

HELMUT OHLEY - LEONHARD ORBLER

# RUSSIAN RAILROADS

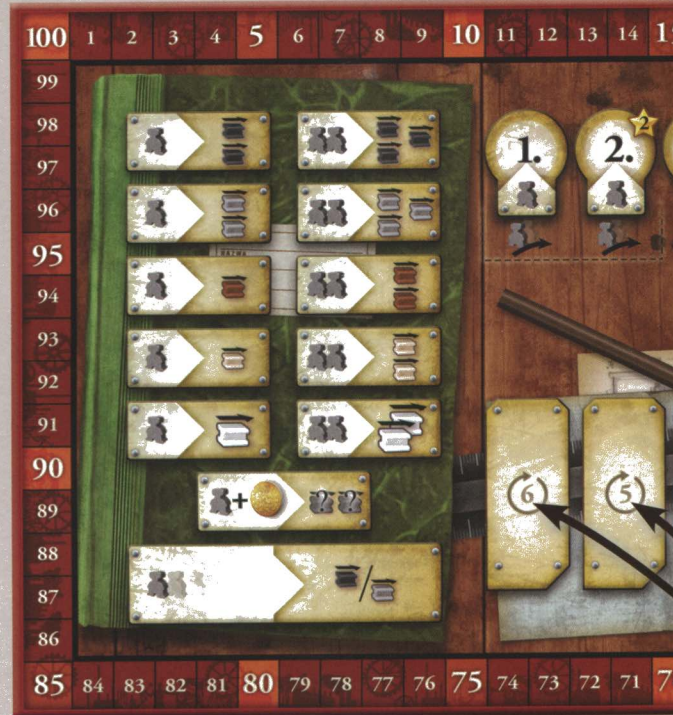
инструкция  
по обслуживанию  
♣ 2-4 ♣ 12  
⌚ 120 min.



## SPEELMATERIAAL

- 1 tweezijdig speelbord
  - 33 arbeiders (8 in elke spelerskleur, 1 zwarte)
  - 2 turquoise huurlingen
  - 8 markeerpionnen (2 in elke spelerskleur)
  - 48 spoorsegmenten (12x zwart, 12x grijs, 12x bruin, 8x blank, 4x wit)
  - 8 industriestenen
  - 4 spelertableaus
  - 37 locomotieven (4 elk van waarden 1-8 en 5 van waarde 9)
  - 15 ingenieurs
  - 20 verdubbelingsfiches
  - 18 munten
  - 28 ?-fiches (4 sets van 7 verschillende)
  - 4 waardeverhogers
  - 4 Kiev-medailles
  - 1 "laatste ronde"-fiche
  - 4 100/200-puntenfiches
  - 4 300/400-puntenfiches
  - 10 "einde spel"-kaarten
  - 5 ?-kaarten
  - 4 beurtvolgordekaarten
  - 4 startbonuskaarten
  - 4 overzichtskaarten
- De spelregels

1 Leg het **speelbord** met de voorzijde (de zijde zonder doorgestreepte actievelden) naar boven op tafel. Leg alle puntenfiches naast veld "100" van het scorespoor.



We beschrijven op deze en de volgende bladzijden de voorbereiding voor een spel met 4 spelers. De aanpassingen voor een spel met 2 of 3 spelers staan op blz. 21.

10 Leg het "laatste ronde"-fiche naast het speelbord. Dit is pas in de laatste ronde nodig.

Op de volgende bladzijde beschrijven we welk speelmateriaal de spelers ontvangen en hoe ze dit moeten organiseren.

9 Sorteert de 15 **ingenieurs** op **A** en **B**. Eén ingenieur is niet met een letter gemarkeerd. Leg deze de ?-kaart met de ingenieur.

Schud stapels **A** en **B** apart. Leg de bovenste 4 ingenieurs van stapel **A** (met de letterzijde naar boven) op de velden ⑥ ⑤ ④ ③.

Leg de bovenste 3 ingenieurs van stapel **A** op de velden ② ① en ① naar de lichte kant. **Opmerking:** Veld ② komt overeen met de ligging van een ingenieur.

Doe de resterende ingenieurs terug in de doos.

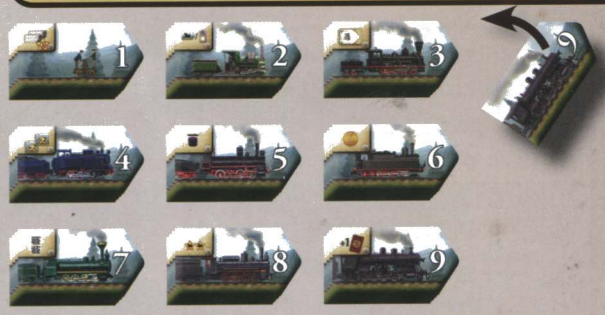


2. Leg de 5 -kaarten open boven het speelbord.

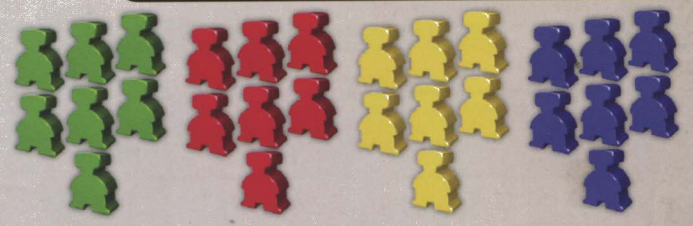
3. Schud de 10 "einde spel"-kaarten. Leg er 2 ongezien terug in de doos. Leg de overige 8 kaarten als gedekte stapel naast het speelbord.



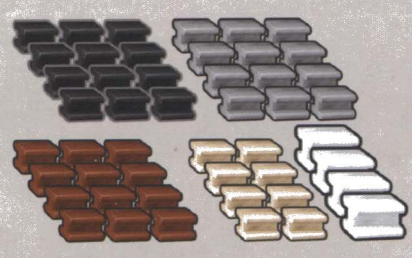
4. Draai alle 37 locomotieven (in deze spelregels soms afgekort tot locs) naar de loc-kant (we besteden vooralsnog geen aandacht aan de paarse achterkant). Sorteert de locs op waarde en leg ze in aparte stapels op tafel (zoals hieronder afgebeeld). De 1-locs helemaal links, daarnaast de 2-locs, enzovoort. Eén van de 9-locs heeft geen paarse achterkant. Leg deze op de -kaart met de locomotief.



5. Zet de 2 turquoise huurlingen op het hiernaast aangegeven veld. Zet de zwarte arbeider op de -kaart met de arbeider. Sorteert de overige 32 arbeiders op kleur. Leg er 1 per kleur terug in de doos en zet de resterende (7 per kleur) als algemene voorraad naast het speelbord.



...munt naast  
...el B (met de  
... Draai de  
... de vorm van het



8. Sorteert de 48 spoorsegmenten op kleur en leg deze als algemene voorraad naast het speelbord.

6. Leg de 20 verdubbelingsfiches (afgekort tot verdubbelaars) als algemene voorraad naast het speelbord.



7. Leg de 18 munten ook als algemene voorraad naast het speelbord.



# VOORBEREIDING SPELERS - Voor 4 spelers

**1** Iedere speler kiest een kleur. Hij legt het **spelertableau** in zijn kleur voor zich op tafel.

**3** Iedere speler pakt **3 zwarte spoorsegmenten** uit de algemene voorraad en zet er één op veld 1 van elk van zijn spoorlijnen.

**4** Iedere speler neemt **5 arbeiders** van zijn kleur uit de algemene voorraad en zet deze voor zich neer. 2 arbeiders van zijn kleur blijven in de algemene voorraad.

**5** Iedere speler ontvangt **1 munt** uit de algemene voorraad.

**8** Schud de **4 beurtvolgordekaarten** en geef er 1 aan iedere speler. De spelers leggen hun kaarten met het cijfer naar boven voor zich op tafel. **Opmerking:** deze kaarten hebben verschillende achterkanten. We raden aan om het schudden en delen blind te doen.

**9** Iedere speler krijgt **2 markeerpionnen** in zijn kleur en zet deze op het speelbord: één als scorepion op veld "100" van het scorespoor, de andere op het met zijn beurtvolgordekaart corresponderende veld van het beurtvolgordespoor.

**11** Tot slot krijgt iedere speler **1 overzichtskaart**.

*Tip: verpak na het eerste spel het speelmateriaal per speler in een apart plastic zakje. Dat bekort de voorbereidingen voor het volgende spel aanzienlijk.*

**2** Iedere speler pakt een **1-loc** (locomotief van waarde 1) van de stapel naast het speelbord en legt deze op het daarvoor bedoelde veld op zijn spelertableau.



**6** Iedere speler krijgt **1 industriesteen** en zet die op het hierboven aangegeven veld.

**7** Iedere speler ontvangt **1 set van 7 verschillende ?-fiches** (zie de afbeelding links), een 2<sup>e</sup> industriesteen, 1 Kiev-medaille en 1 waardeverhoger. Hij legt deze zoals hiernaast aangegeven voor zich neer.



**10** Leg de 4 startbonuskaarten open op tafel. De speler op veld 4 van het beurtvolgordespoor kiest één van deze kaarten, voert de aanwijzingen erop uit en legt de kaart terug in de doos. De speler op veld 3 doet hetzelfde (maar kiest uit de overgebleven 3 kaarten), gevolgd door de speler op veld 2 (die uit 2 kaarten kiest). De startspeler (op veld 1) krijgt geen bonus. Doe de overgebleven startbonuskaart terug in de doos. **Opmerking:** de functies van deze kaarten staan op blz. 22.



VOORBEREIDING SPELERS

## OVER DEZE SPELREGELS

Omdat dit spel vrij complex is, beschrijven we eerst het algemene spelverloop. Pas daarna verduidelijken we stap voor stap de afzonderlijke mogelijkheden en uitzonderingen. Dus geen paniek: wat nog niet is uitgelegd, komt nog. Moskou is ook niet op 1 dag gebouwd.

## KORT SPELOVERZICHT

De spelers zijn Russische spoorwegbonzen, die de opdracht hebben gekregen om de Trans Siberische en 2 andere spoorwegen te bouwen. Naast het bouwen van spoorsegmenten kopen de spelers nieuwe locomotieven, stimuleren ze de industrialisering en huren ze extra arbeiders en ingenieurs in, alles met het doel om zoveel mogelijk punten te scoren.

De spelers voeren na elkaar steeds hun beurt uit. Dit gaat door totdat alle spelers hebben gepast. Daarna volgt een puntentelling en eindigt de ronde.

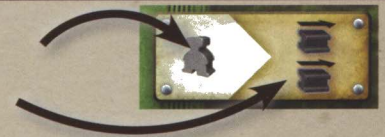
Een spel met 4 spelers duurt 7 rondes.

## ALGEMEEN: EEN BEURT UITVOEREN

Het uitvoeren van een beurt werkt als volgt: een speler kiest een onbezet actieveld, zet er het benodigde aantal arbeiders op en voert dan de bijbehorende actie uit.

benodigde arbeiders

bijbehorende actie



Daarbij moet hij zich aan de volgende spelregels houden:

- \* Hij moet een **vrij** actieveld (één waar nog geen arbeider staat) kiezen.
- \* Hij moet **precies** het op het veld afgebeelde aantal arbeiders op het actieveld zetten.
- \* Hij moet de arbeiders die hij op het actieveld zet uit zijn **persoonlijke voorraad** nemen.
- \* Hij moet de aangegeven actie **direct** uitvoeren.
- \* Hij moet in staat zijn om de actie **volledig** uit te voeren.
- \* Hij mag per beurt niet meer dan **1 actie** uitvoeren.

*Opmerking: de weinige uitzonderingen op deze spelregels verduidelijken we bij de betreffende categorieën.*

*Opmerking: we gebruiken het woord "moet" om een eenduidige formulering te waarborgen. Er zijn uitsluitend positieve acties. In de regel willen de spelers ook wat ze "moeten".*

## INHOUDSOPGAVE – De afzonderlijke categorieën op het speelbord

**SPOORWEGBOUW**

vanaf blz. 6

**LOCOMOTIEVEN EN FABRIEKEN**

vanaf blz. 8

**INDUSTRIALISERING**

vanaf blz. 11

**OVERIG**

vanaf blz. 12

**INGENIEURS**

vanaf blz. 13

**BEURTVOLGORDE**

vanaf blz. 14

Vanaf de volgende bladzijde beschrijven we de verschillende categorieën met hun acties.

# I SPOORWEGBOUW – De spelers plaatsen spoorsegmenten

Het bouwen van spoorwegen (en de bijbehorende acties) is één van de belangrijkste zaken in dit spel.

Op elk spelertableau zijn 3 spoorlijnen afgebeeld, die de speler tijdens het spel kan uitbouwen.

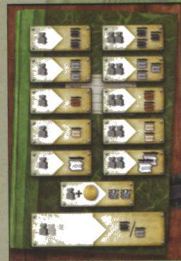
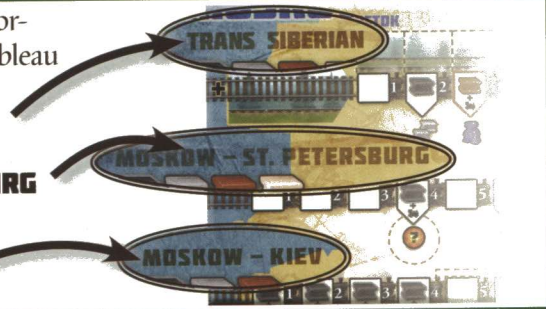
Hoe beter hij dat doet, hoe meer punten hij er aan het einde van een ronde voor krijgt.

We noemen de 3 spoorlijnen op een spelertableau als volgt:

spoorlijn **SIBERIË**,

spoorlijn **PETERSBURG**

en spoorlijn **KIEV**.



**OM SPOORWEGEN TE BOUWEN, HEBBEN DE SPELERS NODIG:**

**DE ACTIEVELDEN VAN DE CATEGORIE "SPOORWEGBOUW"**

**EN DE SPOORSEGMENTEN.**



## HOE BOUWT EEN SPELER SPOORWEGEN?

De speler zet eerst het benodigde aantal arbeiders op één van de actievelden van de categorie "Spoorwegbouw". Daarna zet hij het betreffende spoorsegment op zijn tableau zoveel velden vooruit als het actieveld aangeeft.

**Voorbeeld:**

**1** *Blauw* zet 2 arbeiders op dit actieveld.



Het actieveld geeft aan dat hij zijn zwarte spoorsegment(en) 3 velden vooruit mag zetten.

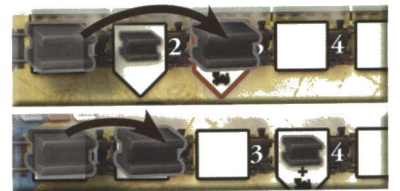
**2** Hij zet zijn zwarte spoorsegment op de spoorlijn **SIBERIË** 3 velden vooruit.



Hij mag het bouwen naar believen over zijn spoorlijnen verdelen.

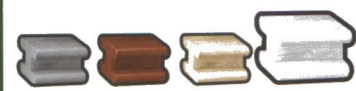
of

**2** *Blauw* zet het zwarte spoorsegment op één van zijn spoorlijnen 2 velden vooruit. Vervolgens zet hij het zwarte spoorsegment op één van zijn andere spoorlijnen 1 veld vooruit.



Daarmee is de actie beëindigd.

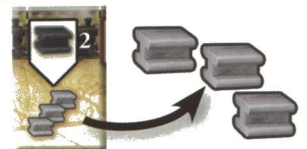
Om in de loop van het spel meer punten te verdienen, is het zaak dat de spelers hun spoorlijnen verder uitbouwen. Daarvoor hebben ze spoorsegmenten in andere kleuren nodig. Deze stellen hoogwaardige modernisering van de spoorlijnen voor.



## HOE BOUWT EEN SPELER SPOORSEGMENTEN IN ANDERE KLEUREN?

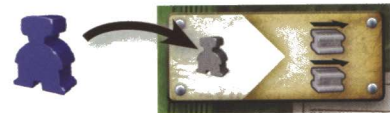
Om spoorsegmenten in andere kleuren te kunnen bouwen, moet een speler deze eerst ter beschikking krijgen. Dat kan uitsluitend als hij met zijn zwarte spoorsegment respectievelijk de velden 2, 6, 10 en 15 van de spoorlijn **SIBERIË** bereikt.

**Voorbeeld:** de speler bereikt (of overschrijdt) met zijn zwarte spoorsegment veld 2 van de spoorlijn **SIBERIË**. Op dit veld is symbolisch aangegeven dat hij 3 grijze spoorsegmenten uit de algemene voorraad krijgt. Hij legt ze links naast zijn tableau, één naast elk van zijn spoorlijnen. Vanaf nu mag hij deze ook bouwen.



Wil een speler grijze spoorsegmenten bouwen, dan zet hij het benodigde aantal arbeiders op één van de actievelden voor het bouwen van grijze spoorsegmenten. Vervolgens zet hij zijn grijze spoorsegment(en) het op het actieveld aangegeven aantal velden vooruit.

**Voorbeeld:** **Blauw** zet 1 arbeider op dit actieveld. Hij moet zijn grijze spoorsegment(en) nu 2 velden vooruit zetten.



**2** Hij zet zijn spoorsegment eerst op veld 1 van een spoorlijn (dat kost hem 1 verplaatsing). Vervolgens zet hij het nog 1 veld vooruit. **Opmerking:** hij had de verplaatsingen ook over 2 spoorlijnen mogen verdelen.



Voor de spoorsegmenten in de andere kleuren gelden dezelfde spelregels.

 Bereikt of overschrijdt het zwarte spoorsegment van een speler veld 6, dan krijgt hij 3 bruine spoorsegmenten, ...

 ... bij veld 10 2 blanke ...

 ... en bij veld 15 één wit spoorsegment.

**Opmerking:** de spoorlijnen bevatten veel andere bijzondere velden. Deze verduidelijken we uitvoerig op blz. 16 en 17.

### OPMERKINGEN BIJ HET BOUWEN VAN SPOORSEGMENTEN

- \* De speler moet spoorsegmenten in een vaste volgorde bouwen: eerst het zwarte, dan het grijze, daarna het bruine, vervolgens het blanke en ten slotte het witte spoorsegment.
- \* Hij moet een spoorsegment altijd naar een vrij veld verplaatsen. Er kunnen nooit 2 spoorsegmenten op hetzelfde veld liggen en een spoorsegment kan nooit een ander inhalen.
- \* Staat een actie meerdere verplaatsingen toe, dan mag de speler deze altijd over verschillende spoorlijnen verdelen.
- \* De speler mag niet zomaar elke kleur op alle spoorlijnen bouwen. Op zijn spelertableau is aangegeven welke spoorsegmenten hij op welke spoorlijnen mag bouwen.



### DE 2 ONDERSTE ACTIEVELDEN IN "SPOORWEGBOUW"



Om dit actieveld te gebruiken, moet de speler er 1 arbeider en 1 munt op leggen. Hij moet 1 of 2 spoorsegmenten naar keuze in totaal 2 velden vooruit zetten.

**Voorbeeld:** **Blauw** zet 1 arbeider op het actieveld en legt er 1 munt bij. Hij zet eerst zijn zwarte en dan zijn grijze spoorsegment 1 veld vooruit.



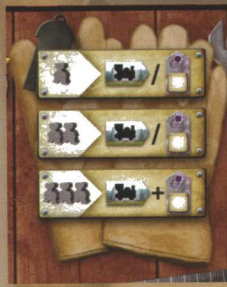
Dit is het enige actieveld in het spel dat meermaals mag worden gebruikt. Zet een speler een arbeider op dit veld, dan moet hij één van zijn zwarte of één van zijn grijze spoorsegmenten 1 veld vooruit zetten. Het actieveld geldt daarna niet als bezet en kan door alle spelers (ook dezelfde speler) onbeperkt worden gebruikt.

**Voorbeeld:** hoewel **Blauw** al een arbeider op dit actieveld heeft gezet, blijft het voor alle spelers beschikbaar. **Rood** zet daarom ook een arbeider op het actieveld en voert de actie uit.

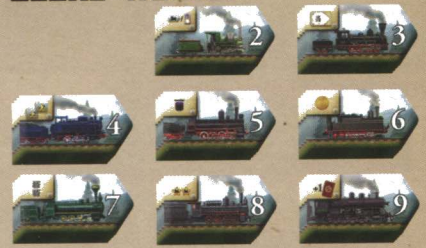




# LOCOMOTIEVEN - Zelfs de mooiste spoorlijn is niets waard zonder locomotieven



OM LOCS TE BOUWEN, HEBBEN DE SPELERS NODIG: DE ACTIEVELDEN UIT DE CATEGORIE "LOCOMOTIEVEN" MET HET OP TAFEL LIGGENDE AANBOD AAN LOCS.



## HOE BOUWT EEN SPELER LOCOMOTIEVEN?

De speler zet het benodigde aantal arbeiders op één van de actievelden in de categorie "Locomotieven". Vervolgens neemt hij één locomotief van de stapel met de laagste waarde en legt deze aan één van zijn spoorlijnen.

Voorbeeld:

1

Groen zet 1 arbeider op het bovenste actieveld.



2

Hij neemt een 2-loc ...



3

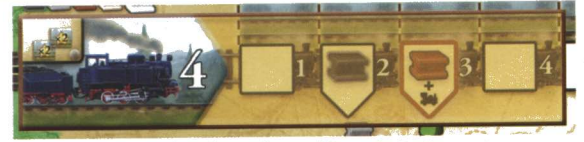
... en legt deze aan zijn spoorlijn PETERSBURG.



Aan elk van de spoorlijnen **PETERSBURG** en **KIEV** mag 1 locomotief liggen, aan de spoorlijn **SIBERIË** ten hoogste 2. De waarde van een locomotief geeft aan hoeveel velden deze kan rijden, oftewel welk veld de locomotief kan bereiken



De 1-loc, die iedere speler aan het begin krijgt, bereikt uitsluitend veld 1.



De 4-loc bereikt velden 1, 2, 3 en 4 van de betreffende spoorlijn.

Spoorlijn **SIBERIË** is de enige spoorlijn waaraan 2 locomotieven mogen liggen. De ene ligt, net als bij de andere spoorlijnen, links naast het tableau, de andere op het daarvoor bedoelde veld op het tableau. Liggen er 2 locs aan de spoorlijn **SIBERIË**, tel de waarden van beide locs dan bij elkaar op om te bepalen welk veld kan worden bereikt



Er liggen een 1- en een 4-loc aan de spoorlijn **SIBERIË**. Samen bereiken ze velden 1, 2, 3, 4 en 5 van deze spoorlijn.

LOCOMOTIEVEN

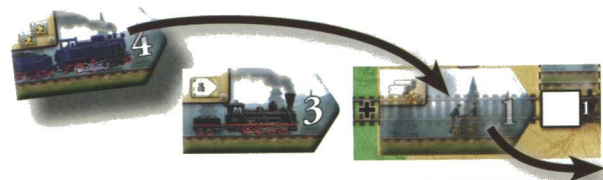
## MAG EEN SPELER LOCOMOTIEVEN OPWAARDEREN?

Ja, een speler mag een locomotief die aan een spoorlijn ligt, inwisselen voor een locomotief met een hogere waarde

Voorbeeld:

1

Groen neemt een 4-loc en legt deze aan zijn spoorlijn **SIBERIË**. Daar liggen al een 3- en een 1-loc. Hij verwijdert zijn 1-loc.

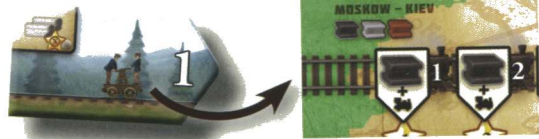




De "oude" locomotief gaat niet verloren. De speler mag deze aan één van zijn andere spoorlijnen leggen.

2

**Groen** legt de 1-loc, die hij net heeft ingewisseld, aan zijn spoorlijn **KIEV**, die nog geen locomotief heeft.



Legt een speler zijn "oude" locomotief aan een spoorlijn met een locomotief, dan kan er een kettingreactie ontstaan.

3

**Groen** legt later in het spel een 4-loc aan zijn spoorlijn **PETERSBURG**. Daar ligt al een 2-loc, die hij verwijdert.

Deze 2-loc legt hij aan de spoorlijn **KIEV** waar hij de 1-loc verwijdert.

Hij kan de 1-loc nu niet meer aan één van zijn spoorlijnen leggen (**ter herinnering**: een speler mag een locomotief uitsluitend aan een spoorlijn zonder loc leggen of aan één met een locomotief met een lagere waarde).

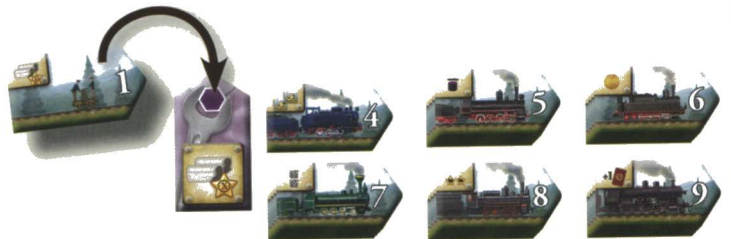


**Opmerking:** het is toegestaan om een loc van de spoorlijn **SIBERIË** op te waarderen (en de oude te verplaatsen), ook al is er nog plaats voor een tweede loc.

Wat gebeurt er met locomotieven die niet kunnen worden aangelegd?

4

Kan een speler een locomotief niet aanleggen, dan draait hij deze naar zijn paarse kant en legt hem naast de voorraad locomotieven op tafel. De spelers kunnen teruggelegde locomotieven in de loop van het spel uitsluitend nog als fabrieken inzetten. De functie daarvan beschrijven we verderop.



### WELKE FUNCTIE HEBBEN LOCOMOTIEVEN?

Bij de puntentelling aan het einde van een ronde krijgt een speler uitsluitend punten voor de velden die door een locomotief kunnen worden bereikt. Verder worden speciale velden pas actief als de spoorlijn tot en met dit veld is uitgebouwd en het door een locomotief kan worden bereikt (zie ook blz. 17).

Voorbeeld:



### FABRIEKEN - Wie een fabriek heeft, heeft de macht

Fabrieken dienen om de industrialisering te stimuleren. Industrialisering zelf levert ook punten op.

Op de achterkant van de locomotieven staan fabrieken afgebeeld. Locomotieven met een gelijke waarde tonen op de achterkant ook altijd dezelfde fabriek. Elke fabriek geeft de speler tijdens het spel een specifiek voordeel. De functie van een fabriek is ter herinnering klein op de locomotiefkant afgebeeld.

voorkant: locomotief



functie van de fabriek



achterkant: fabriek

## LOCOMOTIEVEN EN FABRIEKEN

### HOE BOUWT EEN SPELER FABRIEKEN?

Een speler gebruikt voor het bouwen van fabrieken dezelfde actievelen als voor het bouwen van locomotieven.

Hij zet het benodigde aantal arbeiders op één van de actievelen. Dan neemt hij een locomotief van de **stapel met de laagste waarde**. Hij draait deze om en legt hem als fabriek in de meest linkse vrije opening van zijn industriespoor.

**Voorbeeld:**

1

**Groen** zet 1 arbeider op het bovenste actieveld.



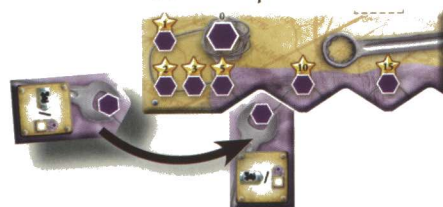
2

Hij neemt een 2-loc, ...



3

... draait deze naar zijn achterkant en legt hem links aan zijn industriespoor.



Is het industriespoor van een speler vol, dan mag hij fabrieken inwisselen. Bouwt hij in zo'n geval een nieuwe fabriek, dan legt hij eerst één van zijn fabrieken met de parse kant naar boven terug bij de locomotieven naast het speelbord. Daarna legt hij zijn nieuwe fabriek op de vrijgekomen plek. Hij mag elke fabriek inwisselen (en hoeft dus niet links te beginnen).

**Opmerking:** het gebruik van fabrieken beschrijven we onder "Industrialisering".

### OPMERKINGEN BIJ HET BOUWEN VAN LOCOMOTIEVEN EN FABRIEKEN

- \* Locomotieven liggen in aparte stapels naast het speelbord. Elke stapel bestaat uit locomotieven met een gelijke waarde (in een spel met 4 spelers 4x waarde 2, 4x waarde 3, enzovoort).
- \* Een speler mag een locomotief uitsluitend van de stapel met de laagste waarde nemen (aan het begin van het spel zijn dat de 2-locs). Is de stapel 2-locs uitgeput, dan mag een speler een locomotief van waarde 3 nemen, enzovoort.

**Uitzondering:** wil een speler een fabriek bouwen, dan mag hij kiezen tussen een locomotief met de laagste waarde of één van de teruggelegde fabrieken (als die er zijn; op blz. 9 werd beschreven hoe een fabriek wordt teruggelegd).

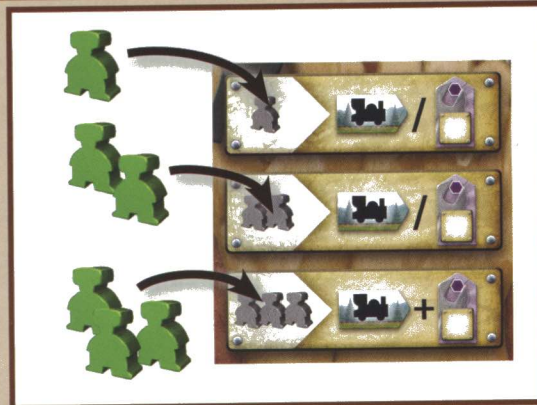
### WAARIN VERSCHILLEN DE ACTIEVELDEN?

Het bovenste actieveld functioneert zoals hierboven beschreven. De speler zet er **1 arbeider** op en neemt **1 locomotief**. Hij legt deze als locomotief naast één van zijn spoorlijnen of legt hem **omgedraaid als fabriek** in zijn industriespoor.

Het middelste actieveld is vrijwel gelijk aan het bovenste, maar de speler moet nu **2 arbeiders** inzetten om hetzelfde effect te bereiken.

Om het onderste actieveld te gebruiken, moet een speler **3 arbeiders** inzetten. Hij moet dan **1 locomotief en 1 fabriek** bouwen (en dus niet 2 locomotieven of 2 fabrieken).

De speler mag kiezen of hij eerst de locomotief aanlegt en dan de fabriek bouwt of andersom.



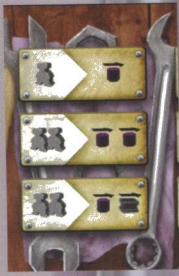
## INDUSTRIALISERING – De andere manier om punten te verdienen

De categorie "Industrialisering" biedt de speler verschillende actiemogelijkheden. Verder levert deze punten op aan het einde van een ronde en staat spelers toe om hun fabrieken te gebruiken.

### VOOR INDUSTRIALISERING HEBBEN DE SPELERS NODIG:

DE ACTIEVELDEN VAN DE CATEGORIE "INDUSTRIALISERING",

HET INDUSTRIESPOOR OP HUN TABLEAUS



EN DE INDUSTRIESTENEN.

### HOE BREIDT EEN SPELER ZIJN INDUSTRIE UIT?

De speler zet het benodigde aantal arbeiders op één van de actievelden uit de categorie "Industrialisering". Vervolgens zet hij zijn industriesteen zoveel velden naar voren als het actieveld aangeeft.

**Voorbeeld:**

1

*Geel* zet 1 arbeider op dit actieveld.



Het veld geeft aan dat hij zijn industriesteen 1 veld vooruit mag zetten.

2

Hij zet zijn industriesteen 1 veld vooruit.



### WAT BETEKENEN DE ONDERBREKINGEN IN HET INDUSTRIESPOOR?

Na de eerste 4 verplaatsingen staat de industriesteen van een speler voor een onderbreking in het industriespoor. Hij mag zijn industriesteen niet naar of over een opening plaatsen.





### HOE KAN EEN SPELER EEN ONDERBREKING IN HET INDUSTRIESPOOR VULLEN?

Om zijn industriesteen verder te kunnen zetten, moet de speler een fabriek in de opening bouwen. Daarmee "verlengt" hij zijn industriespoor.

**Voorbeeld:** de speler heeft een fabriek in de eerste opening van het industriespoor gebouwd. De opening is nu gevuld. Vanaf nu kan hij de industriesteen weer vooruit zetten (eerst naar de fabriek, daarna naar het volgende industrieveld).



**Ter herinnering:** op blz. 10 hebben we beschreven hoe fabrieken worden gebouwd.

Elke fabriek toont een industrieveld , waar de speler zijn industriesteen naartoe kan plaatsen. Na elke fabriek bevindt zich een op het industriespoor afgebeeld industrieveld , dat nu bereikbaar is.

**Opmerking:** een speler kan het laatste veld van het industriespoor uitsluitend bereiken als alle 5 openingen van het industriespoor met fabrieken zijn bebouwd.

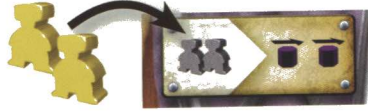


## INDUSTRIALISERING

### WAT GEBEURT ER ALS EEN INDUSTRIESTEEN EEN FABRIEK BEREIKT?

Verplaatst een speler een industriesteen naar een fabriek, dan moet hij **direct** de functie van deze fabriek uitvoeren. Kan hij dat niet, dan vervalt zijn voordeel.

**Voorbeeld:** Geel zet 2 arbeiders op dit actieveld. Hij moet zijn industriesteen 2 velden vooruit zetten.



Na zijn eerste verplaatsing belandt hij op de fabriek. Hij voert de betreffende actie direct uit. Daarna verplaatst hij zijn industriesteen naar het volgende veld.



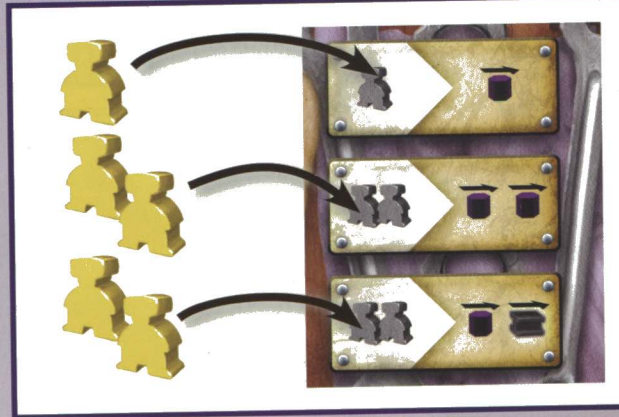
De specifieke functies van de fabrieken staan op blz. 24.

### WAARIN VERSCHILLEN DE ACTIEVELDEN?

Op het bovenste actieveld moet een speler 1 arbeider zetten om zijn industriesteen op het industriespoor 1 veld vooruit te zetten.

Op het middelste actieveld moet een speler 2 arbeiders zetten om zijn industriesteen op het industriespoor 2 velden vooruit te zetten.

Op het onderste actieveld moet een speler 2 arbeiders zetten om zijn industriesteen op het industriespoor 1 veld vooruit te zetten en 1 zwart spoorsegment 1 veld op een spoorlijn naar keuze vooruit te zetten.



INDUSTRIALISERING

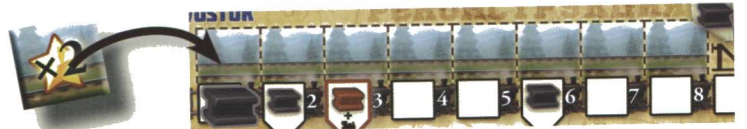
## OVERIGE ACTIEVELDEN - 1 verdubbelaar, 2 munten, 2 huurlingen

Deze 3 actievelden horen niet bij een bepaalde categorie. De bijbehorende acties zijn zeer eenvoudig uit te voeren.



### 1 VERDUBBELAAR

De speler zet 1 arbeider op dit actieveld en neemt een verdubbelaar uit de algemene voorraad. Hij legt deze op het meest linkse vrije (daarvoor bedoelde) veld boven de spoorlijn **SIBERIË**. Er mag niet meer dan 1 verdubbelaar per veld liggen.



Het is niet van belang of er al een spoorsegment onder het betreffende veld is gebouwd.

Een verdubbelaar verdubbelt bij een puntentelling de waarde van het spoorsegment dat zich op het eronder liggende veld bevindt.



### 2 MUNTEN

De speler zet 1 arbeider op dit actieveld, neemt 2 munten uit de algemene voorraad en legt deze voor zich neer.



1 arbeider  
inzetten



2 munten  
nemen

OVERIGE ACTIEVELDEN

## OVERIGE ACTIEVELDEN

### Waar heeft een speler munten voor nodig?

Hij mag op alle actievelen in plaats van arbeiders munten zetten (1 munt=1 arbeider).

Een speler mag bijvoorbeeld dit actieveld gebruiken door er in plaats van een arbeider 1 munt uit zijn persoonlijke voorraad op te leggen.



Hij mag ook arbeiders en munten combineren.



Om onderstaande actievelen te kunnen gebruiken, **moet** de speler 1 munt inzetten.



Voor het gebruik van dit actieveld moet de speler 1 arbeider en 1 munt op het veld leggen (zie ook blz. 7). Hij mag ook 2 munten inzetten.

mag ook 2 munten inzetten.

Voor het gebruik van dit actieveld heeft de speler geen arbeider nodig, maar moet hij 1 munt betalen (zie ook hieronder).



Munten kunnen arbeiders vervangen, maar omgekeerd kunnen arbeiders geen munten vervangen. Een actieveld met een munt kan, net als een veld met een arbeider, deze ronde niet nogmaals worden gebruikt (met uitzondering van het speciale actieveld uit de categorie "Spoorwegbouw"; zie rechtsonder op blz. 7).



### 2 HUURLINGEN

De speler zet 1 arbeider op dit actieveld en neemt de 2 turquoise huurlingen. Hij mag ze in deze ronde inzetten als ware het zijn eigen arbeiders.



1 arbeider  
inzetten



2 huurlingen  
nemen

Een speler kan huurlingen afzonderlijk of in combinatie met eigen arbeiders of munten inzetten. Hij mag huurlingen niet voor een volgende ronde bewaren.

## INGENIEURS – Eigen en wisselende actievelen

Ingenieurs staan tijdens het spel ter beschikking van de spelers en kunnen aan het einde van het spel punten opleveren.

**DIT IS HET  
INGENIEURSGEDEELTE  
OP HET SPEELBORD:**



wisselende actievelen

wervingsveld

### HOE KAN EEN SPELER EEN INGENIEUR AANSTELLEN EN GEBRUIKEN?

Per ronde kan er niet meer dan 1 ingenieur worden aangesteld. De ingenieur die in de huidige ronde ter beschikking staat, ligt op het wervingsveld, het meest rechtse veld in het ingenieursgedeelte. Om deze ingenieur aan te stellen, legt een speler één van zijn munten op het wervingsveld. Hij neemt de ingenieur van het speelbord en legt hem met de lichte kant naar boven rechts naast zijn spelertableau.

**Voorbeeld: Rood** legt 1 munt op het rechteractieveld en neemt de zich daar bevindende ingenieur ...



... en legt hem zoals afgebeeld naast zijn spelertableau.

## A INGENIEURS

Ingenieurs die met de lichte kant naar boven liggen, tonen een actieveld. Heeft een speler één of meer ingenieurs naast zijn tableau, dan kan hij deze gebruiken als ware het actievelden op het speelbord. Een speler mag een eigen ingenieur ook gebruiken als hij de bijbehorende actie **niet volledig** kan uitvoeren. Het is niet mogelijk om een ingenieur van een andere speler te gebruiken.

### INGENIEURS OP HORIZONTALE VELDEN - Wisselende actievelden

De ingenieurs op de horizontale velden op het speelbord tonen een actieveld. De spelers kunnen zo'n ingenieur nog niet aanstellen, maar ze mogen hem wel op dezelfde manier gebruiken als de andere actievelden op het speelbord (dus ook ten hoogste eenmaal per ronde).

**Voorbeeld: Rood** zet een arbeider op de meest linkse horizontale ingenieur en voert direct de actie uit.

**Actie: Rood** neemt een verdubbelaar uit de voorraad en legt deze op het linkerveld boven de spoorlijn **SIBERIË**. Verder krijgt hij 3 punten (hij zet zijn scorepion op het scorespoor 3 velden vooruit).



INGENIEURS



### DE LINKERVELDEN

De spelers kunnen de ingenieurs op deze velden niet aanstellen en niet gebruiken. Aan het einde van een ronde schuiven alle ingenieurs echter 1 veld naar rechts.

Zo worden deze ingenieurs in latere rondes beschikbaar. Omdat ze wel al zichtbaar zijn, kunnen de spelers rekening houden met hun komst.

Op blz. 20 beschrijven we hoe ingenieurs vooruit worden gezet.

⌚

## BEURTVOLGORDE - Wie te laat komt, krijgt het moeilijk

Of Gorbatsjov dit werkelijk gezegd heeft, is zeer de vraag. Het is echter onomstreden dat het in dit spel een voordeel is om eerder aan de beurt te zijn.

### DE FUNCTIE VAN HET BEURTVOLGORDESPOOR

Er wordt niet met de klok mee gespeeld. De beurtvolgorde wordt door het beurtvolgordespoor bepaald. De speler op veld "1" is in een ronde als eerste aan de beurt, gevolgd door de speler op veld "2", enzovoort. Na de laatste speler volgt weer speler "1".



**Geel** is startspeler. Daarna volgen **Blauw**, **Groen** en tot slot **Rood**. Vervolgens is **Geel** weer aan de beurt.

Kan of wil een speler in zijn beurt niets doen, dan past hij en doet hij in de lopende ronde niets meer. Hij geeft dit aan met het omdraaien van zijn beurtvolgordekaart. Hij ontvangt direct de punten die op de achterkant ervan staan. De andere spelers vervolgen het spel totdat iedereen heeft gepast.

**Opmerking:** een speler zonder arbeiders hoeft niet te passen. Hij mag als hij wil nog altijd met munten betalen.

### HOE KAN EEN SPELER DE BEURTVOLGORDE BEÏNVLOEDEN?

Een speler mag één van zijn arbeiders op het actieveld onder de **eerste** of onder de **tweede positie** van het beurtvolgordespoor zetten. Dat betekent dat hij in de volgende ronde respectievelijk als eerste of als tweede aan de beurt is.

**Opmerkingen:** een speler mag geen arbeider op een actieveld onder zijn huidige positie zetten. Een speler mag niet meer dan één arbeider onder het beurtvolgordespoor zetten.



BEURTVOLGORDE

## BEURTVOLGORDE

### HOE STELLEN DE SPELERS DE NIEUWE BEURTVOLGORDE VAST?

Nadat alle spelers hebben gepast, nemen de spelers die een arbeider op het beurtvolgordespoor hebben gezet hun markeerpion van het spoor. Schuif de andere markeerpionnen naar rechts (de laatste posities). Vervolgens zetten de spelers hun markeerpion terug op de positie boven hun arbeiders.

**Voorbeeld:** Groen en Rood nemen hun markeerpionnen van het spoor.

Geel en Blauw schuiven naar rechts om plaats te maken.

Vervolgens zetten Groen en Rood hun markeerpionnen terug op de velden boven hun arbeiders.



**Bijzondere situatie:** de startspeler zet een arbeider onder positie 2 (om niet te ver naar achteren te worden gedrongen). Zet geen andere speler een arbeider op positie 1, dan verandert de beurtvolgorde niet.

**Opmerking:** voor het aanpassen van de beurtvolgorde is het belangrijk om te weten bij welke speler een arbeider hoort. Gebruikt een speler een munt of een huurling voor een actieveld van het beurtvolgordespoor, dan moet hij deze direct ruilen tegen een van zijn arbeiders van een ander actieveld.



Geel zet een arbeider op positie 2. Het actieveld onder positie 1 blijft leeg. De beurtvolgorde blijft gelijk.

### ARBEIDERS VAN HET BEURTVOLGORDESPOOR VERPLAATSEN

De arbeiders onder het beurtvolgordespoor hebben nog een extra functie. Na het vaststellen van de nieuwe beurtvolgorde mogen de spelers hun arbeider van het beurtvolgordespoor naar een vrij actieveld verplaatsen en die extra actie uitvoeren.

Eerst neemt de speler op positie 2 zijn arbeider van het beurtvolgordespoor en zet deze op een ander vrij actieveld naar keuze (dat mag ook een eigen ingenieur zijn) en voert de bijbehorende actie uit.



**Voorbeeld:** Rood verplaatst zijn arbeider naar dit actieveld en zet zijn bruine spoorsegment 1 veld vooruit.



Daarna verplaatst de speler op positie 1 zijn arbeider volgens dezelfde spelregels.

Opmerkingen bij het verplaatsen van een arbeider van het beurtvolgordespoor:

- \* De speler mag zijn arbeider uitsluitend naar een actieveld verplaatsen waarvoor **precies 1 arbeider** nodig is.
- \* Het onderste veld uit de categorie "Spoorwegbouw" is altijd beschikbaar.
- \* Ook in de hierboven genoemde bijzondere situatie mag de speler zijn arbeider verplaatsen.

### EVEN UITBLAZEN - Dat hebben we wel verdiend

We hebben nu de afzonderlijke actiecategorieën van het spelbord behandeld. Daarmee hebben we het grootste deel gehad.

We kijken nog even wat scherper naar het spelertableau en de bijzondere velden.

Daarna volgt de puntentelling

en ten slotte een overzicht van de fiches en kaarten in het spel.

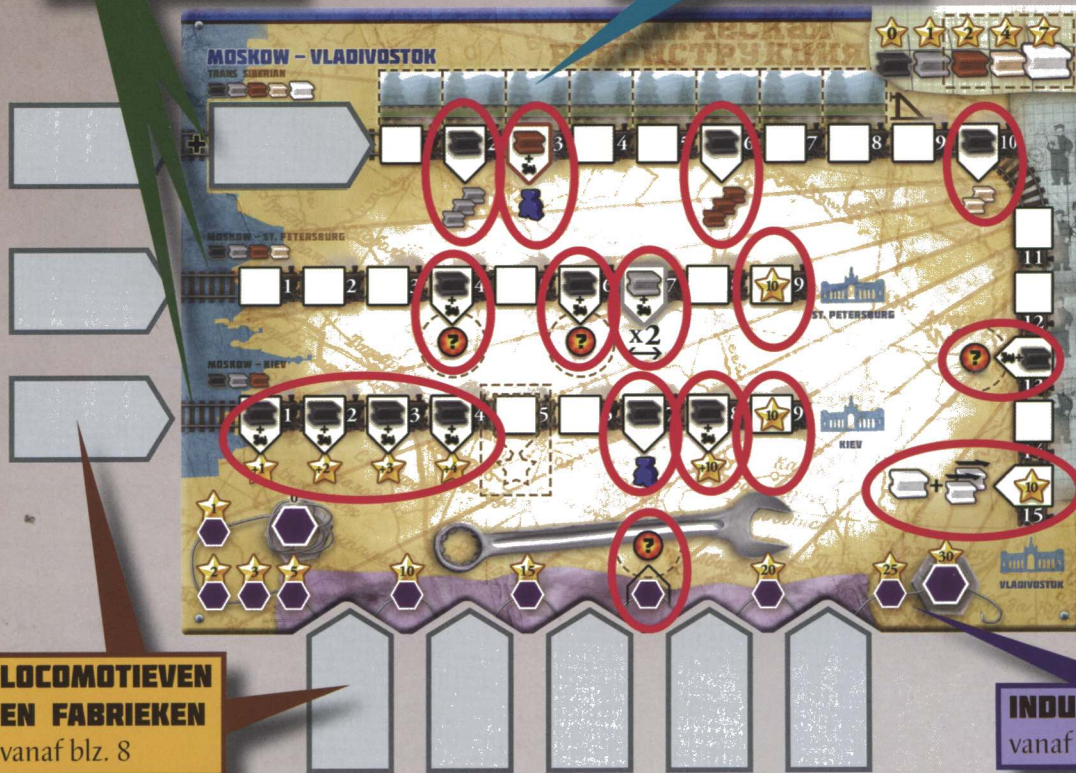
# SPELERTABLEAU – De bijzondere velden

We bekijken nu alle details van het spelertableau.

**DE SPOORLIJNEN**  
vanaf blz. 6

**VELDEN VOOR VER-  
DUBBELAARS** blz. 12

**VELDEN VOOR  
INGENIEURS**  
vanaf blz. 13



**LOCOMOTIEVEN  
EN FABRIEKEN**  
vanaf blz. 8

**INDUSTRIALISERING**  
vanaf blz. 11

## DE BIJZONDERE VELDEN OP HET SPELERTABLEAU

De hierboven rood omcirkelde velden op het spelertableau kunnen de speler speciale voordelen bieden. Om deze te genieten, moet hij echter aan bepaalde voorwaarden voldoen.



**Voorbeeld:** de speler voldoet aan deze voorwaarde als hij dit veld met zijn zwarte spoorsegment bereikt of overschrijdt. Hij heeft geen locomotief nodig.



**Voorbeeld:** de speler moet dit veld met een bruin spoorsegment bereiken (of overschrijden). Daarnaast moet hij het veld met een locomotief bereiken. Pas als hij aan **beide voorwaarden** voldoet, mag hij het voordeel genieten.

**Algemeen:** om het voordeel van een bijzonder veld te kunnen genieten, moet de speler het veld altijd met een bepaald spoorsegment bereiken (of overschrijden). In sommige gevallen moet hij **ook** een locomotief hebben die het veld bereikt, maar dat hoeft niet altijd. In het overzicht hieronder verdelen we de bijzondere velden in 2 categorieën: één waarvoor uitsluitend een spoorsegment nodig is en één waarvoor ook een locomotief nodig is



## VELDEN WAARVOOR GEEN LOCOMOTIEF NODIG IS

### VOORDEEL: NIEUWE SPOORSEGMENTEN



Op de velden 2, 6 en 10 van de spoorlijn **SIBERIË** krijgt de speler de onder het veld afgebeelde spoorsegmenten, zoals eerder beschreven op blz. 6.



... + wit spoorsegment 2 velden vooruit zetten

Op veld 15 ontvangt de speler een wit spoorsegment. Hij mag dit direct 2 velden vooruit zetten indien er voldoende vrije velden zijn (zo niet, dan vervallen 1 of 2 verplaatsingen).



### VOORDEEL: EINDSTATION



Bereikt een speler met zijn **zwarte spoorsegment** het laatste veld van een spoorlijn, dan ontvangt hij direct eenmalig 10 punten. Het is niet mogelijk om het eindstation te overschrijden.



### VOORDEEL: NIEUWE ARBEIDER

Bereikt de speler met zijn zwarte spoorsegment veld 7 van de spoorlijn **KIEV**, dan krijgt hij direct een extra arbeider in zijn kleur uit de algemene voorraad. Deze staat de rest van het spel tot zijn beschikking. De speler mag hem al in de lopende ronde inzetten.



## VELDEN WAARVOOR BOVENDIEN EEN LOCOMOTIEF NODIG IS



### VOORDEEL: NIEUWE ARBEIDER

Bereikt de speler met zijn **bruine spoorsegment** en de **locomotief** veld 3 van de spoorlijn **SIBERIË**, dan krijgt hij direct een extra arbeider in zijn kleur uit de algemene voorraad. Deze staat de rest van het spel tot zijn beschikking. De speler mag hem al in de lopende ronde inzetten.



### VOORDEEL: SPOORLIJNVERDUBBELING

Bereikt de speler met zijn **grijze spoorsegment** en de **locomotief** veld 7 van de spoorlijn **PETERSBURG**, dan worden de punten van deze spoorlijn bij alle volgende puntentellingen aan het einde van elke ronde verdubbeld.

### VOORDEEL: BONUSPUNTEN



Bereikt de speler met zijn **zwarte spoorsegment** en de **locomotief** velden 1, 2, 3, 4 of 8 van de spoorlijn **KIEV**, dan krijgt hij bij elke puntentelling aan het einde van een ronde het in de ster aangegeven aantal punten. Deze punten zijn cumulatief. Ligt zijn zwarte spoorsegment bijvoorbeeld op veld 3 en heeft hij ook een 3-loc, dan ontvangt hij bij elke volgende puntentelling voor deze spoorlijn 6 (1 + 2 + 3) bonuspunten.

### VOORDEEL: ? VELDEN



Bereikt een speler met zijn **zwarte spoorsegment** en de **locomotief** veld 13 van de spoorlijn **SIBERIË** of veld 4 of 6 van de spoorlijn **PETERSBURG**, dan kiest hij één van zijn ?-fiches, voert de bijbehorende actie uit en legt het op het omcirkelde veld. Hij kan dit veld later niet opnieuw gebruiken om een ?-fiche te nemen.

*Voorbeeld: de speler heeft een 5-loc aan de spoorlijn **PETERSBURG** en verplaatst zijn zwarte spoorsegment naar veld 4.*



*Hij kiest één van zijn ?-fiches, voert de bijbehorende actie uit (zie blz. 22) en legt het op het omcirkelde veld om aan te geven dat hij dit ?-veld niet nogmaals kan gebruiken.*



### VOORDEEL: INDUSTRIESPOOR

Het bijzondere veld op het industriespoor moet de speler met zijn industriesteen bereiken (spoorsegmenten en locs vinden we hier niet). Dit veld werkt hetzelfde als de ?-velden op de spoorlijnen. Ook dit veld kan slechts eenmaal worden gebruikt.

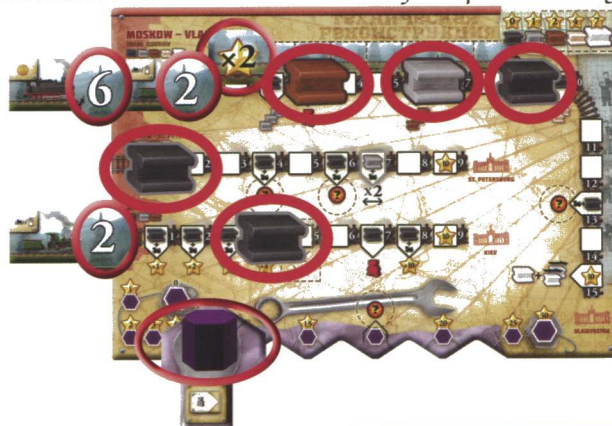
## PUNTE TELLING – Loon naar werken

Nadat alle spelers gepast hebben en de beurtvolgorde voor de volgende ronde is vastgesteld, is de ronde ten einde en vindt er een puntentelling plaats.

Iedere speler bekijkt zijn tableau en telt:

- \* de waarden van zijn 3 spoorlijnen en
- \* zijn vooruitgang op het gebied van industrialisering.

**Voorbeeld:** het tableau van **Rood** bij een puntentelling.

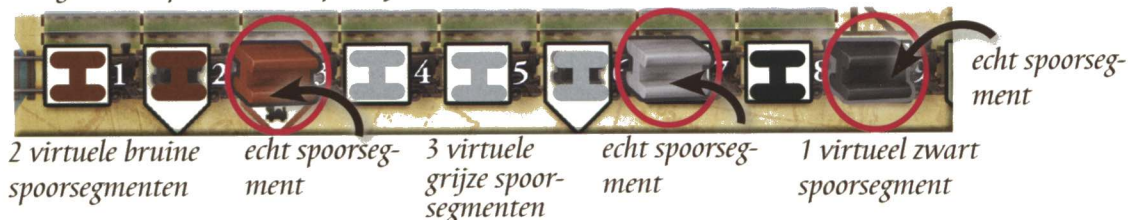


### TELLING VAN DE 3 SPOORLIJNEN

- \* Uitsluitend velden die door locomotieven worden bereikt, worden geteld.
- \* Elk spoorsegment op een veld kan punten genereren. In de rechterbovenhoek op het speltableau staan de puntenwaarden van de verschillende spoorsegmenten.
- \* Een spoorsegment levert punten op voor het veld waar het zich bevindt en voor **alle vrije velden daarachter**. We behandelen alle lege velden achter een spoorsegment dus alsof er één van de betreffende kleur op ligt (= virtuele spoorsegmenten).



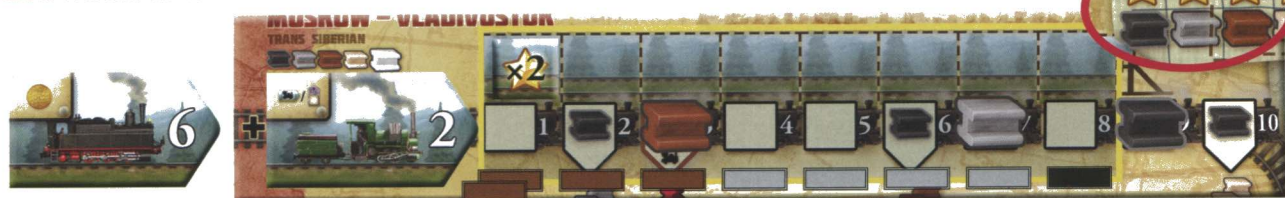
Voor de puntentelling kan de speler zich de spoorlijn zo voorstellen:



We bekijken nu achtereenvolgens de spoorlijnen **SIBERIË**, **PETERSBURG** en **KIEV**.

De telling van de spoorlijn **SIBERIË** stap voor stap:

**Voorbeeld:** **Rood** heeft een 6- en een 2-loc aan de spoorlijn **SIBERIË**. Samen bereiken deze veld 8. **Rood** telt dus de velden 1 tot en met 8.



Op de velden 1-3 liggen 3 bruine spoorsegmenten (1 echte en 2 virtuele). Elk bruin spoorsegment is 2 punten waard. Boven veld 1 ligt een verdubbelaar, zodat dit segment 4 punten oplevert. In totaal dus **8 punten**.



Op de velden 4-7 liggen 4 grijze spoorsegmenten (1 echte en 3 virtuele). Elk grijs spoorsegment is 1 punt waard. In totaal dus **4 punten**.



Op veld 8 ligt een virtueel zwart segment. Dit levert **0 punten** op.

Bij elkaar zijn dat **12 punten** voor de spoorlijn **SIBERIË**.



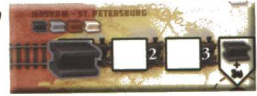
### De telling van de spoorlijn **PETERSBURG**:

De punten voor de spoorsegmenten worden op dezelfde manier berekend als bij de telling van de spoorlijn **SIBERIË**.



Op deze spoorlijn is veld 7 van belang. Bereikt de speler dit veld met zijn **grijze spoorsegment** en de **locomotief**, dan worden alle punten die hij met zijn spoorlijn **PETERSBURG** scoort, verdubbeld.

**Voorbeeld:** **Rood** heeft geen spoorsegmenten (behalve de zwarte) en geen locomotief op de spoorlijn **PETERSBURG**. Hij scoort geen punten.



### De telling van de spoorlijn **KIEV**:

De punten voor de spoorsegmenten worden ook hier op dezelfde manier berekend als bij de telling van de andere 2 spoorlijnen. Op deze spoorlijn zijn de velden 1, 2, 3, 4 en 8 van belang. Bereikt de speler zo'n veld met zijn **zwarte spoorsegment** en de **locomotief**, dan krijgt hij de in de ster aangegeven punten.

**Voorbeeld:** **Rood** heeft een 2-loc aan de spoorlijn **KIEV**. Hij telt dus de velden 1 en 2.



Het zwarte spoorsegment levert 0 punten op. Andere spoorsegmenten zijn er niet. Het bijzondere veld 1 levert echter **één punt**, het bijzondere veld 2 **twee punten**. **Rood** krijgt voor deze spoorlijn dus **3 punten**.

## TELLING VAN DE INDUSTRIALISERING - Waar staat de industriesteen?

De speler krijgt voor de industrialisering zoveel punten als op het veld met zijn industriesteen is aangegeven. Bevindt deze zich op een veld zonder punten (bijvoorbeeld een fabriek), dan krijgt hij het aantal punten dat het dichtstbijzijnde gepasseerde veld aangeeft.



**Voorbeeld:** de industriesteen van **Rood** staat op een fabriek. Omdat deze geen punten aangeeft, krijgt hij de punten van het dichtstbijzijnde gepasseerde veld: **5 punten**.

**Voorbeeld:** **Rood** krijgt bij deze telling de volgende punten:

Spoorlijn **SIBERIË**: 12 punten  
Spoorlijn **PETERSBURG**: 0 punten  
Spoorlijn **KIEV**: 3 punten  
Industrialisering: 5 punten

**Rood** krijgt in totaal **20 punten**, die hij op het scorespoor verwerkt.

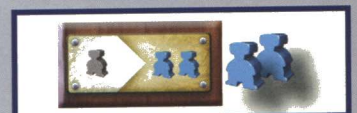


Op deze manier telt iedere speler de waarden van zijn 3 spoorlijnen en zijn industrialisering.

## NA DE PUNTENTELLING

Nadat alle spelers hun punten geteld en verwerkt hebben, bereid dan de volgende ronde als volgt voor:

- \* Iedere speler neemt zijn arbeiders van de actievelden terug in zijn persoonlijke voorraad.
- \* Neem alle ingezette munten van de actievelden en doe deze in de algemene voorraad.
- \* Zet de 2 turquoise huurlingen terug op het bijbehorende actieveld.



## PUNTE TELLING

- \* Schuif alle ingenieurs 1 veld naar rechts. Was de ingenieur op het wervingsveld deze ronde niet aangesteld, doe hem dan terug in de doos. Ingenieurs op de horizontale velden liggen met hun lichte kant naar boven, die op de verticale kant met hun roodbruine kant naar boven. Draai de ingenieurs na het verschuiven naar de goede kant.

Voorbeeld:



*Opmerking:* het getal op het als laatste vrijgekomen ingenieursveld geeft aan hoeveel ronden er nog gespeeld worden.

- \* Ten slotte neemt iedere speler de beurtvolgordekaart die met zijn nieuwe positie op het beurtvolgordespoor overeenkomt en legt deze met het cijfer naar boven voor zich neer.

Voorbeeld:



Daarna begint de nieuwe ronde.

**Let op! Uitsluitend in de laatste ronde!**

Leg aan het begin van de laatste ronde (bij 4 spelers de 7<sup>e</sup>) het "laatste ronde"-fiche op de actievelen voor de beurtvolgorde (onder posities 1 en 2). In de laatste ronde vervallen de actievelen voor de beurtvolgorde. In plaats daarvan is er een nieuw actieveld: zet de industriesteen op het industriespoor 3 velden vooruit.



PUNTE TELLING

## EINDE VAN HET SPEL - Wie wordt nu de kampioen van de arbeid?

Na de puntentelling van de 7<sup>e</sup> ronde vindt er nog een **kleine eindtelling** plaats. Daarna is het spel afgelopen.

De eindtelling bestaat uit 2 delen:

- \* De "einde spel"-kaarten en
- \* de meerderheid van de ingenieurs.

### "EINDE SPEL"-KAARTEN

De spelers draaien nu hun verzamelde "einde spel"-kaarten om.

*Opmerking:* normaal gesproken heeft iedere speler één zo'n kaart. Er zijn echter fabrieken die toestaan om er nog een te nemen. En het kan natuurlijk voorkomen dat een speler er geen heeft, wat overigens niet aan te bevelen is.

Het overzicht op blz. 23 beschrijft hoeveel punten de afzonderlijke "einde spel"-kaarten waard zijn.

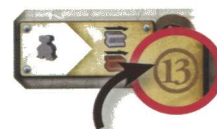


EINDE VAN HET SPEL

### MEERDERHEID VAN INGENIEURS

De speler met de meeste ingenieurs krijgt 40 punten. De speler met de op één na meeste ingenieurs krijgt 20 punten. Bij een gelijke stand wint de speler die de ingenieur met de hoogste waarde heeft (zie het getal die op de ingenieur).

*Opmerking:* een speler zonder ingenieur kan nooit een bonus ontvangen.



de waarde van de ingenieur



## EINDE VAN HET SPEL

### Voorbeeld:

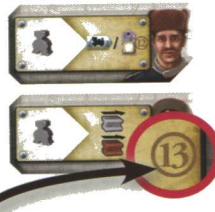
**Rood** heeft  
3 ingenieurs



**Blauw** heeft  
2 ingenieurs.



**Geel** heeft  
2 ingenieurs.



**Groen** heeft  
geen ingenieur.

**Rood** heeft de meeste ingenieurs en ontvangt **40 punten**.

**Blauw** en **Geel** hebben evenveel ingenieurs. **Geel** heeft de ingenieur met de hoogste waarde en krijgt de 20 punten.

**Blauw** en **Groen** krijgen niets.

Na de eindtelling is het spel afgelopen.

De speler met de meeste punten wint.

Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.

EINDE VAN HET SPEL

## WIJZIGINGEN VOOR 2 EN 3 SPELERS

### 2 SPELERS

#### VOORBEREIDING:

- \* Leg het speelbord met de achterzijde naar boven op tafel. De "doorgestreepte" actievelden zijn niet beschikbaar.
- \* Leg van elke waarde 2 locomotieven terug in de doos.
- \* Leg 6 ingenieurs (3x **A**, 3x **B**) op het speelbord (zie ook de velden op het speelbord).
- \* Zet voor beide spelers 8 arbeiders in de algemene voorraad. Iedere speler begint met 6 arbeiders (in plaats van 5). Doe de arbeiders van de niet gekozen kleuren terug in de doos.
- \* Iedere speler krijgt 2 munten (in plaats van 1).



#### SPELVERLOOP:

- \* Het spel duurt 6 ronden.
- \* **Uitzondering:** een speler mag een arbeider nu ook op een actieveld voor de beurtvolgorde zetten die zich onder zijn huidige positie bevindt.

### 3 SPELERS

#### VOORBEREIDING:

- \* Leg van elke waarde 1 locomotief terug in de doos.
- \* Leg 6 ingenieurs (3x **A**, 3x **B**) op het speelbord. Het meest linkse veld blijft leeg.
- \* Zet voor alle spelers 8 arbeiders in de algemene voorraad. Iedere speler begint met 6 arbeiders (in plaats van 5). Doe de arbeiders van de niet gekozen kleur terug in de doos.

#### SPELVERLOOP:

- \* Het spel duurt 6 ronden.

WIJZIGINGEN VOOR 2 EN 3 SPELERS



## TACTISCHE TIPS

LEES DEZE TIPS VOOR HET EERSTE SPEL AAN ALLE SPELERS VOOR.

TACTISCHE TIPS

1. Zorg er bij het bouwen van spoorlijnen voor dat je plaats voor waardevolle spoorsegmenten hebt.
2. Let er bij het bouwen en opwaarderen van locomotieven op dat ze bijzondere velden kunnen bereiken (voorbeeld: een 2-loc op de spoorlijn **PETERSBURG** heeft doorgaans weinig nut).
3. De wisselende actievelden (ingenieurs) zijn zeer waardevol.
4. Munten zijn flexibeler dan huurlingen.
5. Het is aan te raden om ten minste 2 -fiches te activeren.
6. Industrie levert aan het begin veel punten op. De bouw van spoorlijnen betaalt zich echter later nog veel beter uit.

## VERDUIDELIJKING VAN KAARTEN EN FICHES

### DE STARTBONUSKAARTEN



De speler zet zijn zwarte spoorsegment 1 veld vooruit.



De speler zet zijn industriesteen 1 veld vooruit.



De speler legt 1 verdubbelaar op zijn spoorlijn **SIBERIË**.



De speler ontvangt 1 extra munt.

VERDUIDELIJKING VAN KAARTEN EN FICHES

### DE 7 -FICHES



De speler doet maximaal 4 verplaatsingen met eigen spoorsegmenten naar keuze. Hij mag uitsluitend spoorsegmenten verplaatsen die hij al heeft genomen. Mocht hij als gevolg van deze actie nieuwe spoorsegmenten nemen, dan mag hij deze direct gebruiken.



De speler zet zijn industriesteen direct maximaal 5 velden vooruit.



De speler zet zijn 2<sup>e</sup> industriesteen op veld 0 van het industriespoor.

De speler mag vanaf nu **kies** welke industriesteen hij vooruit zet als hij deze op het industriespoor mag verplaatsen. Mag hij meer verplaatsingen doen, dan kan hij deze naar believen over de industriestenen verdelen. De industriestenen mogen nooit op hetzelfde veld staan.

Bij een **puntentelling** krijgt hij punten voor **beide** industriestenen.

Verplaatst hij zijn 2<sup>e</sup> industriesteen naar een fabriek, dan mag hij deze nogmaals gebruiken. Een -veld kan nooit een tweede keer worden gebruikt.



De speler legt direct 3 verdubbelars aan de spoorlijn **SIBERIË**.



De speler legt zijn waardeverhoger in het gestreepte kader in de rechterbovenhoek van zijn tableau. Vanaf nu leveren bruine, blanke en witte spoorsegmenten bij een telling meer punten op.



De speler legt zijn Kiev-medaille in het gestreepte kader op veld 5 van de spoorlijn **KIEV**. Vanaf nu krijgt hij bij een telling 20 punten extra als hij veld 5 met zijn grijze spoorsegment en de locomotief heeft bereikt.



De speler kiest één van de open -kaarten en voert de actie erop direct uit. Daarna legt hij de kaart terug in de doos. Deze kaart is in dit spel niet meer beschikbaar. Daarna bekijkt hij de stapel -kaarten en zoekt er één uit. Deze legt hij gedekt voor zich neer. Bij de eindtelling krijgt hij extra punten voor de kaart. Een overzicht van deze "einde spel"-kaarten staat op de volgende bladzijde.

# VERDUIDELIJING VAN KAARTEN EN FICHES

## DE ?-KAARTEN



De speler voert in totaal 4 acties uit. Eerst:  
 \* 1 verdubbelaar aanleggen  
 \* zijn industriesteen 1 veld vooruit zetten  
 \* 1 eigen zwart spoorsegment 1 veld vooruit zetten  
 Daarna mag hij 1 van deze 3 acties nogmaals uitvoeren.



De speler neemt de ingenieur en de munt die bij deze kaart liggen. Hij legt de ingenieur met de lichte kant naar boven rechtsboven op zijn tableau en de munt in zijn persoonlijke voorraad. Hij mag beide al in de lopende ronde gebruiken.



De speler bouwt een fabriek (net als op het betreffende actieveld; zie blz. 10). Daarna zet hij zijn industriesteen direct 2 velden vooruit.



De speler neemt de zwarte arbeider. Daarmee heeft hij de rest van het spel een extra arbeider tot zijn beschikking.

Verder mag hij elke keer dat hij zijn zwarte arbeider op een actieveld zet waar hij zijn zwarte spoorsegment ten minste 1 veld vooruit mag zetten, één van zijn zwarte spoorsegmenten een extra veld vooruit zetten.



De speler neemt de 9-loc van deze kaart en legt deze direct aan één van zijn spoorlijnen. Hij mag de loc ook aan een spoorlijn met een andere loc leggen en zoals gebruikelijk locomotieven inwisselen. Het is mogelijk dat door de bouw van deze locomotief een bijzonder veld bereikt wordt. De speler voert dit voordeel dan direct uit.

## DE Ⓞ-KAARTEN



De speler krijgt 15 punten.



De speler krijgt 10 punten voor elke extra arbeider (de 2 van zijn eigen kleur en de zwarte) die hij tijdens het spel heeft gekregen (maximaal 30 punten).



De speler krijgt 20 punten als hij 4, 5 of 6 verdubbelers aan zijn spoorlijn **SIBERIË** heeft. Heeft hij er 7 of 8, dan krijgt hij in plaats daarvan 30 punten.



De speler krijgt voor elk van zijn 3 spoorlijnen die hij tot en met het eindstation heeft afgebouwd 10 punten (maximaal 30 punten).



De speler krijgt voor elk van zijn zwarte spoorsegmenten zoveel punten als het nummer van het veld waar het segment zich bevindt.



Deze kaart geldt bij de bepaling van de meerderheid van de ingenieurs als 1 extra ingenieur.



De speler krijgt zoveel punten als de som van de waarden van al zijn locomotieven.



De speler krijgt 7 punten voor elk ?-fiche dat op zijn tableau ligt (maximaal 28 punten).



De speler krijgt 6 punten voor elk van zijn ingenieurs (de "einde spel"-kaart met de extra ingenieur telt niet mee).

Een speler die een Ⓞ-kaart mag nemen, bekijkt de stapel. Hij neemt één van de kaarten of hij ontvangt direct 10 punten. Hij krijgt de punten voor de kaart pas bij de eindtelling.

# VERDUIDELIJKING VAN KAARTEN EN FICHES

## DE INGENIEURS



De speler mag in totaal 2 verplaatsingen doen met spoorsegmenten naar keuze.



De speler mag 1 zwart en 1 grijs spoorsegment elk 1 veld vooruit zetten.



De speler mag 1 spoorsegment naar keuze 1 veld vooruit zetten en krijgt direct 3 punten.



De speler mag 1 zwart spoorsegment 1 veld vooruit zetten en krijgt direct 3 punten.



De speler mag zijn industriesteen 2 velden vooruit zetten.



De speler mag 1 spoorsegment naar keuze en 1 zwart spoorsegment elk 1 veld vooruit zetten.



De speler mag 1 grijs en 1 bruin spoorsegment elk 1 veld vooruit zetten.



De speler mag 1 bruin spoorsegment 1 veld vooruit zetten en krijgt direct 5 punten.



De speler mag zijn industriesteen 1 veld vooruit zetten en krijgt direct 3 punten.



De speler mag 1 verdubbelaar aan zijn spoorlijn **SIBERIË** leggen en krijgt direct 3 punten.



De speler mag 1 grijs spoorsegment 1 veld vooruit zetten en krijgt direct 5 punten.



De speler mag 1 actieveld met precies 1 eigen arbeider nogmaals gebruiken.



De speler mag zijn industriesteen en 1 zwart spoorsegment 1 veld vooruit zetten.



De speler mag 1 locomotief of 1 fabriek bouwen.



De speler mag in totaal 2 verplaatsingen met zwarte spoorsegmenten doen.

**Opmerking:** een speler mag eigen ingenieurs ook gebruiken als hij de bijbehorende actie niet volledig kan uitvoeren.

**Opmerking:** de spelers mogen de volgorde waarin ze hun verplaatsingen doen zelf kiezen.

**Opmerking:** een speler mag zijn zwarte arbeider en/of turquoise huurlingen als eigen arbeiders beschouwen.

## DE FABRIEKEN



De speler krijgt direct zoveel punten als de som van de waarden van al zijn ingenieurs.



De speler bouwt een locomotief of een fabriek.



De speler mag 1 actieveld met precies 1 eigen arbeider nogmaals gebruiken.



De speler legt 2 verdubbelars aan zijn spoorlijn **SIBERIË**.



De speler zet zijn industriesteen 1 veld extra vooruit.



De speler neemt 1 munt uit de algemene voorraad en legt deze voor zich neer.



De speler doet in totaal 2 verplaatsingen met spoorsegmenten naar keuze.



De speler krijgt direct zoveel punten als de som van de waarden van zijn 2 beste locomotieven.



De speler kiest een "einde spel"-kaart of krijgt direct 10 punten.



© 2013 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

Auteurs: Helmut Ohley en Leonhard Orgler  
Illustraties: Martin Hoffmann en Claus Stephan  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.  
Alle rechten voorbehouden  
Made in Germany