



PACIFIC RAILS INC.

A GAME BY DEAN MORRIS

Inleiding



Op 10 mei 2019 was het 150 jaar geleden dat de Transcontinental Railroad werd afgewerkt. Deze epische onderneming verbond de Verenigde Staten voor het eerst van kust tot kust. In Pacific Rails Inc. speel je als een van de spoorwegmaatschappijen die met elkaar concurreren om de verbinding zo snel mogelijk te maken. Hiervoor moeten je arbeiders grondstoffen vergaren en een economie opbouwen om de aanleg van de spoorweg door ruw terrein te ondersteunen.

Credits

Spelontwerp: Dean Morris **Spelontwikkeling:** Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis

Redacteur: Richard Neale **Artwork en illustraties:** Damien Mammoliti
Grafische vormgeving: Luis Brueh, Rofhis Anastasopoulos

Vertaling: Ben Van Brandt

Bijzondere dank aan onze spellentesters: Reid Palmer, Stefani Angelopoulos, Alexandros Manos, Andreas Katelanos, David Waybright, Jeremy D Salinas, Lykourgos Pachygiannakis, Stavros Balilis, Dimitris Skourtis, George Kourtidis e Hellenic Designers Association, ESPAIROS Gaming club, Thomas Mastakouris, Stratis Patsourakis, Manolis Trachiotis, Alex “BigHagar” Machado, Brian Bord Chris, Fred e Dexter Blair, Crazy Celt, Geoff Schell, Josh Woehlke, Joshua McMinn, Marc Wondergem, Stephen Watts, Vinnie Stoodley, Fabio Lopiano, Nicolas Oury, Anthony Howgego, Paul Spencer

Auteursrecht ©2019 Vesuvius Media Ltd, 38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Canada. Alle rechten voorbehouden. Geproduceerd in China.

Waarschuwing: Verstikkingsgevaar! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Hulp & ondersteuning: Als er problemen zijn met het spelmateriaal van jouw spel, neem dan contact op met ons ondersteuningsteam via het volgende e-mailadres: support@vesuviusmedia.com

Gelieve in je e-mail foto's van je spel bij te voegen en je volledige adres te vermelden indien we je ontbrekend of vervangend spelmateriaal moeten opsturen.

Spelmateriaal



1 spelbord & kaart



4 spelersborden



12 wagons
(4 van elk type)



80 grondstoffen
20 van elk type



spoortegels
70 van elk type



44 huizen
(11 per kleur)



28 telegraafkantoren
(7 per kleur)



24 specialistenfiches



12 scoredoelen



20 wagonupgrades



8 cowboyhoeden



8 senatorfiches



8 locomotieven
(2 per kleur)



4 scorefiches



24 werkers
(6 per kleur)



Vorbereiding

1. Leg het spelbord in het midden op tafel.
2. Elke speler neemt 1 spelersbord, kiest een kleur en neemt alle stukken die met de gekozen kleur overeenkomen (2 locomotieven, 1 scorefiche, 7 telegraafkantoren, 6 werkers en 11 huizen).
3. Elke speler legt zijn huizen op lege vermenigvuldigingsvakjes voor grondstoffen op hun spelersbord, te beginnen bij de hoogste vermenigvuldigers (x4) en daarna aflopend. Elke speler begint met 11 huizen, waardoor één vakje naar keuze openblijft met daarop "+1". De grondstof van dit vakje zal 2 grondstoffen in plaats van 1 produceren wanneer ze wordt vergaard.
4. Elke speler legt 1 telegraafkantoor op elk overwinningspuntvakje op zijn spelersbord.
5. Op basis van het aantal spelers in de spelsessie behoudt elke speler een specifiek aantal werkers (weergegeven in de tabel rechts) en hij legt de rest weer in de speldoos. Je zet de werkers naast je spelersbord.

Spelers	Aantal werkers
2	6
3	4
4	3

6. Elke speler legt zijn scorefiche op het 0-vakje op het spelbord.
7. Elke speler krijgt 1 exemplaar van elke grondstof: buskruit, geld, ijzer en hout en legt ze in de cargovakjes van zijn spelersbord.
8. Leg de 8 senatorfiches op de "1 OP"-vakjes van het congrespaneel van het spelbord.
9. Leg de overige grondstoffen, cowboyhoeden, senatorfiches, wagons, wagonupgrades (op basis van het aantal spelers) en spoortegels naast het spelbord binnen handbereik van alle spelers. Dit is de voorraad. Fiches die worden afgelegd, keren terug naar de voorraad; als je fiches ontvangt, neem je ze uit de voorraad.
10. Neem de specialistenfiches die overeenkomen met het aantal spelers (bijvoorbeeld, als je met 3 spelers speelt, behoud je degene die gemarkeerd zijn voor 2 en 3 spelers). Verdeel ze per type en leg ze in open stapels op het bord.
11. Schud de 12 scoredoelen en leg er vier open op hun vakjes op het spelbord. Leg de overige scoredoelen terug in de speldoos.



12. De speler die het recentst de Stille Oceaan heeft gezien, is de eerste speler. Als niemand hem gezien heeft, is de jongste speler de eerste speler. De spelervolgorde wijzigt niet tijdens de spelsessie. De spelers komen met de klok mee aan beurt.
13. De spelers kiezen nu hun startplaatsen op vakjes aan de linker- of rechterrاند van de kaart. Te beginnen met de laatste speler in de spelervolgorde en tegen de klok in, zet elke speler een locomotief op een van de startplaatsen naar keuze op de kaart. Dan zet elke speler, te beginnen met de eerste speler en met de klok mee, zijn tweede locomotief op EENDER WELKE startplaats aan de TEGENOVERGESTELDE kaartzijde vergeleken met zijn eerder neergezette locomotief. Op deze manier worden de startplaatsen in een kronkelende volgorde gekozen en elke speler heeft zo een locomotief aan beide zijden van de kaart.

Doel

Het doel van het spel is om de oostkust door middel van een onafgebroken spoorweg te verbinden met de westkust. Zodra dit gebeurt, gaat het einde van het spel in. Het spel gaat verder tot alle spelers hetzelfde aantal beurten hebben gehad. Daarna worden de eindscores berekend.

De speler met de meeste overwinningspunten aan het einde van het spel wint. Je verdient overwinningspunten door spoortegels neer te leggen om steden te verbinden en huizen en/of telegraafkantoren te bouwen. Je krijgt extra overwinningspunten op basis van het aantal treinstations en telegraafkantoren dat elke speler op de kaart heeft en op basis van eventuele bereikte scoredoelen.

Spelersgebied

Een snel overzicht van het spelersbord. De concepten worden later nader beschreven, maar een overzicht is handig.



Elke speler heeft zijn eigen spelersbord, dat zijn trein voorstelt. Bij het begin van het spel is het spelersbord gevuld met huizen en grondstoffen aan de rechterkant en telegraafkantoren aan de linkerkant. Deze kunnen op veel manieren van het spelersbord worden verwijderd. Door een huis te verwijderen, verhoogt de productie van grondstoffen. Door een telegraafkantoor te verwijderen, krijg je de hieronder weergegeven overwinningspunten.

Je begint het spel zonder wagons maar ze zullen aan je trein worden toegevoegd tijdens het spel. Elke wagon heeft twee vakjes voor specialisten, 3 vakjes voor grondstoffen en één voor een wagonupgrade.

Wanneer je een nieuwe specialist aanneemt, moet je deze altijd in het meeste linkse vrije vakje op je spelersbord leggen.

Wanneer je een actie "trein activeren" uitvoert, wordt je volledige trein geactiveerd en je voert het effect van alle specialisten en wagonupgrades van links naar rechts in volgorde uit.



Bij het begin van het spel begint elke speler met 6 cargovakjes op zijn spelersbord. Wanneer je meer treinstations bouwt, krijg je meer wagons. Je maximale opslagcapaciteit wordt verhoogd met 3 cargovakjes per wagon die je aan je trein toevoegt. Als je meer items hebt dan je kan opslaan, moet je de (door jou gekozen) overblijvende stuks meteen terug in de voorraad leggen.

Je mag nooit meer dan 3 wagons hebben in je trein.

Voorraad / Cargovakjes

Wanneer je tijdens het spel grondstoffen produceert of spoortegels krijgt, neem je ze - tenzij anders vermeld - uit de voorraad en je legt ze in je cargovakjes. Wanneer je grondstoffen of spoortegels uitgeeft/aflegt/gebruikt/betaalt, neem je ze uit je cargovakjes, tenzij anders vermeld. Wanneer je een grondstof aflegt, gaat deze terug naar de voorraad.

Spelverloop

Te beginnen met de eerste speler en met de klok mee, krijgt elke speler een beurt waarin hij een actie uitvoert met een van zijn werkers. Zodra een speler zijn actie volledig heeft uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt. Om een actie uit te voeren, kan je een van je werkers uit je voorraad naar het spelbord te verplaatsen of je neemt een werker van het spelbord en zet hem terug in de voorraad.



Op het spelbord zijn er 9 districten, die zijn aangegeven met een bruine achtergrond zoals links weergegeven. Elk district toont een type actie dat je met je werker kan uitvoeren.



Tussen districten in is er een actievakje, zoals links weergegeven. Tijdens je beurt mag je ofwel een werker uit je voorraad op een vrij actievakje zetten of je neemt een van je werkers van het bord en zet hem terug in je voorraad.

Of je nu een werker toevoegt of wegneemt, je voert de actie(s) uit die bij EEN van de districten horen waar je werker naast staat.

Als je extra werkers hebt naast het district van de actie die je uitvoert, dan wordt de actie “**vermenigvuldigd**”.

Als alle actievakjes naast een district bezet zijn door andere spelers, **en je hebt geen werkers naast het district**, dan mag je je werker in plaats daarvan bovenop het district zetten. Alle werkers, die op actievakjes naast dit district of op het district zelf staan, keren terug naar de voorraden van hun eigenaars. Als compensatie krijgt elke speler die door deze actie een werker terugkreeg een cowboyhoed per teruggekregen werker. Je mag nooit meer dan twee cowboyhoeden hebben. In plaats van meer cowboyhoeden te krijgen dan je kan dragen, krijg je een grondstof naar keuze uit de voorraad. Cowboyhoeden worden op de hiervoor aangegeven vakjes op je spelersbord gelegd.



De blauwe speler wil de actie “sporen produceren” met de ploeg kiezen maar er zijn geen lege actievakjes naar de actie en hij heeft nog geen werkers naast het district.



Blauw zet zijn werker rechtstreeks op het district, in plaats van op een actievakje. Rood neemt zijn werker terug en ontvangt 1 cowboyhoed. Ook geel neemt zijn 2 werkers terug en ontvangt 2 cowboyhoeden (1 voor elke teruggenomen werker).

Een werker die bovenop een actievakje staat, fungeert als een vermenigvuldiger voor **ALLE** districten die er op een orthogonale manier aan grenzen.

Je mag in eender welke volgorde werkers toevoegen of verwijderen. Je bent NIET verplicht al je werkers uit te zetten alvorens er een weg te nemen. Als al je werkers op het spelbord staan, heb je natuurlijk geen andere keus dan een werker weg te nemen. Wanneer je een werker op deze manier wegneemt en je hebt een werker bovenop een district (in plaats van op actievakjes), dan moet deze als eerste worden weggenomen.

Tijdens het spel kan je met uiteenlopende acties overwinningspunten (OP) verdienen. Wanneer je overwinningspunten verdient, moet je je scorefiche evenveel vakjes rond het spelbord verplaatsen zodat je je totaalscore kunt bijhouden.



Districten

Op het spelbord zijn er 9 districten en elk is gekoppeld aan een specifiek type actie. Er zijn acties die te maken hebben met: het produceren van grondstoffen (1), het activeren van je trein (2) en sporen leggen of specialisten aannemen (3).



Grondstofacties

Er zijn 4 districten die rechtstreeks zijn gekoppeld aan de productie van grondstoffen:



Buskruit vergaren



Ijzer vergaren



Geld vergaren



Hout vergaren

Wanneer een van deze districten wordt gekozen, vergaart de speler de grondstoffen van dat type. Door bijvoorbeeld een actievakje naast het district “buskruit vergaren” te kiezen, krijg je buskruit.

De hoeveelheid grondstoffen die je vergaart, wordt bepaald door de staat van je spelersbord. Als alle vakjes van de specifieke grondstof bedekt zijn met huizen, dan vergaar je maar één stuk van die grondstof. Er zijn veel acties waarmee je huizen van je spelersbord mag verwijderen. Dit verhoogt je grondstofproductie tot twee als er één huis is verwijderd of vier als alle drie huizen zijn verwijderd.



Elke grondstofactie heeft drie bouwvakjes. Via een speciale actie - die later wordt beschreven - mag een speler een huis op een van deze vakjes zetten. Wanneer die speler grondstoffen vergaart, mag hij een extra grondstof van dat type nemen per huis dat hij bezit in het betreffende district.



Deze speler zal bijvoorbeeld 1 hout ontvangen wanneer hij de actie “hout vergaren” kiest, 2 geld als hij de actie “geld vergaren” kiest, 3 ijzer als hij “ijzer vergaren” kiest en 3 buskruit als hij “buskruit vergaren” kiest.

Speciale grondstofacties

Na het vergaren van grondstoffen heeft de speler de mogelijkheid de speciale actie van dat district uit te voeren. Deze zijn uniek voor elk district. Om ze uit te voeren, betaalt u de aangegeven grondstof en u voert de betreffende actie uit. Dit gebeurt NA het vergaren van grondstoffen.



Betaal 1 hout om een huis van je spelersbord te verplaatsen naar een leeg bouwvakje in een district. Je kiest altijd het meest linkse huis uit de grondstoffenzone van een spelersbord. Je ontvangt 2 OP.



Betaal 1 buskruit om een wagonupgrade te kiezen en leg deze op een vrij cargovakje op een van je wagons die minstens één specialist heeft. Je ontvangt 2 OP.



Betaal 1 ijzer om een huis van je spelersbord op een vrije stadsplaats van de kaart te leggen als treinstation. De stad moet verbonden zijn met een spoortegel. Je kiest altijd het meest linkse huis uit de grondstoffenzone van een spelersbord.



Betaal 1 geldstuk en leg het onderste telegraafkantoor van je spelersbord op een stadsplaats op de kaart die al is ingenomen door een treinstation van een tegenspeler.

Actie “specialisten aannemen”

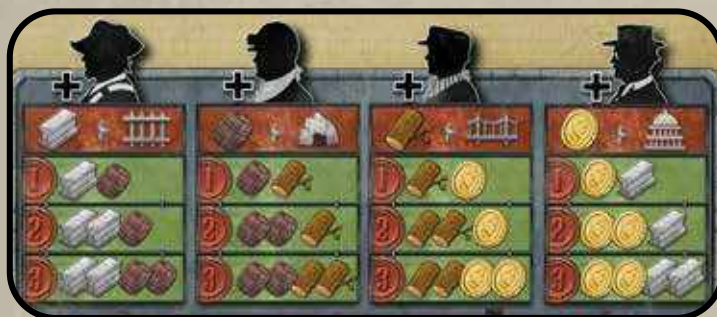
Het district in het midden van het spelbord kan worden gebruikt om een van twee verschillende actietypes uit te voeren: Specialisten aannemen of sporen leggen. Sporen leggen zal later nader worden beschreven.

Er zijn 4 verschillende types specialist: ploeg, mijnwerker, ingenieur en geldschieder. Hun effecten en hun pictogrammen zijn weergegeven in de onderstaande afbeelding.



Om een specialist aan te nemen, moet je een aantal grondstoffen uitgeven dat afhangt van het type specialist en het nummer van de wagon waaraan hij zal worden toegewezen. De kostprijs voor het aannemen van een specialist staat in het betreffende paneel op het spelbord (hieronder weergegeven). Op het paneel kan je het type van elke specialist zien en eronder de kostprijs op basis van het nummer van de wagon waaraan hij zal worden toegewezen.

Denk eraan dat je bij het activeren van specialisten hun actie evenveel keer zal uitvoeren als het nummer van de wagon waaraan ze zijn toegewezen. Met een ploeg in wagon nummer 2 mag je dus 2 ijzer uitgeven om 2 spoortegels te nemen.



Paneel met kostprijzen voor specialisten

Bij het uitvoeren van deze actie mag je één specialist aannemen door de vereiste grondstoffen uit je voorraad af te leggen. Je neemt dan de overeenkomstige specialistenfiche en legt ze op een vrij specialistenvakje op de betreffende wagon.

Je trein mag tot 3 wagons hebben (je krijgt wagons door treinstations te bouwen op de kaart). Elke wagon heeft twee vakjes waarop je een aangenomen specialist kan leggen. Als je trein meer dan één wagon heeft en je neemt een nieuwe specialist aan, dan leg je hem altijd in het meest linkse vrije vakje dus je vult de eerste wagon alvorens over te schakelen naar de volgende. Als je een specialist op wagon 3 legt, krijg je de overwinningspunten die bij het vakje zijn vermeld.



Een ingenieur aannemen in het tweede vakje van wagon nummer 1 zou 1 hout en 1 geld kosten.



Betty heeft al een ingenieur en een geldschieder aangenomen. Ze kan nu 2 hout en 1 geld uitgeven om nog een ingenieur aan te nemen in wagon 2.



Nadat wagon 2 volledig is gevuld, geeft Betty 2 hout en 2 geld uit om een ingenieur aan te nemen in het eerste vakje van wagon 3, waardoor ze 2 overwinningspunten krijgt.

Actie “trein activeren”

Er zijn 4 districten die je kan gebruiken om je trein te activeren. Bij elk van deze wordt een specifiek type specialist aan je trein toegewezen als ploegbaas. In de onderstaande afbeeldingen zie je deze districten en hun overeenkomstige ploegbaas.

Mijnwerker



Ingenieur



Ploeg



Geldschieder



Wanneer je je trein activeert, wordt het effect van je ploegbaas, wagonupgrades en alle specialisten in je trein uitgevoerd. Hierdoor mag je spoortegels produceren en grondstoffen vergaren.

Eerst voer je de actie van je ploegbaas uit. Als je dus het ingenieursdistrict hebt gebruikt, dan fungeert je ploegbaas als ingenieur, zelfs al had je er geen op je trein. Vervolgens voer je het effect van elke wagon van links naar rechts uit. Wanneer je het effect van een wagon uitvoert, pas je eerst zijn upgrade toe (indien aanwezig) en dan zijn specialisten van links naar rechts.

De speler heeft bijvoorbeeld de actie “ploeg” gekozen. Hiermee kan hij al zijn specialisten activeren:



Omwille van de gekozen actie “trein activeren” fungeert de ploegbaas als een ploeg. Hiermee mag de speler uit zijn voorraad 1 ijzer uitgeven om 1 spoorwegtegel te produceren.



Hij activeert nu zijn geldschieterspecialist in wagon 1. Hij geeft 1 geld uit zijn voorraad uit, verplaatst 1 senatorfiche naar het “2 hout”-vakje en ontvangt 2 hout.



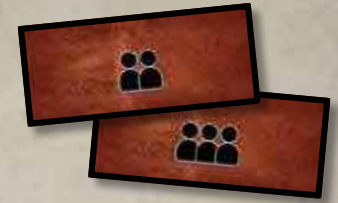
Daarna activeert hij zijn ingenieurspecialist in wagon 1 waarbij hij 1 hout uit zijn voorraad uitgeeft om 1 spoorbrugtegel te produceren.



Ten slotte activeert hij zijn ingenieurspecialist in wagon 2. Aangezien de ingenieur in wagon 2 zit, mag de speler de actie twee keer uitvoeren waarbij hij 2 hout betaalt uit zijn voorraad en 2 spoorbrugtegels produceert.

Wagonupgrades

Op de achterkant van deze fiches kan je het aantal spelers zien waarbij deze fiches worden gebruikt. Er zijn drie verschillende pictogrammen: één met twee spelers, één met drie spelers en één met vier. Tijdens de spelvoorbereiding voeg je aan de voorraad enkel de fiches toe die overeenkomen met het huidige aantal spelers en eventuele lagere spelersaantallen. Als je bijvoorbeeld met 3 spelers speelt, dan voeg je enkel de fiches met de pictogrammen van twee en drie spelers toe. De rest van de fiches gaan terug in de doos.



Met de speciale “hout vergaren”-actie mag je één beschikbare wagonupgrade kiezen uit de voorraad en deze op je spelersbord leggen. Door deze upgrade krijg je extra grondstoffen wanneer je de actie “trein activeren” uitvoert.

Bij het kiezen van een wagonupgrade moet het niveau ervan overeenkomen met het niveau van de wagon waarop hij wordt gelegd. Je mag dus nooit een wagonupgrade van niveau 2 op wagon 1 of wagon 3 leggen. Je mag er bij deze actie voor kiezen een bestaande wagonupgrade te vervangen door een nieuwe, waarbij de bestaande upgradefiche terug naar de voorraad gaat.



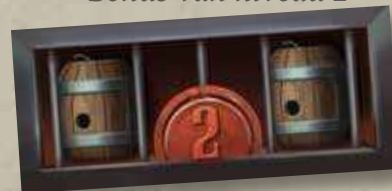
Speciale actie

Door de wagonupgrades van niveau 1 en 2 krijg je respectievelijk 1 of 2 extra grondstoffen van het betreffende type dat erop is afgebeeld. Met de afgebeelde wagonupgrade van niveau 3 mag de speler eender welke combinatie van 3 grondstoffen naar keuze nemen (bijv. 2 hout en 1 ijzer, of 3 geld enz.).

Bonus van niveau 1



Bonus van niveau 2



Bonus van niveau 3



Wagonupgrades kunnen enkel worden toegevoegd aan de eerstvolgende wagon van links die niet al een upgradefiche heeft en die **minstens één specialist** heeft. Hun bonus wordt altijd eerst toegepast voordat de bonussen van eventuele specialisten in die wagon worden toegepast.



Bij het activeren van deze trein wordt de actie van de ploegbaas als eerste uitgevoerd. Vervolgens krijgt de speler 1 buskruit voor de wagonupgrade. De speler kan zijn mijnwerkerspecialist en zijn 1 buskruit gebruiken om 1 spoortunneltegel te produceren. Ten slotte kan hij zijn ingenieurspecialist en 1 hout uit zijn cargovakjes gebruiken om 1 spoorbrugtegel te produceren.

Actie “lobbyen bij het Congres”

In tegenstelling tot andere specialisten produceert de geldschietter niet rechtstreeks spoortegels. Hij lobbyt daarentegen namens de speler bij het Congres om grondstoffen en hulp te krijgen.

De senatorfiches liggen bij het begin van het spel op de bovenste vakjes op het congrespaneel, zoals weergegeven:



Wanneer je een geldschietteractie uitvoert, betaal je 1 geld, je schuift 1 senatorfiche naar keuze omlaag naar de onderstaande actie en je krijgt de afgebeelde beloning.

Mary, bijvoorbeeld, doet een geldschietteractie, betaalt 1 geld en schuift een senatorfiche omlaag om 2 hout te vergaren.



Bovenaan het congrespaneel zie je dat de eerste vier senatoren 1 geld kosten, de volgende twee kosten 2 geld en de laatste twee kosten 3 geld. Voor elke geldschietteractie die je uitvoert, betaal je 1 geld. Dit betekent dat je meerdere acties moet uitvoeren om duurdere senatoren te gebruiken. Om bijvoorbeeld een senator die 2 geld kost te gebruiken, moet je 2 geldschietteracties gebruiken en 2 geld betalen om 1 senatorfiche die 2 geld kost te verschuiven en de beloning ervan te krijgen.

Je kan ofwel acties uitvoeren met hogere vermenigvuldigers (bijv. een geldschietter in wagon 2 of een geldschietteractie met twee of meer werkers naast het betreffende district) of je kan geldschietteracties combineren om duurdere senatoren te betalen. Bijvoorbeeld, als je 2 geldschietters in wagon 1 hebt of een geldschietter als ploegbaas en een gewone geldschietter in wagon 1, dan kan je beide acties combineren om een enkele senatorfiche die 2 geld kost, te gebruiken.

Nog een optie is het RESETTEN van de senatoren. Bij deze actie worden ALLE senatorfiches op de onderste vakjes van het congrespaneel terug naar de bovenste vakjes geschoven. Voor elke senatorfiche die je zo verschuift, krijg je 1 overwinningspunt.

Opmerking: Wanneer een geldschietteractie wordt gebruikt om de senatoren te resetten, dan keren ALLE senatoren terug naar hun vakjes ongeacht hun kostprijs.

De senatoren resetten kost altijd 1 geld (en hierdoor één actie).



Hier zou een enkele geldschietteractie 4 senatoren resetten en 4 overwinningspunten opleveren.

Steun van het Congres



Vergaar de getoonde grondstoffen (2 hout, 2 buskruit en 2 ijzer).



Ofwel leg je een huis van je spelersbord op een leeg bouwvakje in een district of je voegt een wagonupgrade toe aan de eerstvolgende wagon van links die niet al een upgradefiche heeft en die minstens één specialist heeft. Je krijgt 1 overwinningspunt.



Leg een huis en/of een telegraafkantoor van je spelersbord op de kaart. Het treinstation moet op een vrije aan een spoortegel grenzende stadsplaats worden gelegd en het telegraafkantoor moet op een stadsplaats met een treinstation van een andere speler worden gelegd.



Neem 2 spoortegels van eender welk type (bijv. 1 brug en 1 tunnel of 2 spoorwegen).



Neem 3 grondstoffen in eender welke combinatie van hout, ijzer of buskruit (bijv. 2 hout en 1 ijzer of 3 buskruit enz.).

Actie “sporen leggen”

Via het middelste district kan je de actie “sporen leggen” uitvoeren.

Wanneer je de actie “sporen leggen” kiest, leg je spoortegels op de kaart zodat er een onafgebroken spoorweg is van de locatie van een van je locomotieven naar een stad. De spoortegels die je bij deze actie gebruikt, moeten op voorhand zijn geproduceerd aan de hand van de actie “trein activeren”. Met de actie “sporen leggen” mag je je eerder geproduceerde spoortegels neerleggen op de kaart. Ze stelt je niet in staat nieuwe spoortegels te produceren.

Wanneer je spoortegels op de kaart legt, moet de spoortegel overeenkomen met het terrein dat wordt bedekt: bruggen moeten op rivieren worden gelegd, tunnels op heuvels en spoorwegen op vlaktes. Je mag nooit op de ondoordringbare bergen bouwen.



Startlocatie

Stad



Stad. Hier mogen geen spoortegels worden gebouwd.



Bergen. Hier mogen geen spoortegels worden gebouwd.



Vlakte. Hier mogen sporen worden gebouwd.



Heuvels. Hier mogen tunnels worden gebouwd.



Rivieren. Hier mogen bruggen worden gebouwd.

In je voorraad moet je alle spoortegels hebben die nodig zijn om een onafgebroken spoorweg aan te leggen van de huidige locatie van je locomotief op de kaart naar een locatie die zich naast een stad bevindt. Als je ze niet hebt, mag je deze actie helemaal niet uitvoeren.

Elke stad op de kaart kan maximaal 1 treinstation en 1 telegraafkantoor hebben. Deze moeten eigendom zijn van verschillende spelers. Een enkele speler mag nooit beide gebouwen in een stad bezitten.

Wanneer je een stad op de kaart bereikt, moet je ofwel een telegraafkantoor of een treinstation bouwen. Als er geen treinstation in de stad is, mag je 1 huis van je spelersbord op de kaart leggen. (Je moet altijd het meest linkse huis uit de grondstoffenzone op je spelersbord kiezen).

Als er geen telegraafkantoor is, mag je een van de jouwe onder het treinstation leggen. Hierbij krijg je het bijbehorende aantal overwinningspunten dat op het spelersbord staat.

Bij het leggen van spoortegels moet je actie altijd worden afgesloten met de bouw van een treinstation of een telegraafkantoor. Als dat niet kan, kan je deze actie niet uitvoeren! Je mag dichterbijgelegen steden overslaan zolang je met de laatst gelegde spoortegel een nieuw type verbinding maakt met een stad op de kaart. Als er naast een stad sporen liggen maar de stad heeft een treinstation noch een telegraafkantoor, dan is de stad niet verbonden. Dit kan gebeuren wanneer iemand een dichterbijgelegen stad overslaat om een stad verderop te bereiken.

Naargelang het aantal treinstations dat je bezit op de kaart, krijg je bonussen:

Als dit je eerste treinstation is, dan krijg je wagon "1".

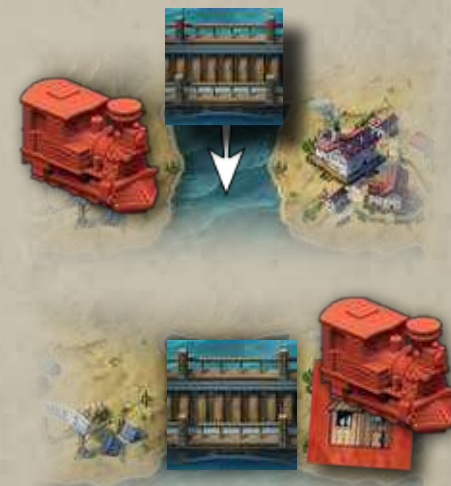
Leg deze rechts van je spelersbord.

Je krijgt ook een gratis specialist naar keuze die je op deze wagon legt.

Je hebt nu ook 3 extra cargovakjes.

Als dit je tweede treinstation is, krijg je wagon "2". Leg deze rechts van wagon "1". Je hebt nu 2 extra vakjes voor specialisten en 3 extra cargovakjes.

Als dit je derde treinstation is, krijg je wagon "3". Leg deze rechts van wagon "2". Je hebt nu 2 extra vakjes voor specialisten en 3 extra cargovakjes.



Wanneer je spoortegels neerlegt, mag je eender welk pad volgen - zelfs dichterbijgelegen steden overslaan - zolang je met de laatst gelegde spoortegel een nieuw type verbinding maakt met een stad. Met andere woorden: de tegel verbindt twee steden die tot dan niet op die manier waren verbonden.

- Wanneer je je spoortegels hebt neergelegd en een nieuwe verbinding hebt gemaakt, verzet je je locomotief naar de stad die je net hebt verbonden met je spoorweg.

Spoorwegen delen en de gebouwen van andere spelers gebruiken

- Bij het leggen van spoortegels moet je spoorweg beginnen waar een van je locomotieven zich momenteel bevindt en hij moet eindigen bij een stad op de kaart. Je mag hierbij reeds neergelegde spoortegels gebruiken, neergelegde spoortegels zijn van niemand.
- Je mag zo veel gebouwen van andere spelers gebruiken als je wil. Zo kan je lange spoorwegen aanleggen door reeds aanwezige spoortegels te gebruiken. Denk er wel aan dat je enkel overwinningspunten krijgt voor de spoorwegverbinding naar de dichtstbijgelegen stad, die niet per se de jouwe is.

Puntentelling:

Zoek het kortste pad tussen de stad waarvoor je net een nieuwe verbinding hebt gemaakt en eender welke andere stad op de kaart (niet per se de stad waarvan je locomotief afkomstig is). Elke nieuwe spoortegel (die tijdens deze actie werd neergelegd en) die deel uitmaakt van het kortste pad levert je 2 OP op. Alle andere spoortegels die je hebt neergelegd leveren je 1 OP per stuk op.

Voor elk gebouw van een tegenspeler (treinstation of telegraafkantoor) waar je locomotief passeert of stopt tijdens zijn reis naar de pas verbonden stad krijgt zijn eigenaar 3 OP.



De rode speler begint het spel door de actie "sporen leggen" te gebruiken om 1 spoorbrugtegel neer te leggen naar een nieuwe stad. Hij krijgt 2 OP aangezien deze stad tot nu met niets verbonden was.

Hij zet vervolgens een huis van zijn spelersbord op de pas verbonden stad als een treinstation.

Ten slotte verzet hij zijn locomotief naar de nieuwe stad.

Met dezelfde actie "sporen leggen" kan de rode speler ook spoortegels neerleggen aan de andere zijde van de kaart.

Hij legt 1 spoortunneltegel neer en scoort 2 OP voor deze spoorweg.

De speler besluit een telegraafkantoor te leggen op de pas verbonden stad. Hij controleert van waar het telegraafkantoor komt op zijn spelersbord. Het lag op een "1 OP"-vakje dus het levert 1 OP op.

Ten slotte verzet hij zijn locomotief naar de stad met het telegraafkantoor.



Voorbeelden van het leggen van sporen



De groene speler voert nu de actie "sporen leggen" uit. Hij legt 3 spoorbrugtegels en 2 spoorwegtegels neer om een verbinding te maken met dezelfde stad als de rode speler; hij slaat hierbij de dichterbijgelegen stad op de kaart over.

Aangezien deze stad al verbonden was, krijgt hij maar 1 OP per spoortegel dus 5 OP in totaal.

De stad heeft al een treinstation dus de rode speler krijgt 3 OP.

De groene speler voegt een telegraafkantoor toe aan deze stad en verdient zo 1 OP aangezien het het eerste telegraafkantoor is dat hij heeft neergelegd.

Ten slotte verzet hij zijn locomotief naar de stad.

Tijdens zijn volgende beurt voert de groene speler de actie "sporen leggen" opnieuw uit en besluit een verbinding te maken met de stad die hij tijdens zijn vorige beurt had overgeslagen. Aangezien er al een spoorweg ligt tussen deze stad en de andere, moet hij er geen bouwen. Aangezien er nog geen gebouwen staan in de stad, is ze ook nog niet verbonden.

Aangezien hij geen spoortegels neerlegt, verdient de groene speler ook geen overwinningspunten.

Vervolgens legt hij een telegraafkantoor op de stad. Aangezien het al het tweede telegraafkantoor is dat hij van zijn spelersbord haalt, krijgt hij 2 OP.

Ten slotte verzet hij zijn locomotief naar de nieuwe stad.





De rode speler kiest de actie "sporen leggen" om 2 spoorwegtegels op de kaart te leggen.

Hij krijgt 2 OP per spoortegel van de kortste spoorweg naar de dichtstbijgelegen stad. In dit geval is de dichtstbijgelegen stad degene met het telegraafkantoor van de groene speler.

Om een verbinding te maken met de stad, moet de rode speler langs het groene telegraafkantoor passeren dus de groene speler verdient 3 OP.

De rode speler legt een treinstation op de pas verbonden stad.

Ten slotte verzet de rode speler zijn locomotief naar de stad die hij pas heeft verbonden.

Stel nu dat de rode speler een extra spoortegel had gelegd, de geaccentueerde spoortunneltegel die rechts is afgebeeld. Het kortste pad heeft nog altijd een lengte van 2 spoortegels dus hij zou sowieso 4 OP krijgen voor de 2 spoortegels maar hij zou een extra 1 OP krijgen voor de spoortunneltegel.

Hierdoor zou hij trouwens niet langer door de stad met het groene telegraafkantoor moeten passeren, waardoor de groene speler geen OP zou verdienen!

Had de rode speler de extra spoortunneltegel gehad, dan zou dit een betere beurt zijn geweest.



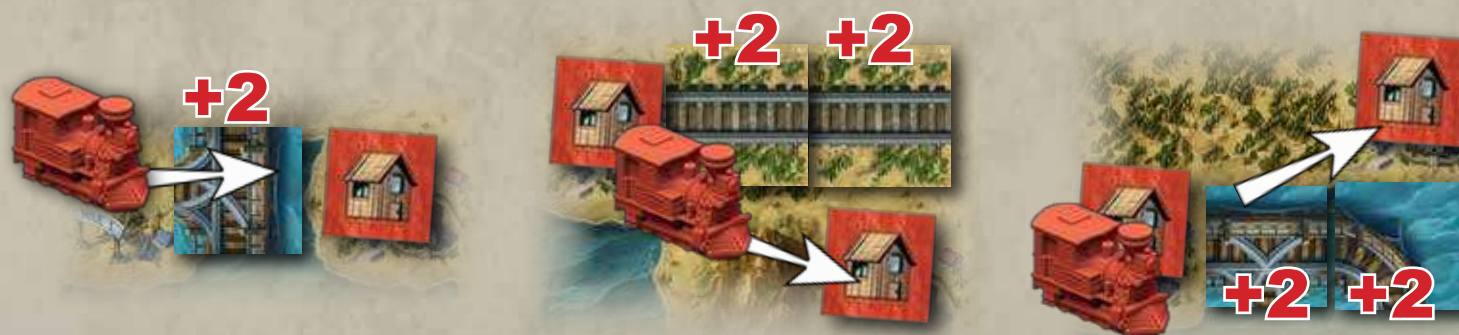


De blauwe speler kiest de actie "sporen leggen" op de 7 geaccentueerde spoorbrugtegels neer te leggen om de stad te bereiken.

Hij verdient 8 OP voor zijn spoorweg: de dichtstbijgelegen stad is 4 vakjes verwijderd dus hij krijgt 2 OP per stuk voor deze spoortegels aangezien er tot dan toe nog geen verbinding was gemaakt met de stad. Hij krijgt ook 1 OP per stuk voor de spoorbrugtegels die de oorspronkelijke locatie van zijn locomotief verbindt met de eerste stad, waarin het treinstation van de rode speler staat.

Onderweg passeerde de blauwe speler eerst door een stad met een groen telegraafkantoor en een rood treinstation. De groene en de rode speler krijgen dus allebei 3 OP. De blauwe speler passeert ook door een rood treinstation - waardoor de rode speler nog eens 3 OP krijgt - en een groen telegraafkantoor, dus ook de groene speler krijgt nog eens 3 OP.

Het maakt niet uit of je een rechte spoortegel, een T-kruising of een gewone kruising gebruikt. Tegels moeten niet overeenkomen wanneer ze op de kaart worden gelegd. Alle volgende combinaties zijn bijvoorbeeld geldig:



Hoewel het niet nodig is, mag je je spoortegels gerust verwisselen met andere uit de voorraad (indien beschikbaar) om je route er meer realistisch te laten uitzien.

Actiebonus

Het effect van een actie kan op twee manieren worden opgevoerd: ofwel zorg je voor meer dan één werker naast het betreffende district of je legt een cowboyhoed af. Voor elke extra aangrenzende werker en/of afgelegde cowboyhoed krijg je een actiebonus.

Het effect van de actiebonus is een beetje anders voor elk type actie en het wordt hieronder beschreven:



Vergaar 1 extra grondstof per actiebonus. Het type van de extra grondstof moet overeenkomen met het gebruikte district. Stel bijvoorbeeld dat je omwille van de staat van je spelersbord normaal 2 hout vergaart tijdens een actie. Als je 1 extra werker hebt naast de actie “hout vergaren”, dan vergaar je 3 hout.



De speciale actie kan ook meerdere keren worden uitgevoerd. Als je bijvoorbeeld maar één werker naast de actie hebt en je legt een cowboyhoed af, dan krijg je 3 hout en je zal 2 buskruit kunnen uitgeven om 2 wagonupgrades toe te voegen.

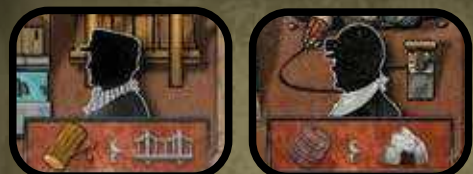


Bij elke actie “sporen leggen” mag je spoortegels neerleggen en SLECHTS ÉÉN nieuwe verbinding maken met een stad op de kaart. Dankzij de actiebonus kan je dit meerdere keren doen.

Je hebt bijvoorbeeld 2 werkers naast de actie “sporen leggen”. Tijdens je beurt kan je tot 2 steden op de kaart verbinden door in wezen de actie “sporen leggen” twee keer uit te voeren. Je voert de eerste actie volledig uit en vervolgens voer je de volgende uit.



Je mag meerdere specialisten aannemen door zoals gewoonlijk de grondstofkosten te betalen. Je moet de eerste actie volledig uitvoeren alvorens de volgende uit te voeren, waarbij je de grondstoffen betaalt en elke specialist in het juiste vrije vakje op een wagon legt.



Voor elke actiebonus mag je het effect van de ploegbaas een extra keer toepassen. Je past NIET het effect van de volledige trein meerdere keren toe, enkel het effect van de ploegbaas.

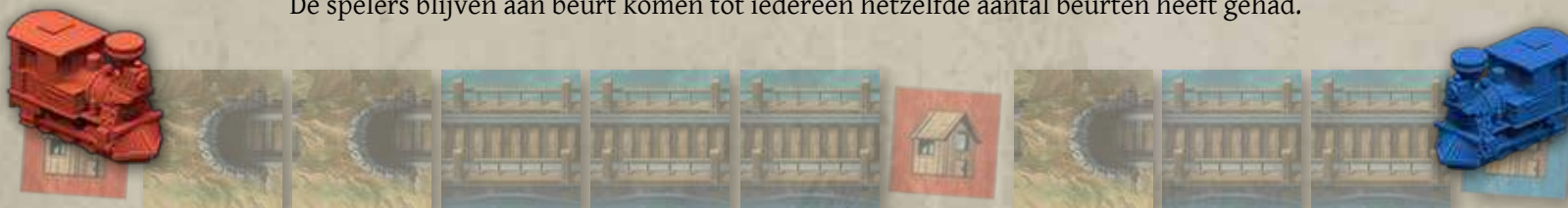


Als je bijvoorbeeld 2 werkers naast het district “trein activeren” met de geldschietter hebt en je legt ook een cowboyhoed af, dan activeer je je trein door het effect van de ploegbaas 3 keer toe te passen en de rest van je trein 1 keer.

Einde van het spel

Het einde van het spel gaat in wanneer er een volledige spoorweg is van een zijde van de kaart naar de andere, ongeacht wie de spoortegels heeft gelegd. De speler die de spoortegel(s) neerlegt waardoor de verbinding is gemaakt, krijgt meteen 15 overwinningspunten.

De spelers blijven aan beurt komen tot iedereen hetzelfde aantal beurten heeft gehad.



Puntentelling op het einde van het spel

Aan de hand van deze tabel krijgen de spelers nu overwinningspunten op basis van het aantal treinstations en telegraafkantoren dat ze bezitten op de kaart:

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
		2	4	7	10	14	18	23	28	34	40	47	54	62	69	75	80	84	87

Een speler met 12 treinstations en 2 telegraafkantoren op de kaart zou 69 overwinningspunten verdienen.

Elke speler krijgt ook 1 overwinningspunt per spoortegel in zijn cargo.

Scoredoelen

Ten slotte worden de scoredoelen één voor één van links naar rechts beoordeeld. Als een scoredoel maar door één speler is bereikt, krijgt hij 3 overwinningspunten. Bij een gelijkspel krijgt niemand de overwinningspunten.

	Meeste treinstations op de kaart		Meeste ploegen in wagons		Meeste geldschietters in wagons		Meeste ijzer in cargo
	Meeste telegraafkantoren op de kaart		Meeste ingenieurs in wagons		Meeste geld in cargo		Meeste buskruit in cargo
	Meeste huizen op het spelbord		Meeste mijnwerkers in wagons		Meeste hout in cargo		Meeste upgrades op de wagons

De speler met de meeste overwinningspunten wint. Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste huizen op het spelbord. Als er nog steeds een gelijkspel is, wint de gelijkspelende speler met de meeste treinstations en telegraafkantoren op de kaart. Als er nog steeds een gelijkspel is, vieren de gelijkspelende spelers samen de gedeelde overwinning.