helemaal linksonder.

**4.** Hij zet 1 conducteur op het messingschild bij zijn bovenste trein en de andere op het messingschild bij zijn onderste trein. (Iedere speler heeft zijn 3<sup>e</sup> conducteur al op veld 0/50 van het scoretableau gezet.)

## INLEIDING

Deze handleiding start met een overzicht van het algemene spelverloop en het verloop van een speelbeurt. Daarna volgen verduidelijkingen van de symbolen die de spelers in het spel tegenkomen. Zijn de spelers hier eenmaal mee vertrouwd, dan zou het begrijpen van de modules geen probleem meer moeten zijn. De spelregels van de modules en een paar uitzonderingen staan in de bijlage.

**Let op:** sommige kaarten en hun acties/eigenschappen kunnen basisspelregels uitbreiden, veranderen of zelfs compleet vervangen.

Deze spelregels zijn zeer uitvoerig geschreven en leiden de spelers door de mechanismen van het spel. Het is wat leeswerk, maar geen angst, het gaat sneller dan het op het eerste gezicht lijkt.

Opmerkingen en bijzondere spelregels zijn cursief geschreven. Deze kunnen de spelers bij de eerste keer lezen overslaan. Mochten er vragen of onduidelijkheden zijn, dan kunnen ze de cursieve teksten erop naslaan.

## ALGEMEEN SPELVERLOOP

First Class duurt **6 ronden**. De spelers leggen elke ronde **18 kaarten** van 1 stapel **open** in 3 rijen: in de **1<sup>e</sup> en 2<sup>e</sup> ronde** worden kaarten van de **1<sup>e</sup> stapel** (groen) gebruikt, in de **3<sup>e</sup> en 4<sup>e</sup> ronde** worden kaarten van de **2<sup>e</sup> stapel** (blauw) gebruikt en in de **5<sup>e</sup> en 6<sup>e</sup> ronde** worden kaarten van de **3<sup>e</sup> stapel** (rood) gebruikt.

**Ter herinnering:** de kaarten voor de 1<sup>e</sup> ronde zijn tijdens de voorbereiding (blz. 2 en 3) al neergelegd.

### EEN RONDE

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee neemt iedere speler steeds 1 actiekaart uit het aanbod en voert hij de erop aangegeven actie uit.

Een ronde is afgelopen als iedere speler 3 keer aan de beurt is geweest en dus 3 actiekaarten heeft genomen en uitgevoerd. Na elke 2 ronden (1 stapel actiekaarten) volgt een puntentelling.

Na 6 ronden vindt er nog een korte eindtelling plaats. De speler die dan de meeste punten heeft, wint het spel.



## EEN SPEELBEURT

De speler die aan de beurt is neemt:

**1 actiekaart** uit het aanbod **of de startspelertegel**. Daarover op blz. 10 en 11 meer. Neemt de speler een actiekaart, dan mag hij uit alle openliggende kaarten in het aanbod kiezen. Hij kan bij het benutten van de kaart uit 2 mogelijkheden kiezen:

- **Uitvoeren:** hij voert de op de actiekaart aangegeven **acties volledig of gedeeltelijk** uit. Hij mag de kaart dus ook nemen als hij de acties erop niet volledig kan uitvoeren.

*Let op:* kiest de speler voor "Uitvoeren", dan moet hij eerst **alle** door deze kaart mogelijk gemaakte acties uitvoeren. Er zijn namelijk meer mogelijkheden om aan acties te komen. Meer daarover op blz. 9-12.

- **Afwijzen:** wil (of kan) de speler geen van de acties op de gekozen **actiekaart** uitvoeren, dan neemt hij de actiekaart alsnog, maar hij **ziet dan volledig af** van alle acties op de kaart. In plaats daarvan **waardeert hij een wagon naar keuze op**. Daarover meer op blz. 7.

*Let op:* neemt de speler de startspelertegel, dan mag hij **niet** voor de optie "Afwijzen" kiezen.

De speler legt een afgehandelde actiekaart gedekt links van zijn spelertableau. Op de volgende bladzijden worden de verschillende symbolen en hun functies beschreven. Verduidelijkingen van symbolen die door afzonderlijke modules in het spel komen, staan bij de betreffende module in de bijlage.

## EEN RIJ OPRUIMEN

Zijn er in de loop van een ronde zoveel actiekaarten uit een rij genomen als het aantal deelnemende spelers, dan ruimen de spelers de betreffende rij op. Doe deze kaarten in de doos. Deze kunnen niet meer worden genomen.

*Ter herinnering:* aan het begin van een ronde liggen er 6 actiekaarten in een rij.

*Voorbeeld:* in een spel met 4 spelers wordt een rij opgeruimd als er nog maar 2 actiekaarten in liggen.

### Voorbeeld (spel met 3 spelers):

Nadat de speler die aan de beurt is een actiekaart heeft genomen, liggen er nog 3 kaarten in deze rij. De spelers verwijderen deze uit het spel.



*Let op:* de startspelertegel hoort niet bij een rij en wordt ook nooit uit het spel verwijderd. Deze tegel blijft in het aanbod liggen totdat deze door een speler wordt genomen.

## DE BASISSYMBOLEN

Dit hoofdstuk bevat verduidelijkingen van de afzonderlijke basissymbolen. Deze symbolen bevinden zich op verschillende spelonderdelen.

### NIEUWE WAGONS NEMEN - trein uitbreiden of opwaarderen

Tijdens het spel ontstaan er 2 treinen aan het spelertableau van een speler. Elke trein begint altijd met een 0-wagon (zie blz. 4, Voorbereiding spelertableau). Een speler breidt zijn trein met wagons uit of waardeert bestaande wagons op om zo in de puntentellingen (zie blz. 13-15) meer punten te ontvangen.

#### 0-WAGON NEMEN



Bij dit symbool neemt de speler een 0-wagon uit de voorraad en legt deze aan één van zijn treinen. Daarmee breidt hij zijn trein met 1 wagon uit.



Toont de kaart het symbool meermaals, dan neemt hij zoveel **0-wagons** als er op de kaart zijn afgebeeld.

De speler legt een nieuwe 0-wagon altijd rechts van de laatste wagon van een trein. Hij mag bij elke nieuwe wagon opnieuw kiezen aan welke trein hij deze wil toevoegen.



### Voorbeeld:

1 De speler neemt deze actiekaart en krijgt daarvoor 2 0-wagons.

2 Hij legt beide 0-wagons rechts naast de laatste kaart van zijn bovenste trein.

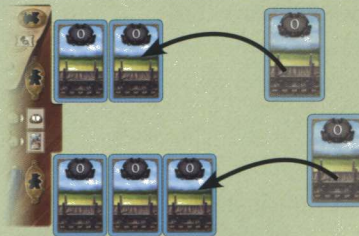


**Opmerking:** hij had ook beide 0-wagons aan zijn onderste trein mogen leggen.

Krijgt een speler meerdere wagons, dan mag hij deze ook over zijn treinen verdelen.

of

2 Hij legt 1 0-wagon rechts van de laatste kaart van zijn bovenste trein en 1 0-wagon rechts van de laatste kaart van zijn onderste trein.



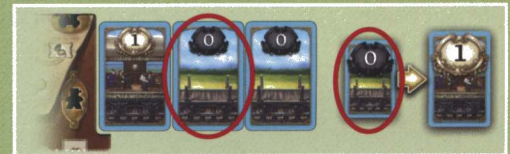
## EEN WAGON OPWAARDEREN

Om in de loop van het spel meer punten te verdienen, moet een speler zijn wagons opwaarderen. Daartoe heeft hij wagons van betere kwaliteit of luxueuzere wagons nodig.



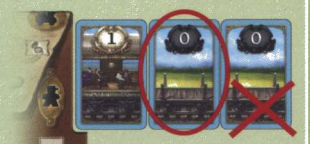
Bij dit symbool mag de speler opwaarderen. In dit geval mag hij één van zijn 0-wagons naar een 1-wagon opwaarderen.

- Bij elke afzonderlijke opwaardering mag de speler kiezen of hij deze in zijn bovenste of onderste trein uitvoert. Hij beslist daarom altijd eerst in welke trein hij de opwaardering doet.
- Het linkersymbool toont altijd de (minder luxueuze) wagon met de lagere waarde (hier de 0-wagon) die de speler mag opwaarderen. Deze moet al in zijn bovenste of onderste trein liggen. Een speler heeft dus altijd ten minste 1 wagon van de laagste waarde in één van zijn treinen nodig om de opwaardering te kunnen uitvoeren.
- Het rechtersymbool toont de (luxueuzere) wagon met de hogere waarde (hier de 1-wagon) waar de wagon naar wordt opgewaardeerd. Deze vervangt de wagon met de lagere waarde.
- Voor elk symbool mag de speler precies 1 wagon precies 1 niveau opwaarderen. Is het symbool meermaals afgebeeld, dan mag de speler zoveel wagons opwaarderen als het aantal afgebeelde symbolen.
- **Belangrijk:** elke wagon in een trein moet altijd een waarde hebben die gelijk is aan of hoger is dan de wagon direct rechts ervan. Een speler kan dus alleen zijn eerste wagon altijd naar believen opwaarderen.
- Heeft een speler in een trein meerdere wagons van dezelfde (op te waarderen) waarde, dan moet hij (op basis van de spelregel hierboven) dus altijd de meest linkse ervan opwaarderen.

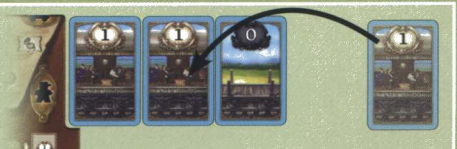


**Voorbeeld:** de speler gebruikt een opwaardering van een 0- naar een 1-wagon.

1 Hij kiest voor een 0-wagon in zijn bovenste trein. Hij mag uitsluitend de rood omcirkelde 0-wagon opwaarderen, omdat de wagon rechts ervan geen hogere waarde mag hebben.



2 Hij neemt nu een 1-wagon uit de voorraad en vervangt daarmee de betreffende 0-wagon.





**Let op:** mag een speler meerdere opwaarderingen doen, dan mag hij deze over zijn 2 treinen verdelen. Het is toegestaan om dezelfde wagon meermaals op te waarderen, zolang de speler over de bijpassende opwaardeersymbolen beschikt.

Alle andere opwaardeersymbolen werken op dezelfde manier.

**Een speler mag nooit een wagon-niveau overslaan.** Dat betekent dat een 0-wagon altijd naar een 1-wagon, daarna naar een 2-wagon, dan naar een 4-wagon, vervolgens naar een 7-wagon en ten slotte naar een 12-wagon moet worden opgewaardeerd.

Een speler moet elke afzonderlijke wagon altijd in onderstaande volgorde opwaarderen.



## OPWAARDERING VAN EEN WAGON NAAR KEUZE



Is dit symbool afgebeeld, dan mag de speler een opwaardering van een wagon naar keuze doen. Hij kiest daartoe naar believen 1 wagon van één van zijn treinen en waardeert deze volgens de gebruikelijke spelregels **precies 1 niveau** op.

Heeft hij meer van deze opwaarderingen, dan mag hij ervoor kiezen om dezelfde wagon meermaals op te waarderen.

**Belangrijk:** de speler mag er bij dit symbool ook voor kiezen om een 0-wagon uit de voorraad te nemen en aan één van zijn treinen te leggen.

### Voorbeeld:

**1** De speler krijgt een opwaardering van een wagon naar keuze. Hij wil de 4-wagon in zijn onderste trein naar een 7-wagon opwaarderen. Hij moet voor de meest linkse kiezen en verwijdert deze uit zijn trein.



**2** Nu neemt hij een 7-wagon uit de voorraad en legt deze op de lege plaats in zijn trein.

**Opmerking:** hetzelfde had hij met dit symbool kunnen doen.



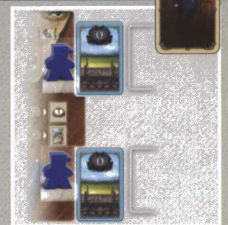
## DE CONDUCTEURS GAAN OP PAD

Iedere speler heeft 2 conducteurs (één in zijn bovenste en één in zijn onderste trein).

**Ter herinnering:** de derde is een scorepion en staat op het scoretableau.



Is één van deze conducteursymbolen afgebeeld, dan moet de speler **allebei zijn conducteurs tegelijk** verplaatsen. De pijlen in het symbool geven aan hoeveel stappen de conducteurs naar rechts doen, waarbij elke stap 1 wagon voorstelt.



### Voorbeeld:

De speler wil dit symbool uitvoeren.



Hij moet elk van zijn conducteurs 2 wagons naar rechts verplaatsen.



Toont het symbool maar **1 conductor**, dan mag de speler zijn conducteurs **in totaal** zoveel stappen verplaatsen als de pijlen aangeven. Hij mag de stappen naar believen over zijn conducteurs verdelen. Het is toegestaan dat slechts 1 van zijn conducteurs van alle beschikbare stappen gebruik maakt.

**Wat gebeurt er als de conducteurs nog mogen bewegen, maar de speler geen wagons meer heeft?**

Is een conductor bij de laatste wagon (de meest rechtse) of de locomotieftegel (zie blz. 12) aangekomen, dan kan de speler deze niet verder zetten. Resterende stappen vervallen.



## DE LOCOMOTIEF RIJDT

Bovenaan het spelertableau van een speler bevindt zich het eerste deel van zijn route in de Oriënt. De locomotief geeft daarbij aan welke steden de speler aandoet. Sommige steden leveren punten op, andere bonussen.



Is één van deze locomotiefsymbolen afgebeeld, dan mag de speler zijn locomotief over zijn route verplaatsen. De pijlen geven daarbij aan hoeveel stappen hij mag doen. Voor elke stap zet hij de locomotief 1 stad verder.

### Voorbeeld:

De speler wil dit symbool uitvoeren.

Hij mag zijn locomotief 2 steden verder zetten.

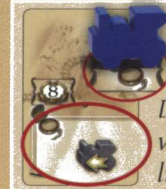
Zijn locomotief staat al op stad 1.

Na de 2 stappen staat zijn locomotief op stad 3.



## DE LOCOMOTIEF RIJDT NAAR OF VOORBIJ EEN BONUSSTAD


Bereikt of passeert de locomotief van een speler een stad met dit symbool , dan krijgt hij verder in **elke puntentellingsfase** de in het kader (ook met *gemarkeerd*) afgebeelde bonus. Op blz. 13-15 meer over de puntentellingsfase.



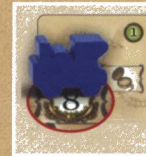
De locomotief heeft de bonusstad bereikt.

De bijbehorende bonus wordt vanaf nu elke puntentellingsfase uitgekeerd.

## DE LOCOMOTIEF RIJDT NAAR OF VOORBIJ EEN PUNTENSTAD

Bereikt of passeert de locomotief van een speler een stad met dit symbool , dan krijgt hij **direct eenmalig** de aangegeven punten. Houd deze op het scoretableau bij (zet de betreffende scorepion zoveel velden vooruit als het aantal op de stad aangegeven punten).

**Let op:** het spelertableau toont uitsluitend de **eerste 3 steden** van de route van een speler (het startveld geldt niet als stad). Een speler die zijn locomotief verder wil zetten, moet routekaarten aanleggen. Daarover meer in de volgende paragraaf.



De locomotief heeft de puntenstad bereikt. De speler krijgt direct 8 punten.

**Wat gebeurt er als de locomotief nog mag bewegen, maar de speler geen steden meer op zijn route heeft?**

Is de locomotief bij de laatste stad op de route aangekomen, dan kan de speler deze niet verder zetten. Resterende stappen vervallen.

## ROUTE UITBREIDEN - nieuwe routekaarten nemen.

Iedere speler wil zijn route van de "Oriënt Express" zover mogelijk uitbouwen, omdat de steden erop punten en bonussen opleveren.



Routekaarten liggen net als andere actiekaarten in het aanbod. Neemt de speler die aan de beurt is een routekaart uit het aanbod, dan legt hij deze **linksboven** aan zijn spelertableau naast de laatst gelegde routekaart.

Gaat het om zijn **eerste routekaart**, dan legt hij deze links naast het op het spelertableau afgebeelde begin van de route. De route van een speler loopt dus van rechts naar links.

Een routekaart toont 1, 2, 3 of 4 steden.

Een stad op een routekaart levert pas punten of bonussen op, zodra de locomotief deze heeft bereikt of is gepasseerd.

Een speler legt zijn eerste routekaart links naast het begin van zijn route.



Hij legt elke volgende routekaart links van de laatst gelegde routekaart.

Parijs, de startlocatie van de route. De locomotief van de speler start hier.

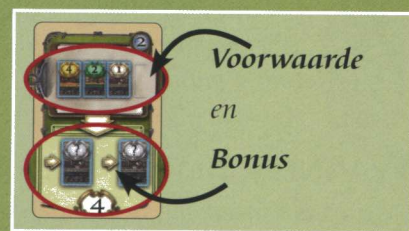


## DE OPDRACHTEN - met opdrachten zijn nog meer bonussen te verdienen.

Opdrachten zijn onderdeel van alle modules tot nu toe. Omdat ze in elke module voorkomen, volgen hier de basisfuncties ervan.

Vervulde opdrachten leveren een speler bonussen op.

- Opdrachten zijn te herkennen aan het erop afgebeelde liggende of staande klembord.
- Neemt een speler een opdracht uit het aanbod, dan legt hij deze open naast zijn spelertableau.
- Elke opdracht heeft een voorwaarde (bovenste deel van de kaart) die de speler **ten minste** moet hebben vervuld om de afgebeelde bonus (onderste deel van de kaart) te ontvangen.
- Voldoet de speler aan de voorwaarde (meer of beter mag ook), dan mag hij de opdracht vervullen. Dit mag hij voor of na zijn reguliere actie doen of tijdens de puntentellingsfase (zie blz. 13 en 14). Hij krijgt op dat moment eenmalig de complete bonus. Kan hij delen van de bonus niet gebruiken, dan vervallen deze.
- Hij legt vervulde opdrachten gedekt op zijn stapel afgelegde actiekaarten (linksonder naast zijn spelertableau).



**Let op:** verduidelijkingen van de afzonderlijke voorwaarden staan bij de betreffende modules in de bijlage.

**Opmerking:** een speler mag opdrachten zolang onvervuld laten liggen als hij wil. Sommige opdrachten leveren later in het spel meer op.



## DE STARTPELERTEGEL

De speler die aan de beurt is, mag in plaats van het nemen van een actiekaart ook kiezen voor het nemen van de startspelertegel (indien nog beschikbaar). Hij legt deze open voor zich neer.

Daardoor wordt hij aan het einde van deze ronde (nadat iedere speler 3 keer aan de beurt is geweest) de nieuwe startspeler. Dat zou eventueel al in een na deze ronde volgende **puntentellingsfase** kunnen zijn (zie blz. 13-15).

Neemt een speler de startspelertegel, dan worden altijd bonussen uitgekeerd. Deze staan op de tegel afgebeeld.



Startspelertegel



Startspelerfiguur

### Voorbeeld:

**1** De speler neemt de startspelertegel en krijgt **2 munten** uit de voorraad. De speler links van hem krijgt niets. De speler links daarnaast krijgt een **0-wagon** en de **4<sup>e</sup> speler** krijgt een 0-wagon of een opwaardering naar een 1-wagon. Hij kiest voor de **opwaardering**.



**Blauw:**

**Geel:**

**Groen:**

**Rood:**

**Opmerking:** ook de huidige startspeler mag de startspelertegel nemen om in de volgende ronde startspeler te blijven.

**Belangrijk:** nadat de speler die de starttegel heeft genomen zijn bonus heeft ontvangen, moet hij de eerste actiekaart in leesrichting (de meest linkse kaart in de bovenste rij) uit het spel verwijderen.

**Opmerking:** het is mogelijk dat de betreffende rij daardoor direct moet worden opgeruimd (zie blz. 5).

**2** De speler die de starttegel nam verwijdert de meest linkse actiekaart van de bovenste rij.



## DE "EINDE SPEL"-KAARTEN - deze leveren pas aan het einde van het spel punten op.

Iedere speler heeft tijdens de voorbereiding 1 "Einde spel"-kaart ontvangen. Daarnaast liggen er altijd 4 open op tafel.





## HOE KOMT EEN SPELER AAN "EINDE SPEL"-KAARTEN?

- Een speler kan een "Einde spel"-kaart kopen voor **4 munten**. Meer daarover op blz. 12.
- Neemt een speler een "Einde spel"-kaart, dan ontvangt hij direct de op de kaart afgebeelde actie. Na het uitvoeren van deze actie legt hij de "Einde spel"-kaart gedekt bij zijn andere.
- Heeft een speler 1 of meer "Einde spel"-kaarten genomen, dan vult hij het aanbod weer tot 4 "Einde spel"-kaarten aan, maar pas **nadat hij zijn beurt volledig heeft afgerond**.



**Let op:** in elke module tot nu toe bevinden zich kaarten die "Einde spel"-kaarten geven. Elke keer dat een speler zo'n kaart kiest, neemt hij 1 "Einde spel"-kaart naar keuze uit het aanbod. Daarnaast kan hij zoals gebruikelijk voor 4 munten per stuk "Einde spel"-kaarten kopen. Ook nu geldt dat het aanbod pas wordt aangevuld, nadat hij zijn beurt heeft beëindigd.

## WANNEER GEVEN "EINDE SPEL"-KAARTEN PUNTEN?

De spelers krijgen aan het einde van het spel, na de laatste puntentellingsfase, punten voor hun "Einde spel"-kaarten. Lees daarover op blz. 15 en 16 meer.

## SPECIALE KAARTEN

Er zijn 2 soorten "speciale kaarten": de postwagons en de locomotieftegels, die de spelers aan het begin van het spel hebben ontvangen. Deze komen "automatisch" in de trein van een speler terecht als deze aan bepaalde voorwaarden voldoet.

### DE POSTWAGON - de zesde kaart van elke trein.

Zodra een speler de 5<sup>e</sup> wagon aan zijn bovenste of onderste trein legt, moet hij 1 van zijn postwagons als 6<sup>e</sup> wagon aan de betreffende trein leggen. Daarbij mag hij uit al zijn nog niet gebruikte postwagons kiezen. Hij kan dus in 1 spel nooit meer dan 2 postwagons leggen (1 aan zijn bovenste en 1 aan zijn onderste trein).

**Let op:** het is **niet** mogelijk om een postwagon op te waarderen. Een postwagon levert in de puntentellingsfase geen punten op.



#### Voorbeeld:

**1** De speler legt de 5<sup>e</sup> kaart aan zijn onderste trein.



**2** Hij moet nu één van zijn postwagons als 6<sup>e</sup> kaart aan zijn onderste trein leggen.

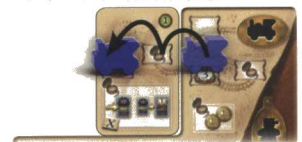


De speler ontvangt de op de postwagon afgebeelde bonus.

**3** De speler heeft deze postwagon gekozen.



Hij zet zijn locomotief 2 steden vooruit.



**Opmerking:** kiest de speler de 2 opwaanderingen naar een 1-wagon, dan mag hij deze ook geheel of gedeeltelijk in de andere trein gebruiken.

### DE LOCOMOTIEFTEGEL - de tiende "kaart" van elke trein.

Zodra een speler de 9<sup>e</sup> wagon aan zijn bovenste of onderste trein legt, moet hij de bovenste locomotieftegels van de stapel als 10<sup>e</sup> "kaart" aan de betreffende trein leggen.

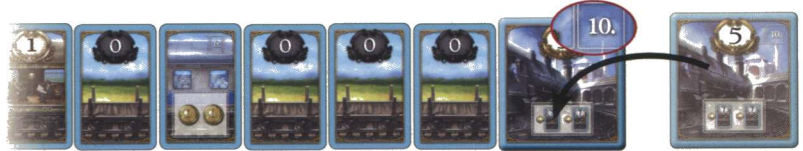
#### Voorbeeld:

**1** De speler legt de 9<sup>e</sup> kaart aan zijn trein.





**2** Hij legt direct de bovenste locomotieftegel als 10<sup>e</sup> "kaart" aan zijn trein.



Elke locomotieftegel toont 1 of 2 opwaarderingen naar keuze. De speler mag afhankelijk van de verkregen locomotieftegel 1 of 2 wagons in zijn treinen opwaarderen.

**Opmerking:** in een spel met 4 spelers leveren de eerste 4 locomotieftegels elk 2 opwaarderingen naar keuze op en de volgende 4 elk 1 opwaardering naar keuze. In een spel met 2 spelers komen nooit meer dan de eerste 4 locomotieftegels in het spel en levert elke tegel dus 2 opwaarderingen naar keuze op.

**3** De speler mag 2 wagons naar keuze opwaarderen.



De speler waardeert de 2 rood gemarkeerde wagons op. In de bovenste trein waardeert hij een 4-wagon naar een 7-wagon op, in de onderste trein een 7-wagon naar een 12-wagon.



Een speler krijgt elke puntentellingsfase de op zijn locomotieftegel(s) aangegeven punten, **maar uitsluitend als zijn conducteur zich op de betreffende locomotieftegel bevindt**. Meer over de puntentellingsfase op blz. 13-15.



Een speler mag een trein met een locomotieftegel niet verder verlengen.

**Opmerking:** hij mag nog wel wagons binnen zo'n trein opwaarderen.

## CONSTANTINOPEL - de conducteur bereikt een locomotieftegel.

Bereikt een conducteur een locomotieftegel, dan symboliseert dat dat de betreffende trein naar Constantinopel rijdt: een Oriënt Express is gecreëerd. Een speler die dat snel genoeg doet, verdient veel extra punten.

De eerste 3 conducteurs die een **locomotieftegel** bereiken, krijgen extra punten. De **Constantinopeltegel** (die naast de stapel locomotieftegels ligt) dient om aan te geven hoeveel conducteurs inmiddels een locomotieftegel hebben bereikt.

De speler die als **eerste** een conducteur naar een locomotieftegel heeft verplaatst, zet één van zijn markeerstenen op de "1" van de Constantinopeltegel en ontvangt direct **20 punten**.

De speler die als **tweede** een conducteur naar een locomotieftegel verplaatst, zet één van zijn markeerstenen op de "2" en ontvangt direct **10 punten**.

De speler die als **derde** een conducteur naar een locomotieftegel verplaatst, zet één van zijn markeerstenen op de "3" en ontvangt direct **5 punten**.

**Let op:** het is mogelijk dat 1 speler meermaals punten van de Constantinopeltegel ontvangt als hij erin slaagt om met beide conducteurs bij de eerste 3 te zitten. In dat geval liggen er dus 2 van zijn markeerstenen op de Constantinopeltegel.



Locomotieftegels



Constantinopeltegel

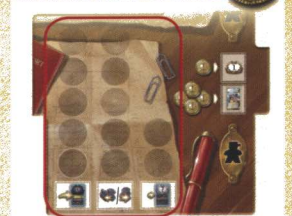


## DE MUNTEN - extra acties tijdens een eigen spelbeurt.

Iedere speler begint met 1 munt, maar heeft op zijn spelertableau velden om in totaal 12 munten te kunnen bewaren. Een speler kan via verschillende kaarten aan meer munten komen.



Is een muntsymbool afgebeeld, dan neemt de speler het aangegeven aantal munten uit de voorraad en legt deze op zijn spelertableau.





## MUNTEN NEERLEGGEN

Een speler die een nieuwe munt ontvangt, moet deze altijd op het eerste vrije veld van zijn spelertableau leggen (zoveel mogelijk links en zoveel mogelijk naar beneden). Hij moet dus altijd eerst de eerste kolom volledig vullen, voordat hij aan de tweede kolom mag beginnen.

### Voorbeeld:

De speler had al 3 munten op zijn spelertableau. Hij krijgt er nu 3 bij en legt deze ook op zijn tableau. Hij vult eerst de 2 vrije velden van kolom 1 en legt de derde munt op het eerste vrije veld van kolom 2.



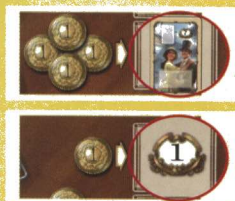
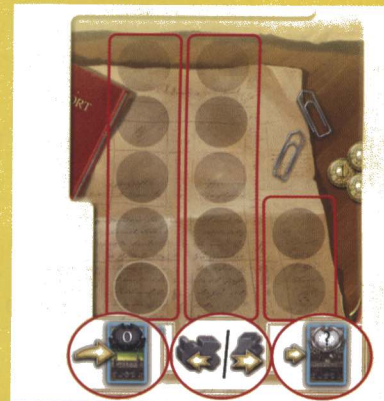
**Belangrijk:** ontvangt een speler meerdere munten, dan moet hij deze **allemaal tegelijk** op zijn spelertableau leggen.

### Wat gebeurt er als een speler meer munten krijgt dan hij lege velden heeft?

Heeft een speler niet voldoende vrije velden om alle verkregen munten te kunnen bewaren, dan moet hij eerst plaats maken door munten uit te geven. Hoe dat werkt, staat in de volgende paragraaf. Daarna kan hij de verkregen munten zoals hierboven beschreven op zijn tableau leggen.

## HOE GEEFT EEN SPELER MUNTEN UIT EN WAT LEVEREN ZE OP?

- Een speler mag elke keer dat hij tijdens een ronde **aan de beurt is** munten uitgeven en wel voor en/of na het nemen van een actiekaart (of startspelertegel). Verder mag hij ook tijdens een puntentellingsfase (zie vanaf blz. 13) munten uitgeven.
- Munten geven een speler tijdens het spel extra acties. Om deze te mogen uitvoeren, legt een speler een munt naar keuze van zijn spelertableau terug in de voorraad en voert hij de actie van de betreffende kolom uit. De volgende staan tot zijn beschikking:
  - **1<sup>e</sup> kolom (5 mogelijke munten):** de speler neemt een 0-wagon.
  - **2<sup>e</sup> kolom (5 mogelijke munten):** de speler verplaatst één van zijn conducteurs **of** zijn locomotief 1 stap.
  - **3<sup>e</sup> kolom (2 mogelijke munten):** de speler waardeert één van zijn wagons met 1 niveau op.
  - Een speler mag er ook voor kiezen om voor **4 munten 1 "Einde spel"-kaart** uit het open aanbod te nemen (zie blz. 10). Hij mag betalen met munten naar keuze van zijn spelertableau (deze mogen uit verschillende kolommen komen).
  - Verder mag een speler **1 munt** uit een kolom naar keuze betalen om **1 punt** te ontvangen.
- Leg uitgegeven munten terug in de algemene voorraad.
- Een speler mag in zijn beurt zoveel munten uitgeven als hij wil. Hij mag een afzonderlijke mogelijkheid ook meermaals gebruiken zolang hij voldoende munten heeft.
- Een munt in een bepaalde kolom kan nooit gebruikt worden om een actie van een andere kolom uit te voeren.
- Munten blijven altijd op het veld liggen waar ze zijn gelegd, totdat ze worden uitgegeven.



## EINDE VAN EEN RONDE

### WANNEER IS EEN RONDE AFGELOPEN?

Een ronde is afgelopen nadat iedere speler **3 keer aan de beurt is geweest** (en dus 3 actiekaarten - of 2 actiekaarten en de startspelertegel - heeft genomen). Ruim alle overgebleven kaarten in het actiekaartenaanbod op (als beschreven op blz. 5). De ronde eindigt ook als er geen actiekaarten meer in het aanbod liggen.

### NIEUWE STARTSPELER

Heeft één van de spelers in deze ronde de startspelertegel genomen, dan neemt hij de startspelerfiguur van de vorige houder over of behoudt hij deze als hij hem al had. Daarna legt hij de startspelertegel terug in het aanbod (voor de volgende ronde).





Heeft niemand in een ronde de startspeler uit het aanbod genomen, dan behoudt de huidige startspeler de startspelerfiguur (en is hij ook in de volgende ronde startspeler). **Let op:** neemt **niemand** de startspelertegel, dan krijgen de spelers die ronde de bijbehorende **bonussen niet** (zie blz. 10 en 11).

## NIEUWE RONDE

### NA DE 1<sup>E</sup> RONDE VAN DE HUIDIGE STAPEL

- Hebben de spelers pas de eerste ronde met stapel 1, 2 of 3 gespeeld, dan leggen ze opnieuw **18 actiekaarten** van de huidige stapel in het aanbod voor de 2<sup>e</sup> ronde.
- Er zijn nu nog **4 actiekaarten** van de huidige stapel over. Verwijder deze dan uit het spel.
- De startspeler begint de nieuwe ronde. Deze verloopt identiek aan de eerste ronde.



### NA DE 2<sup>E</sup> RONDE VAN DE HUIDIGE STAPEL

- Hebben de spelers de 2<sup>e</sup> ronde van stapel 1, 2 of 3 gespeeld (er zijn geen gedekte kaarten van deze stapel meer), dan volgt er een **puntentellingsfase** (zie volgende hoofdstuk).
- Na de puntentellingsfase start een **nieuwe ronde** met een nieuwe stapel. De spelers leggen 18 actiekaarten van deze stapel in het aanbod. De startspeler begint de nieuwe ronde.
- **Opmerking:** het verschil tussen de stapels bestaat vooral uit het feit dat de kaarten sterker worden.
- Na de puntentellingsfase na ronde 3 is het spel afgelopen. Daarover meer op blz. 15 en 16.

## PUNTENTELLINGSFASE - altijd aan het einde van stapel 1, 2 en 3.

In een puntentellingsfase krijgt iedere speler eerst bonussen voor zijn route en daarna punten voor zijn treinen. Te beginnen met de (nieuwe) startspeler en daarna met de klok mee handelt iedere speler de volgende 2 stappen af.

### 1. BONUSSEN VOOR DE ROUTE NEMEN

- Voor elke bonusstad (met  gemarkeerd) die de locomotief van de speler heeft bereikt of is gepasseerd, ontvangt hij nu de bonussen. **Ter herinnering:** de bonussen staan altijd in een (ook met  gemarkeerd) actie kader. De eerste bonusstad (2 munten) bevindt zich op het spelertableau.
- De speler kiest zelf de volgorde waarin hij de bonussen op zijn route ontvangt en/of gebruikt.
- **Let op:** de speler moet **alle bonussen van een stad** volledig afhandelen voordat hij de bonussen van een andere stad neemt. Volledig betekent in dit geval dat hij de afzonderlijke bonussen geheel of gedeeltelijk uitvoert. Voert een speler een bonus niet (volledig) uit, dan kan hij deze **in de huidige puntentellingsfase** later niet alsnog nemen.
- De speler kan elke bereikte of gepasseerde bonusstad niet meer dan **1 keer per puntentellingsfase** gebruiken.

De speler ontvangt alle rood omcirkelde bonussen, omdat zijn locomotief deze bonussteden heeft aangedaan. Hij mag nu alle bijbehorende bonussen in een volgorde naar keuze nemen, waarbij hij steeds 1 kader (blauw omcirkeld) kiest en alle daarin afgebeelde bonussen in een volgorde naar keuze neemt en/of uitvoert.



**Let op:** zet de speler tijdens de puntentellingsfase zijn locomotief vooruit die daardoor een bonusstad bereikt of passeert, dan ontvangt hij de bijbehorende bonussen al in de huidige puntentellingsfase.

#### Voorbeeld:

**1** De speler heeft deze 2 routekaarten aan zijn route liggen. Hij krijgt de bonussen van de rood omcirkelde steden, omdat zijn locomotief deze heeft aangedaan. Hij neemt nu de blauw omcirkelde bonussen.

Zijn locomotief heeft de bonusstad op zijn meest linkse routekaart nog niet bereikt. Voor deze bonusstad ontvangt de speler dus nog geen bonus.





2



a) De speler neemt 1 **0-wagon** en legt deze aan zijn bovenste trein. Daarna zet hij zijn **locomotief 2 velden** verder. Daardoor passeert hij een puntenstad en ontvangt hij direct 3 punten. Ook activeert hij nog een bonusstad, waarvoor hij al in deze puntentellingsfase de bonus ontvangt.



b) De speler neemt 2 munten en legt deze op zijn spelertableau.



c) Hij betaalt 1 munt van zijn spelertableau voor nog een **0-wagon**, die hij ook aan zijn bovenste trein legt.

d) Nu kan hij zijn laatste bonus compleet uitvoeren. Hij zet zijn bovenste conducteur 2 wagons naar rechts.



**Let op:** de speler had de volgorde van de afzonderlijke bonussteden (a, b en d) ook anders kunnen kiezen.

## 2. PUNTEN VOOR TREINEN NEMEN

- De speler kan punten ontvangen voor elk van zijn wagons (met uitzondering van postwagons) en locomotieftegels.
- Hij krijgt uitsluitend punten voor wagons (en locomotieftegels) die door zijn conducteur zijn bereikt of gepasseerd. Wagons en locomotieftegels rechts van een conducteur worden genegeerd.

De speler krijgt punten voor de rood gemarkeerde wagons, omdat zijn conducteur deze heeft bereikt of is gepasseerd.



- Een wagon levert zoveel punten op als de waarde ervan (een 0-wagon 0 punten, een 1-wagon 1 punt, enzovoort). Een locomotieftegel levert zoveel punten op als het getal erop.

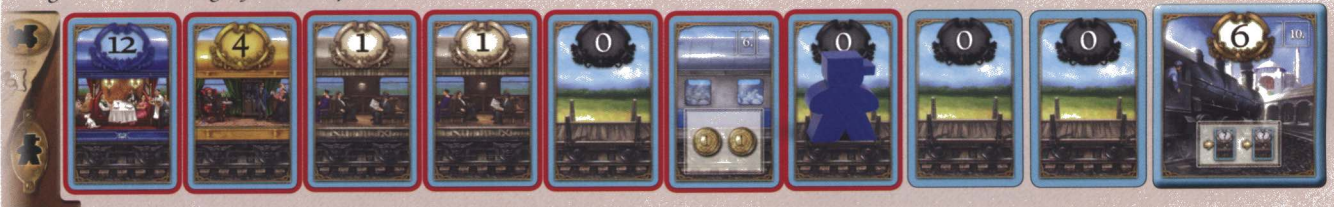


- De speler telt de waarden van de door zijn conducteurs bereikte en gepasseerde wagons en locomotieftegels bij elkaar op en ontvangt het betreffende aantal punten.  
**Opmerking:** beide treinen van een speler worden geteld.

Omdat de telling van beide treinen identiek verloopt, volgt hier uitsluitend een voorbeeld van een telling van de bovenste trein.

### Voorbeeld:

De speler krijgt punten voor de rood gemarkeerde wagons. De 0-wagons (5<sup>e</sup> en 7<sup>e</sup> kaart) leveren 0 punten op. De postwagon (6<sup>e</sup> kaart) geeft nooit punten.



De speler krijgt voor zijn bovenste trein  $12+4+1+1=18$  punten. Daarna telt hij ook zijn onderste trein.

### Belangrijk:

- Een speler mag vóór en tijdens het ontvangen van bonussen in de puntentellingsfase opdrachten vervullen en/of munten besteden. Pas nadat hij alles heeft afgehandeld, ontvangt hij punten voor zijn treinen.
- Is een speler aan de beurt om bonussen en punten te ontvangen, dan mag hij altijd opdrachten vervullen en/of munten besteden, ook al ontvangt hij geen bonussen en/of punten.

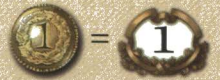


# EINDE VAN HET SPEL EN EINDTELLING

Het spel eindigt na de 3<sup>e</sup> puntentellingsfase, dus nadat er 6 ronden zijn gespeeld. Doe niet vervulde opdrachten in de doos. Deze leveren niets meer op.

Daarna volgt er een **eindtelling**:

- Voor elke **munt** die zich op het spelertableau van een speler bevindt, krijgt hij **1 punt**.
- Iedere speler krijgt nu punten voor zijn "Einde spel"-kaarten.



Iedere speler sorteert zijn stapel met tijdens het spel genomen actiekaarten en zijn "Einde spel"-kaarten. Niet al deze kaarten leveren namelijk punten op.

**Ter herinnering:** de stapel gebruikte actiekaarten bevindt zich links van het spelertableau, de "Einde spel"-kaarten liggen gedekt voor de speler.



De speler heeft voor de eindtelling **al zijn "Einde spel"-kaarten** en **al zijn basisactiekaarten** (met een x gemarkeerd) nodig. Hij doet alle andere kaarten in de doos (deze leveren niets op).



## HOE LEVEREN "EINDE SPEL"-KAARTEN PUNTEN OP?

Elke "Einde spel"-kaart toont een actiekaart en een aantal punten. Om de punten voor 1 "Einde spel"-kaart

te berekenen, moet de speler eerst het **aantal actiekaarten dat hij van de aangegeven soort** (locomotief, conducteur of wagons) heeft tellen. Dit aantal **vermenigvuldigt** hij met het aantal punten op de "Einde spel"-kaart. Dit totaal is het aantal punten dat hij voor deze "Einde spel"-kaart verdient.

Dit doet hij voor alle "Einde spel"-kaarten die hij heeft. **Tip:** om de procedure te versnellen, kan een speler alle punten voor gelijke "Einde spel"-kaarten bij elkaar optellen en met het aantal actiekaarten van de betreffende soort vermenigvuldigen. **Let op:** het is niet van belang hoe vaak een symbool op een actiekaart staat. Het gaat uitsluitend om het aantal kaarten van die soort.

Dit doet hij voor alle "Einde spel"-kaarten die hij heeft. **Tip:** om de procedure te versnellen, kan een speler alle punten voor gelijke "Einde spel"-kaarten bij elkaar optellen en met het aantal actiekaarten van de betreffende soort vermenigvuldigen. **Let op:** het is niet van belang hoe vaak een symbool op een actiekaart staat. Het gaat uitsluitend om het aantal kaarten van die soort.



**Voorbeeld:** de speler heeft tijdens het spel de volgende actiekaarten genomen:



3 wagon-actiekaarten



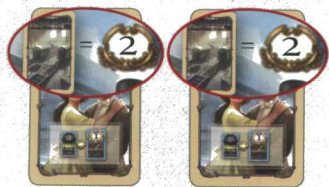
1 locomotief-actiekaart



1 conducteur-actiekaart

Alle andere genomen actiekaarten leveren niets op.

Verder heeft hij tijdens het spel de volgende "Einde spel"-kaarten genomen:



2 "Einde spel"-kaarten voor wagons (2 punten en 2 punten)



1 "Einde spel"-kaart voor de locomotief (3 punten)

De speler krijgt de volgende punten:

$$3 \left( \begin{array}{|c|} \hline \text{Wagon} \\ \hline \end{array} \right) \times 4 \left( \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array} \right) = 3 \times 4 = 12 \text{ punten}$$

$$1 \left( \begin{array}{|c|} \hline \text{Locomotief} \\ \hline \end{array} \right) \times 3 \left( \begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} \right) = 1 \times 3 = 3 \text{ punten}$$

De speler krijgt geen punten voor zijn conducteurkaart, omdat hij geen bijbehorende "Einde spel"-kaart heeft. In totaal krijgt hij voor zijn "Einde spel"-kaarten **15 punten**.

## DE WINNAAR

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.



## EEN AFGEBOUWDE TREIN

Aan het einde van het spel zouden de treinen van een speler er zo kunnen uitzien:



Dit voorbeeld is uitsluitend bedoeld om te laten zien hoe treinen er uiteindelijk kunnen uitzien. Het is niet gezegd dat een speler dit zou moeten bereiken om het spel te kunnen winnen. Hij kan een andere strategie hebben gekozen.

## INLEGBAK - hoe deze in te delen?

Hieronder volgt een overzicht om het speelmateriaal zorgvuldig op te ruimen. Doe dit na elk spel. Lees eerst de spelregels om met de onderdelen van het spel vertrouwd te raken.

**10.** In dit vak passen alle houten onderdelen. Het is aan te raden om na elk spel voor elke speler een plastic zakje met de volgende onderdelen te vullen: 4 postwagens, 3 conducteurs, 1 locomotief, 2 0-wagens en 1 munt.

**9.** Dit vak is voor de bewijzen en de "Wie is de moordenaar?"-kaarten.

**8.** In dit vak passen de startspelertegel en de startspelerfiguur.

**7.** Leg de locomotief-tegels en de Constantinopeltegels in dit vak.

**6.** Doe de munten in dit vak.

**5.** Deze 3 vakken zijn voor de wagons. Sorteert ze op soort (0/1, 2/4 en 7/12).

**1.** De sorteerstrook helpt bij het sorteren van de kaarten.

**2.** Elke module heeft zijn eigen vak. 2 van deze vakken blijven nog even leeg.

**3.** Doe de "Einde spel"-kaarten in dit vak. Het andere vak blijft nog even leeg.

**4.** Deze 3 vakken zijn voor de basiskaarten (met een x gemarkeerd) bedoeld. Sorteert ze op kleur (groen (1), blauw (2) en rood (3)).

Helmut Ohley draagt dit spel op aan zijn vrouw en beste vriendin Tata.



© 2016 Hans im Glück  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl

Klantenservice:  
0900 - 999 0000  
klantenservice@999games.nl

Auteur: Helmut Ohley  
Illustraties: Michael Menzel

Vertaling en eindredactie:  
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
Made in EU



NL - 22043698  
FI 01-01664-1609



# FIRST CLASS

HELMUT OHLEY

## DE MODULEN

De spelers kiezen vóór elk spel "First Class" 2 modules, waarvan ze het speelmateriaal naast het basismateriaal nodig hebben. Alle modules zijn met elkaar te combineren.

Alle kaarten van een module zijn op de voor- en achterkanten ervan met de moduleletter gemarkeerd. Zo kunnen de spelers de kaarten aan het einde van een spel gemakkelijk sorteren.

Kies voor het eerste spel "First Class" **modulen A en B**. Hebben de spelers met deze modules kennisgemaakt, dan zullen ze de andere modules ook makkelijk leren.

### ONZE SUGGESTIES VOOR VOLGENDE SPELEN:

2<sup>e</sup> spel: **Module A** - De opdrachten en **Module C** - Wie is de moordenaar?

3<sup>e</sup> spel: **Module B** - Beroemdheden en ansichtkaarten en **Module E** - Wissels en technici

4<sup>e</sup> spel: **Module C** - Wie is de moordenaar? en **Module D** - Passagiers en bagage

5<sup>e</sup> spel: de spelers kennen nu alle modules en kunnen naar believen combineren.

## MODULE A - De opdrachten

De spelers hebben op blz. 9 al met de algemene spelregels voor opdrachten kennisgemaakt. Module A is een opdrachtenmodule. Dat betekent dat de actiekaarten ervan bijna uitsluitend uit opdrachten bestaan. Hieronder verduidelijken we de gebruikte symbolen.



### SYMBOLEN - wat betekenen ze precies?

**Algemeen:** net als in de basisspelregels mag een speler een opdracht altijd "oververvullen" (de situatie mag beter zijn dan de beschreven voorwaarde). Een 12-wagon geldt bijvoorbeeld ook als een 0-wagon, 1-wagon, 2-wagon, enzovoort. Vaak vereisen opdrachten een bepaald aantal en/of posities van bepaalde wagons.



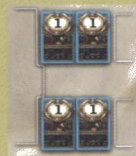
Deze opdracht vereist **ten minste 6 wagons** die ten minste naar een 2-wagon zijn opgewaardeerd. Het gaat hier om het totaal aantal in beide treinen samen. Het is niet van belang waar de wagons zich precies bevinden.



Deze opdracht vereist ten minste 1 4-wagon, 1 2-wagon en 1 1-wagon **achter elkaar**. De wagons moeten zich dus in deze volgorde in de bovenste of de onderste trein bevinden.



Bij dit symbool moet de speler **beide postwagonkaarten** (6<sup>e</sup> kaart) hebben gelegd. Dat betekent dat zijn 2 treinen allebei uit ten minste 6 kaarten moeten bestaan.



Deze opdracht vereist ten minste 2 1-wagons in de bovenste **en** ten minste 2 1-wagons in de onderste trein.



Bij deze opdracht moet de speler **beide postwagonkaarten** (6<sup>e</sup> kaart) hebben gelegd. Daarnaast moet hij met **beide conducteurs** zijn **postwagonkaarten** hebben bereikt of zijn gepasseerd.



Bij dit symbool telt de speler al zijn inmiddels **vervulde opdrachten**. De opdracht die hij nu wil vervullen, telt mee. Hij neemt de bonus van deze opdracht zo vaak als het aantal vervulde opdrachten. **Ter herinnering:** de vervulde opdrachten van een speler liggen links naast zijn spelertableau bij zijn gebruikte actiekaarten.

#### Voorbeeld:

De speler heeft 2 2-wagons in zijn bovenste trein, en 2 4-wagons en 2 2-wagons in zijn onderste trein: **opdracht vervuld.**





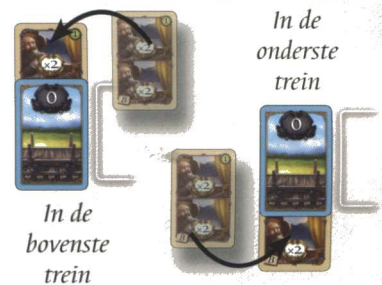
## MODULE B - Beroemdheden en ansichtkaarten



Alle beroemdheden en ansichtkaarten leveren in de **puntentellingsfase** extra punten of bonussen op. Beroemdheden verdubbelen punten voor wagons, terwijl ansichtkaarten bonussen op de route verdubbelen.

### BEROEMDHEDEN TELLEN DUBBEL

- Beroemdheden stappen in de trein van een speler. Dat betekent dat de speler ze in een wagon wil zetten. Zodra een speler een beroemdheid uit het aanbod neemt, moet hij deze in de **eerste, vrije** wagon zetten. Een vrije wagon is een wagon zonder een andere kaart. De beroemdheid blijft de rest van het spel in deze wagon.
- De speler beslist zelf of hij de beroemdheid in zijn bovenste of onderste trein zet.
- Hij schuift de beroemdheid **half onder de wagon** om aan te geven in welke wagon deze zit.
- Een wagon met een beroemdheid levert in elke volgende puntentelling **het dubbele aantal punten** op. *Hoe beter de wagon, hoe meer punten de beroemdheid oplevert.*



**Let op:** heeft de speler geen vrije wagon, dan moet hij van de actie afzien en een wagon naar keuze opwaarderen (zie blz. 5 van de spelregels).

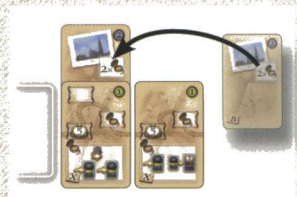
#### Voorbeeld:



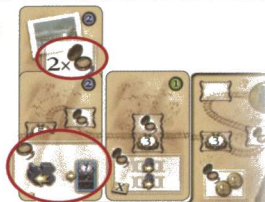
De speler heeft een beroemdheid in de 1<sup>e</sup> wagon van zijn bovenste trein ondergebracht, een 7-wagon. Vanaf nu levert deze wagon in de puntentellingsfase 14 punten op, mits de conducteur deze wagon heeft bereikt of is gepasseerd (zie Puntentellingsfase op blz. 13-15 van de spelregels).

### ANSICHTKAARTEN OP DE ROUTE

- Ansichtkaarten symboliseren de belangrijkste steden die de treinen van een speler aandoen. Neemt een speler een ansichtkaart, dan kent hij deze direct aan één van zijn **vrije** routekaarten toe. Daar blijft de kaart tot het einde van het spel liggen.
- **Opmerking:** de speler mag vrij kiezen aan welke routekaart hij de ansichtkaart legt. Dat hoeft niet per se de eerste te zijn.
- Schuif de ansichtkaart van boven **half onder** de routekaart om aan te geven bij welke routekaart deze hoort.
- De speler krijgt voor een routekaart met een ansichtkaart de bonus **dubbel**.



#### Voorbeeld:



De speler legt een ansichtkaart bij zijn 2<sup>e</sup> routekaart. Tot nog toe bracht de routekaart in de puntentellingsfase de volgende bonus op:

Met de ansichtkaart krijgt hij deze bonus in het vervolg tweemaal:



**Let op:** heeft de speler geen vrije routekaart, dan moet hij van de actie afzien en een wagon naar keuze opwaarderen (zie blz. 5 van de spelregels).

**Let op:** de speler mag ansichtkaarten uitsluitend aan **routekaarten** toekennen. Hij kan de bonusstad op zijn spelertableau niet verdubbelen.

### SPECIFIEKE OPDRACHTEN



Deze opdracht vereist ten minste 2 beroemdheden en/of ansichtkaarten die de speler in zijn wagons en/of bij zijn route moet hebben. Dit mogen 2 gelijke zijn, of 1 beroemdheid en 1 ansichtkaart.





Deze opdracht vereist ten minste **1 locomotieftegel** (10<sup>e</sup> kaart) en **1 conducteur** die zich daarop bevindt.



De verduidelijking van dit symbool staat op blz. 1 van deze bijlage.



Deze opdracht vereist één **of** beide locomotieftegels. Afhankelijk van het tijdstip waarop de speler de opdracht vervult, krijgt hij het volgende:

Heeft hij **1 locomotieftegel**, dan krijgt hij **1 "Einde spel"-kaart**.  
Heeft hij **2 locomotieftegels**, dan krijgt hij **2 "Einde spel"-kaarten**.

**Let op:** speelt men **module B** (Beroemdheden en ansichtkaarten) samen met **module D** (Passagiers en bagage), dan moet men rekening houden met de opmerkingen op blz. 6 van deze bijlage.

## MODULE C - Wie is de moordenaar?



Bij de Oriënt Express hoort natuurlijk ook een mysterie! Met deze module zijn de spelers onderdeel van een misdaadroman. Daarin is één van de spelers de moordenaar. Maar of de politie aan het einde de juiste persoon arresteert, is bij lange na niet zeker...



"Wie is de moordenaar?"-kaarten 26 bewijzen

De spelers hebben voor deze module naast de **24 actiekaarten** ook de **26 bewijzen** en **4 "Wie is de moordenaar?"-kaarten** nodig.

Schud de bewijzen en leg deze als gedekte stapel op tafel.

Schud de "Wie is de moordenaar?"-kaarten en laat iedere speler er **aan het begin van het spel gedekt 1** trekken. Iedere speler mag zijn eigen kaart bekijken, maar moet ervoor zorgen dat hij zijn identiteit niet prijsgeeft. Slechts 1 speler kan de moordenaarkaart hebben, de andere spelers zijn onschuldig. Tijdens het spel heeft deze informatie geen invloed. Pas in de eindtelling wordt dit interessant (zie volgende bladzijde).



Moordenaar-kaart Onschuldigen-kaart

**Let op:** trek ook in een spel met 2 of 3 spelers een kaart van **alle 4** "Wie is de moordenaar?"-kaarten. Het kan daardoor voorkomen dat geen van de spelers de moordenaarkaart heeft. Leg de resterende kaarten zonder deze te bekijken terug in de doos.

## BEWIJZEN

De spelers leggen verzamelde bewijzen **gedekt** (met de loepkant naar boven) voor zich neer. Bewijzen worden pas aan het einde van het spel geteld (zie volgende bladzijde). De voorkant van een bewijs toont 1-3 vingerafdrukken, punten of "Bewijzen afgeven".



1-3 vingerafdrukken  
(12×1, 7×2, 2×3)

Punten  
(1×2, 1×3, 1×5)

Bewijzen afgeven (2×)

## HOE KOMT EEN SPELER AAN BEWIJZEN?

**Opmerking:** bewijzen zijn meestal ongunstig en kunnen tegen een speler worden gebruikt. Eigenlijk wil een speler dus helemaal geen bewijzen.

Er zijn 2 kaartsoorten die bewijzen leveren:



### Zichzelf verdenken

Neemt een speler een actiekaart met dit symbool, dan moet hij **zelf** een bewijs van de stapel trekken en gedekt voor zich neerleggen. De rest van de kaart behandelt hij zoals gebruikelijk.



### Alle andere spelers verdenken

Neemt een speler een actiekaart met dit symbool, dan moet **iedere andere speler** een bewijs van de stapel trekken en gedekt voor zich neerleggen. De rest van de kaart behandelt de speler zoals gebruikelijk.



## HOE KOMT EEN SPELER VAN BEWIJZEN AF?

Omdat de meeste bewijzen vingerafdrukken tonen en een speler er daarvan niet teveel wil hebben, zijn er mogelijkheden om van bewijzen af te komen:



## 1. "Bewijzen afgeven"



Een speler kan geluk hebben bij het trekken van een bewijs. Trekt hij het bewijs met het hiernaast afgebeelde symbool, dan mag hij aan het einde van het spel één van zijn andere bewijzen afleggen (in de doos doen). Daarover later meer.

## 2. "Bewijzen vernietigen"-kaarten



In elke stapel actiekaarten bevinden zich "Bewijzen vernietigen"-kaarten (zie afbeelding links). Neemt een speler zo'n actiekaart, dan legt hij deze **open** naast zijn spelertableau. **Aan het einde van het spel** mag een speler met 1 "Bewijzen vernietigen"-kaart één van zijn bewijzen afleggen. Heeft hij 2 "Bewijzen vernietigen"-kaarten, dan mag hij 3 van zijn bewijzen afleggen. Heeft hij 3 "Bewijzen vernietigen"-kaarten, dan mag hij 5 van zijn bewijzen afleggen.



*Let op:* heeft een speler meer dan 3 van deze kaarten, dan mag hij voor elke volgende slechts 1 bewijs afleggen.

## SPECIFIEKE OPDRACHTEN



Deze opdrachtsoort kan een speler vervullen als hij de afgebeelde **actiekaart** "Zichzelf verdenken" of "Alle andere spelers verdenken" in zijn aflegstapel heeft. Om de opdracht te vervullen, moet hij de betreffende kaart tonen.



Deze opdracht kan een speler vervullen **zodra hij 2 "Bewijzen vernietigen"-kaarten** voor zich heeft.

## AAN HET EINDE VAN HET SPEL

- Nadat de spelers alle punten voor hun "Einde spel"-kaarten hebben verwerkt, moet de speler met de **moordenaar-kaart** zich bekendmaken. Hij trekt direct 2 **bewijzen** van de gedekte stapel.
- Nu draait iedere speler zijn bewijzen om. Heeft een speler bewijzen met punten of "Bewijzen afgeven", dan handelt hij deze nu af.
- Heeft een speler "Bewijzen vernietigen"-kaarten, dan handelt hij deze nu af.
- Nu telt iedere speler het aantal **vingerafdrukken** op zijn bewijzen. **Wie heeft er de meeste achtergelaten?**

**De speler met de meeste vingerafdrukken wordt gearresteerd en is uitgeschakeld. Hij kan het spel niet meer winnen. Bij een gelijke stand worden alle betrokken spelers uitgeschakeld.**

## IS DE MOORDENAAR GEPAKT?

Is de speler met de moordenaarkaart één van de spelers met de meeste vingerafdrukken, dan is hij uitgeschakeld. Hij kon zijn sporen niet voldoende uitwissen en is gearresteerd (eventueel samen met andere spelers met evenveel vingerafdrukken).

## IS DE MOORDENAAR NIET GEPAKT?

Heeft de speler met de moordenaarkaart **niet** de meeste vingerafdrukken, dan zijn 1 of meer onschuldigen uitgeschakeld. De moordenaar kon zijn sporen voldoende uitwissen. De speler met de moordenaarkaart krijgt als "beloning" **20 punten**. *Speciale situatie: hebben alle spelers evenveel vingerafdrukken (0 of meer), dan is niemand uitgeschakeld. De moordenaar krijgt 20 punten. Daarna wordt zoals gebruikelijk geteld.*

## MODULE D - Passagiers en bagage



In deze module stappen passagiers met hun bagage in de treinen van de spelers. De spelers willen zoveel mogelijk passagiers en/of bagage inladen, want hoe meer ze meenemen, hoe meer er wordt betaald.



### HOUD BIJ HET LEGGEN VAN KAARTEN REKENING MET DE VOLGENDE SPELREGELS:

- De meeste actiekaarten van deze module tonen zowel passagiers (*op het bovenste perron*) als bagage (*op het onderste perron*). Bij het nemen van zo'n actiekaart moet de speler beslissen of hij deze als passagier **of** bagage in zijn trein wil meenemen.
- Passagiers zitten altijd in de **bovenste trein** en bagage gaat altijd in de **onderste trein**.





- De speler moet een passagier of bagage altijd in de **eerste, vrije wagon** van zijn trein leggen (net als beroemdheden, zie module B).
- Een eenmaal in de trein zittende passagier of ingeladen bagage blijft tot het einde van het spel in de betreffende wagon.
- Schuif een genomen actiekaart half (*spoor moet nog zichtbaar zijn*) onder de wagon. Schuif een passagier van boven onder de wagon, bagage van onder.
- Passagiers en bagage leveren pas een **bonus** op als ze **instappen** of **worden ingeladen**.



**Let op:** heeft de speler geen vrije wagon, dan moet hij van de actie afzien en een wagon naar keuze opwaarderen (zie blz. 5 van de spelregels).

## WANNEER STAPPEN PASSAGIERS IN EN WORDT BAGAGE INGELADEN?

Om een passagier te laten instappen of bagage te kunnen inladen, moet een speler aan de volgende voorwaarden (*op het spoor in het midden van de actiekaarten grafisch weergegeven en met een ! gemarkeerd*) voldoen:



- Hij moet een wagon met een passagier of bagage naar ten minste een **1-wagon** hebben opgewaardeerd.
- Zijn **conducteur** moet de wagon met de passagier of bagage hebben bereikt of zijn gepasseerd.

Voldoet de speler aan **beide voorwaarden**, dan neemt hij **direct** de bijbehorende bonus. Daarbij verschillen passagiers en bagage van elkaar.

## PASSAGIERS

Zodra een passagier **in zijn trein stapt**, gebeurt het volgende:

- De speler krijgt **eenmalig** zoveel munten als op dat moment op de kaart zichtbaar zijn (*hier: 2 munten*).
- Sommige passagiers geven daarnaast nog een **eenmalige** bonus (*in een kader aangegeven, hier: 1 0-wagon*). De speler krijgt deze bonus op het moment dat de passagier **instapt**.
- **Alle passagiers** die al eerder waren ingestapt leveren elk **1 extra munt** op (*hier: 2 munten*).
- De speler schuift de passagier, nadat deze is ingestapt, verder onder de wagon totdat uitsluitend de bovenste munt op de kaart zichtbaar is.



**Voorbeeld:** De speler neemt een passagier en schuift deze onder zijn 2<sup>e</sup> wagon (in de 1<sup>e</sup> wagon bevindt zich al een ingestapte passagier).



De speler schuift de passagier onder een 1-wagon. Zijn conducteur bevindt zich op de 3<sup>e</sup> wagon. Dat betekent dat de passagier direct instapt. De speler neemt de erop afgebeelde bonus van **3 munten** (rood gemarkeerd) voor de instappende passagier en **1 munt** (blauw gemarkeerd) voor de al eerder ingestapte passagier (onder de 1<sup>e</sup> kaart). Nu schuift hij de nieuwe passagier zo onder de wagon dat uitsluitend de bovenste munt zichtbaar is.



**Let op:** stappen **meerdere passagiers** tegelijk in (bijvoorbeeld omdat de conducteur meerdere stappen zet), dan ontvangt de speler alle munten in één keer.



## BAGAGE

Bagage wordt onder dezelfde voorwaarden ingeladen als wanneer een passagier instapt. Zodra bagage wordt **ingeladen**, gebeurt het volgende:

- De speler krijgt **eenmalig** zoveel punten als op dat moment op de kaart zichtbaar zijn (hier: 4 punten).
- Sommige bagage geeft verder nog een **eenmalige** bonus (in een kader aangegeven, hier: 1 0-wagon). De speler krijgt deze bonus ook pas op het moment dat de bagage wordt **ingeladen**.
- **Alle bagage** die al eerder was ingeladen levert elk 2 **extra punten** op (hier: 4 punten).
- De speler schuift, nadat nieuwe bagage is ingeladen, deze verder onder de wagon totdat uitsluitend het bovenste puntsymbool op de kaart zichtbaar is.



**Voorbeeld:** De speler neemt bagage en schuift deze onder zijn 1<sup>e</sup> wagon (een 0-wagon).



Zijn conducteur staat weliswaar op de 2<sup>e</sup> wagon, maar hij heeft de wagon met de bagage nog niet naar een 1-wagon opgewaardeerd. De bagage kan dus **niet** direct worden ingeladen. Zodra de speler deze 0-wagon naar een 1-wagon opwaardeert, wordt de bagage ingeladen. Pas dan ontvangt hij **2 punten** en **waardeert** hij een wagon naar keuze op zoals op de bagage aangegeven.



## SPECIFIEKE OPDRACHTEN



Deze opdrachtsoort kan een speler vervullen als hij ten minste het op de opdracht aangegeven aantal passagiers of stuks bagage in zijn treinen heeft (hier: 4 stuks bagage of 4 passagiers).

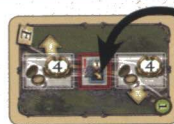
## OPMERKINGEN BIJ MODULE B EN D

Combineren de spelers **module B** en **module D**, dan moeten ze zich aan de volgende spelregel houden: Een speler mag een beroemdheid, passagier of stuk bagage uitsluitend in een **vrije** wagon zetten.

*Ter herinnering:* een vrije wagon is een wagon zonder kaart. Er kan nooit meer dan 1 kaart onder een wagon liggen.

## MODULE E - Wissels en technici (tussenkaarten)

In deze module wordt de ruimte tussen beide treinen van een speler belangrijk. Wissels en technici hebben namelijk altijd betrekking op beide treinen.



Wissels en technici



### HOUD BIJ HET LEGGEN VAN KAARTEN REKENING MET DE VOLGENDE SPELREGELS:

- Een speler mag wissel- en technicuskaarten **uitsluitend** in de ruimte tussen zijn 2 treinen leggen. Daarom noemen we deze kaarten **tussenkaarten**.
- De functies van deze kaarten hebben altijd invloed op beide treinen.
- Wil een speler een tussenkaart leggen, dan legt hij zijn **1<sup>e</sup> tussenkaart** altijd op de locatie tussen de 1<sup>e</sup> en de 2<sup>e</sup> wagon van beide treinen. Het is daarbij niet van belang of er al wagons op deze posities liggen. Zijn 2<sup>e</sup> tussenkaart legt hij op de locatie tussen de 3<sup>e</sup> en 4<sup>e</sup> wagon van zijn treinen, enzovoort.
- Neemt een speler een nieuwe tussenkaart, dan mag hij ervoor kiezen om deze op een al liggende tussenkaart te leggen. Vanaf dat moment geldt uitsluitend de bovenste tussenkaart.  
*Let op:* het is niet toegestaan om een tussenkaart gedeeltelijk te bedekken.



Deze kaarten hebben altijd invloed op zowel de bovenste als de onderste trein.



## WISSELS

Wissels leveren elke puntentellingsfase punten op als de speler aan de gestelde voorwaarden voldoet. Deze zijn in het midden van een wisselkaart aangegeven (met een ! gemarkeerd) en gelden voor elke pijl afzonderlijk:

- De voorwaarden voor de **bovenste trein** hebben altijd betrekking op de **linkerwagon** boven de wissel, die voor de **onderste trein** op de **rechterwagon** onder de wissel (zoals door de pijlen aangegeven).
- De **conductor** moet deze wagon(s) hebben **bereikt of zijn gepasseerd**.
- De wagon waarop de wissel betrekking heeft, moet ten minste naar de **afgebeelde wagon** zijn opgewaardeerd (hier: 1-wagon).
- Voldoet de speler aan de voorwaarden voor een pijl, dan krijgt hij in de puntentellingsfase de op de pijl aangegeven punten.



### Voorbeeld:



De speler heeft een wissel tussen de 1<sup>e</sup> en de 2<sup>e</sup> wagon van zijn treinen gelegd. In de bovenste trein **voldoet hij aan de voorwaarden**. In de puntentellingsfase krijgt hij daar **5 punten** voor.

In de onderste trein heeft de conductor weliswaar de 2<sup>e</sup> wagon bereikt, maar is de wagon nog niet naar een 1-wagon opgewaardeerd. De speler krijgt hier dus geen punten voor.

**Let op:** een wissel kan per puntentellingsfase 1x voor de bovenste en 1x voor de onderste trein punten opleveren.

## TECHNICI

Neemt een speler een technicus uit het aanbod, dan krijgt hij direct de in het kader aangegeven bonus (hier: 2 munten).

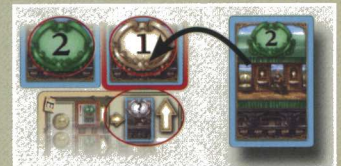
Een technicus stelt een soort miniopdracht voor de bovenste en de onderste trein voor. Deze miniopdrachten zijn altijd voor beide treinen gelijk en worden voor elk van beide treinen afzonderlijk vervuld:

- Een technicus toont links een voorwaarde (met een ! gemarkeerd). Dit is altijd de waarde die de meest linkse wagon van een trein **ten minste** moet hebben (hier: 2-wagon).

**Let op:** voor deze voorwaarde heeft de speler **geen conductor** nodig.

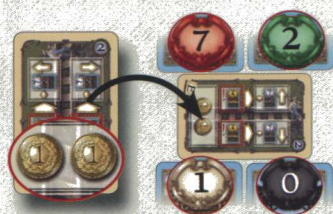
**Belangrijk:** in zo'n geval mag een speler **niet** met het uitvoeren van de opwaardering wachten totdat het hem beter uitkomt.

- Zodra de meest linkse wagon de gevraagde waarde heeft, krijgt de speler **direct** een opwaardering met 1 niveau van de **wagon rechts ernaast** (hier: de 1-wagon wordt een 2-wagon).
- Behandel beide treinen afzonderlijk. Voldoet een speler bijvoorbeeld in zijn bovenste trein aan de voorwaarden en in de onderste trein niet, dan krijgt hij alleen de opwaardering voor zijn bovenste trein. Die van zijn onderste trein krijgt hij pas als hij ook daar aan de voorwaarden voldoet.
- Heeft de speler in beide treinen de opwaardering uitgevoerd, dan draait hij de technicus om ten teken dat hij de kaart heeft afgehandeld.



### Voorbeeld:

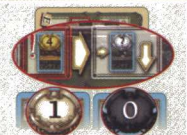
**1** De speler neemt deze technicus en ontvangt direct de bonus van 2 munten. Hij legt de technicus tussen zijn treinen.



**2** De 1<sup>e</sup> wagon in zijn bovenste trein is een 7-wagon. Dat betekent dat hij daar al aan de voorwaarde (4-wagon) voldoet. Hij waardeert de 2-wagon ernaast naar een 4-wagon op.



**3** De 1<sup>e</sup> wagon in zijn onderste trein is een 1-wagon. Om aan de voorwaarde (4-wagon) te voldoen, moet hij nog 2 opwaarderingen doen (eerst naar een 2-, dan naar een 4-wagon). Pas dan krijgt hij ook een opwaardering van de 2<sup>e</sup> wagon in zijn onderste trein.





**Opmerking:** de basisspelregels voor het opwaarderen van wagons zijn nog altijd van kracht. Dat betekent dat als de 2<sup>e</sup> wagon van de speler dezelfde waarde heeft als de 1<sup>e</sup> wagon dat hij de rechterwagon **niet kan opwaarderen** (omdat deze een hogere waarde zou krijgen). In dat geval vervalt de bonusopwaardering van de technicus.

## BIJZONDERE SITUATIES - alleen lezen als er tijdens het spelen vragen zijn.

### WAAR ZIJN DE MARKEERSTENEN VOOR?

De spelers kunnen hun markeerstenen (voor een beter overzicht) gebruiken om aan te geven welke acties ze al hebben gedaan.

Daarnaast legt een speler steeds een markeersteen op veld 50 van het scoretableau als zijn scorepion het is gepasseerd. Elke markeersteen op dat veld is 50 punten waard.

Als een speler veld 50 passeert:



### KETTINGREACTIES

In First Class kunnen regelmatig grote kettingreacties ontstaan. Dit is ook de bedoeling, zodat spelers erop kunnen spelen. Deze kunnen echter tot vragen leiden.

#### In welke volgorde moet een speler acties afhandelen als hij er meer tegelijk heeft?

In het algemeen geldt dat een speler extra acties aan zijn tegoed toevoegt. Hij moet deze gebruiken zolang hij aan de beurt is. Niet gebruikte acties vervallen daarna. Hij moet daarbij met de volgende spelregels rekening houden:

- Hij mag de acties in een **volgorde naar keuze** uitvoeren.
- Voert hij een actie uit, dan moet hij **alle erbij horende (deel)acties** geheel of gedeeltelijk uitvoeren. 1 actie betekent in dit geval alle (deel)acties die een speler binnen het witte actiekader ziet. Pas als de speler een actiekader heeft afgehandeld, mag hij aan een volgend kader beginnen. Hij mag een kader **niet** gedeeltelijk afhandelen, aan een ander beginnen en later weer terugkeren naar een vorig kader.
- Het kan voorkomen dat een speler tijdens een actie extra acties krijgt, zoals door het rijden van zijn locomotief of stappen van zijn conducteurs. Hij voert deze extra acties uit in een volgorde naar keuze, nadat hij zijn oorspronkelijke actie heeft afgehandeld.
- **Let op:** ontvangt een speler meerdere munten van meerdere passagiers die binnen 1 actie instappen (bijvoorbeeld door het verplaatsen van de conducteur), dan moet hij deze allemaal tegelijk op zijn speltableau leggen.
- Munten **uitgeven** (zie blz. 11 en 12 van de spelregels) definiëren we bij dezen ook als actie. De speler moet de betreffende actie uitvoeren op het moment dat hij de munten ervoor uitgeeft. Pas daarna mag hij aan volgende acties beginnen.



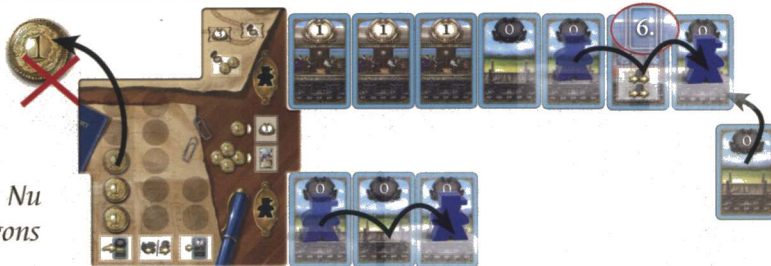
Deze actie bestaat uit de deelacties:



#### Voorbeeld 1:



De speler legt een postwagon. Hij geeft daarna één van zijn munten uit de 1<sup>e</sup> kolom uit om er een 0-wagon naast te leggen (7<sup>e</sup> kaart van de bovenste trein). Nu kan hij beide conducteurs 2 wagons naar rechts zetten.



#### Voorbeeld 2:



De speler zou door een actie 4 munten ontvangen. Hij moet deze in dat geval echter allemaal tegelijk op zijn tableau leggen, voordat hij iets anders doet. Hij heeft echter maar 2 vrije velden (rood gemarkeerd). Hij geeft daarom eerst **1 munt** uit, waarvoor hij een actie uitvoert, en geeft er daarna **nog 1** uit om nog een actie uit te voeren. Nu heeft hij wel plaats voor de 4 munten die hij bij zijn geplande actie ontvangt.



- Krijgen andere spelers acties tijdens de beurt van de actieve speler (de speler die aan de beurt is), dan handelt de actieve speler eerst zijn volledige beurt af. Te beginnen met de speler links van de actieve speler, voeren daarna de andere spelers hun tussentijds verkregen acties uit. Nadat deze zijn afgehandeld, is zoals gebruikelijk de speler links van de actieve speler aan de beurt.

**Let op:** het is mogelijk dat een speler (door bijvoorbeeld de postwagon) op zo'n moment extra acties krijgt die hij direct moet uitvoeren. Hij mag op dat moment geen munten uitgeven of opdrachten vervullen, omdat hij zelf niet aan de beurt is.