

ALGEMENE REGELS

PERSONAGES: Elke speler kiest het personage dat hij wil spelen en zet de pion met de bijbehorende kleur op het betreffende kleurvak van de loopplank. Iedere speler ontvangt het stapeltje **RODDELKAARTEN** (12 stuks) dat hoort bij het personage dat hij uitgekozen heeft en legt dit stapeltje met de tekst naar beneden voor zich neer.

DE BANK: Kies een speler uit die tevens de BANK speelt.

GELD: Elke speler ontvangt bij aanvang van het spel \$750 van de BANK.

ALLEMAAL AAN BOORD: De speler die de hoogste ogen gooit mag beginnen. Deze speler gooit de dobbelsteen en loopt over de loopplank naar de ingang van het schip. Alle spelers gooien steeds om de beurt één keer met de dobbelsteen, behalve als er een transactie plaatsvindt (als er geld betaald moet worden voor één van de **PERSOONLIJKE BEZITTINGEN** of als een speler een **KOSTBAARHEDEN-KAART** ontvangt). In zo'n geval mag deze speler nog een keer gooien.

VOORTBEWEGEN: Tweede Klasse passagiers mogen één bepaalde richting uitlopen per worp. Zij mogen wel de hoek omgaan. U mag niet "rechtsomkeert" maken of schuin oversteken tijdens één worp. U mag bij een volgende beurt wel in de tegengestelde richting lopen. Tweede Klasse passagiers mogen nooit de marmere **EERSTE KLASSE**

TRAP op voordat ze de benodigde artikelen verworven hebben, noch mogen ze tijdens het spel het schip via de loopplank verlaten. Spelers mogen het **PASPOORTKANTOOR** en het **PURSESKANTOOR** niet diagonaal verlaten.

Eerste Klasse passagiers mogen alleen in de door de pijlen aangeven richting lopen.

FINANCIEN: Indien spelers geld moeten betalen dient dat onmiddellijk te gebeuren. Als een speler geen geld meer heeft, is het spel voor dat personage direct afgelopen. Eenmaal aangekomen bij de **REDDINGSBOOT** kan er geen geld meer geëist of ontvangen worden.

LANDEN OP DE PLEK VAN EEN ANDERE SPELER... mag en wordt zelfs aangemoedigd! Als een speler op een vakje komt waar zich al een speler bevindt moet de laatst aangekomen speler de andere een **RODDELKAART** geven.

Als twee spelers op hetzelfde vakje landen en één van hen heeft nog geen **GEZONDHEIDSVERKLARING** dan moet de speler die er wel één heeft deze afstaan. Als beide spelers deze kaart wel hebben, of beiden niet, heeft dit geen gevolgen.

Ga Naar De Gevangenis

VERLIES SLEUTEL

NIET DOOR MEDISCHE KEURING HEEN GEKOMEN

Ga Naar Purser's Kantoor

Meer Geld Nodig - Ga Terug Naar Uw Suite

GA NAAR HET TUSSENDEK

RODDELKAART

Telegram

GA NAAR DE GEVANGENIS: Als u op dit vakje landt dient u onmiddellijk naar de **GEVANGENIS** te gaan en hier één nacht door te brengen (één beurt overslaan). U hoeft geen boete te betalen. **PICCOLO** fiches mogen niet gebruikt worden om dit te vermijden of om uit de **GEVANGENIS** te komen.

KAARTVERLIES: Als een speler op "VERLIES..." komt moet hij of zij de **PERSOONLIJKE BEZITTINGEN** die daar staan aangegeven aan de **BANK** teruggeven, behalve wanneer men in het bezit is van een **PICCOLO** fiche.

NIET DOOR MEDISCHE KEURING HEEN GEKOMEN: Heeft hetzelfde gevolg als 'VERLIES', alleen moet u nu uw **GEZONDHEIDSVERKLARING** inleveren bij de **BANK**.

GA NAAR...: Als een speler op "GA NAAR..." belandt moet deze zijn of haar pion op de pijl voor de ingang van de ruimte plaatsen die op het vakje staat aangegeven, behalve als hij een **PICCOLO** fiche bezit. Als een speler naar een ruimte in de **TWEEDE KLASSE** wordt gestuurd en hij heeft het **PERSOONLIJKE BEZIT** al dat men daar kan verkrijgen, hoeft de speler niet opnieuw te betalen.

GA NAAR HET TUSSENDEK: Als u hier terecht komt moet u naar het **TUSSENDEK** gaan, \$200 betalen en een eventuele **GEZONDHEIDSVERKLARING** afgeven als u deze bezit, behalve als u een **PICCOLO** fiche hebt.

RODDELS: Als u op een "RODDELKAART" vakje terecht komt, ontvangt u de **RODDELKAART** van het personage dat op het vakje staat afgebeeld. Ook de passagiers die al in een **REDDINGS-BOOT** zitten moeten nog steeds **RODDELKAARTEN** afgeven.

TELEGRAM: Als een speler op **TELEGRAM** terecht komt moet hij een **TELEGRAM-KAART** nemen, deze hardop voorlezen en de instructies opvolgen die onderaan het **TELEGRAM** staan.

WHITE STAR LINE

New Triple Screw
R.M.S.

TITANIC



WELKOM
AAN BOORD



VAN SOUTHAMPTON, ENGELAND
CHERBOURG, FRANKRIJK
NAAR NEW YORK, V.S.
(VIA QUEENSTOWN, IERLAND)

Woensdag 10 APRIL, 1912

Kapitein EDWARD J. SMITH, R.D. (Commr R.N.R.)

Hoofd Steward A. LATIMER

Pursers H.W. McELROY
R.L. BARKER

KAARTEN EN FICHES

Doel van het spel: het verzamelen van al uw **PERSOONLIJKE BEZITTINGEN**, het **EERSTE KLASSE** gedeelte van het schip doorkomen en als eerste uw **REDDINGSBOOT** bereiken.

PERSOONLIJKE BEZITTINGEN

De **PERSOONLIJKE BEZITTINGEN** van een speler zijn de vijf kaarten die u eerst moet verzamelen alvorens toegelaten te worden tot het **EERSTE KLASSE** gedeelte van het schip: een **SLEUTELKAART**, een **KOSTBAARHEDENKAART**, een **REDDINGSVESTKAART**, een **GEZONDHEIDSVERKLARING** en een **PASPOORT**.



Voor een **SLEUTELKAART** moet u naar het **PURSERSKANTOOR** gaan en \$80 aan de **BANK** betalen. Met de **SLEUTELKAART** kunt u toegang krijgen tot uw eigen hut (**SUITE**). Daar ligt uw **KOSTBAARHEDENKAART**.



Om een **KOSTBAARHEDENKAART** te krijgen moet u uw **SUITE** ingaan. Deze kaart is gratis.

Voor een **REDDINGSVESTKAART** moet u naar de **REDDINGSPOST** gaan en de **BANK** \$150 betalen. Op de **REDDINGSVESTKAART** staat aan welke kant van het schip uw reddingsboot ligt.

Voor een **GEZONDHEIDSVERKLARING** moet u naar de **ZIEKENBOEG** gaan en \$50 aan de **BANK** betalen.

Om een **PASPOORT** te krijgen moet u naar het **PASPOORT-KANTOOR** gaan en \$100 aan de **BANK** betalen. Een **PASPOORT** bevat persoonlijke gegevens over elke passagier.



Een andere manier om aan uw **PERSOONLIJKE BEZITTINGEN** te komen is door een **RODDELKAART** of **TELEGRAM** te nemen waarop instructies kunnen staan over het verkrijgen van bezittingen.

Als er minder dan zes spelers meedoen moet u de kaarten met de **PERSOONLIJKE BEZITTINGEN** van de personages die niet meedoen wegleggen.

TELEGRAMMEN

TELEGRAMMEN zijn berichten van familie en kennissen op het vasteland.

Sommige berichten brengen goed nieuws, andere slecht nieuws. Alle **TELEGRAMKAARTEN** legt u met de tekst naar beneden op het vak **RADIOHUT** op het spelbord. Er zijn slechts twee manieren om aan een **TELEGRAM** te komen:

1. Door op **TELEGRAM** terecht te komen tijdens het spel.
2. Door een **RODDELKAART** te ontvangen waarop instructies staan een **TELEGRAM** te nemen.

Als u een **TELEGRAM** neemt moet u deze hardop voorlezen. De ontvanger moet de instructies onderaan de kaart opvolgen en de kaart daarna onderop de stapel **TELEGRAMKAARTEN** leggen.



PICCOLO FICHES

PICCOLO fiches zijn handige hulpjes waarmee u zichzelf een dienst kunt bewijzen. Spelers moeten proberen om zoveel mogelijk **PICCOLO** fiches te vergaren. Deze komen vooral in de **EERSTE KLASSE** goed van pas. De fiches kunt u maar één keer gebruiken, daarna moeten ze teruggegeven worden aan de **BANK**. Gebruik een **PICCOLO** fiche in de volgende gevallen:



1. Als u een **TELEGRAM** of **RODDELKAART** ontvangt met de opdracht naar een ruimte te gaan waar men eigenlijk niet heen wil. Om dit te vermijden kunt u, indien gewenst, de **BANK** een **PICCOLO** fiche geven.
2. In de **TWEDE KLASSE**: Als u op "VERLIES..." komt en één van uw **PERSOONLIJKE BEZITTINGEN** moet afstaan kan dit, indien gewenst, voorkomen worden door de **BANK** een **PICCOLO** fiche te geven.

U kunt slechts op twee manieren aan **PICCOLO** fiches komen:

1. Door op "PICCOLO" te belanden tijdens het spel.
2. Door een **RODDELKAART** of **TELEGRAM** te ontvangen waarop staat dat u een **PICCOLO** fiche van de **BANK** krijgt.

PICCOLO fiches kunnen niet gebruikt worden om te voorkomen dat u naar de **GEVANGENIS** gaat.

RODDELKAARTEN

Elk personage krijgt van tevoren een stapeltje **RODDELKAARTEN** dat men met de tekst naar beneden voor zich neerlegt. Een speler mag zijn eigen **RODDELKAARTEN** niet lezen. Deze kaarten worden namelijk alleen gelezen door de ontvanger. **RODDELKAARTEN** worden in de volgende gevallen aan een andere speler gegeven:

1. Als een speler op "RODDELKAART" van een ander personage landt. Men ontvangt dan een **RODDELKAART** van het personage dat op dat vakje staat afgebeeld. Landt men op het **RODDELKAART** vakje van het eigen personage, dan gebeurt er niets.
2. Als een speler tijdens het spel op een plek komt waar al een andere speler staat. Degene die het laatst aankomt geeft de andere speler een **RODDELKAART**.

Als u een **RODDELKAART** ontvangt moet u deze hardop voorlezen zodat iedereen mee kan genieten. U moet de instructies onderaan de kaart opvolgen en de kaart daarna onderop de stapel van de gever leggen.

Als er minder dan zes spelers meedoen, spreekt men van tevoren met elkaar af of de **RODDELKAARTEN** van de personages die niet meedoen genegeerd worden, of dat deze, indien nodig, door de **BANK** worden uitgedeeld.



TWEEDE KLASSE

Tot het TWEEDE KLASSE gedeelte van het schip behoort het achterschip met de houten vloer tot aan de marmeren EERSTE KLASSE TRAP. Het TUSSENDEK valt onder de DERDE KLASSE en hoort hier dus niet bij. Tweede Klasse passagiers mogen niet afdwalen naar het EERSTE KLASSE gedeelte van het schip voordat ze alle PERSOONLIJKE BEZITTINGEN (5 stuks) verworven hebben. Tweede Klasse passagiers stellen alles in het werk hun PERSOONLIJKE BEZITTINGEN te verzamelen om zo spoedig mogelijk naar het EERSTE KLASSE gedeelte te mogen.

SCHEEPSRUIMTES:

U kunt op meerdere manieren in een ruimte komen. Het meest gebruikelijk is met de dobbelsteen precies genoeg ogen te gooien. Een uitzondering op deze regel is het binnegaan van uw eigen suite. Die mag u namelijk binnegaan als u met de dobbelsteen precies het aantal ogen gooit of hoger. Andere manieren zijn het ontvangen van RODDELKAARTEN en TELEGRAMMEN met instructies om naar een bepaalde ruimte te gaan. Als u op "GA NAAR..." komt, dan is dat een gebod om naar een bepaalde ruimte te gaan, of u dat wilt of niet. Een speler mag ervoor kiezen om een PICCOLO fiche te gebruiken om dit te voorkomen.

PURSERSKANTOOR: Hier kunnen spelers tegen betaling hun SLEUTELKAART ontvangen. Als men deze kaart in bezit heeft mag men zijn of haar SUITE binnegaan waar een KOSTBAARHEDENKAART verkregen kan worden.

SUITES: Dit zijn de op kleurcode toebedeelde ruimtes voor de passagiers en de plek waar spelers gratis hun KOSTBAARHEDENKAART kunnen ophalen. Deze suites mogen alleen door het personage zelf worden betreden nadat deze zijn of haar SLEUTELS heeft gekregen bij het PURSERSKANTOOR.

PASPOORTKANTOOR: Hier kunnen passagiers hun PASPOORTEN kopen.

REDDINGSPOST: Hier kunnen de spelers hun REDDINGSVESTEN kopen.

ZIEKENBOEG: Hier kunnen spelers hun GEZONDHEIDSVERKLARING verkrijgen.

TUSSENDEK: Het TUSSENDEK is de schamele accommodatie van de Derde Klasse passagiers. Als u de spelinstructie "GA NAAR TUSSENDEK" krijgt moet u uw pion onmiddellijk op het TUSSENDEK plaatsen en de BANK \$200 betalen om bij uw volgende beurt verder te mogen spelen. Als u een GEZONDHEIDSVERKLARING bezit moet deze direct worden afgestaan.

GEVANGENIS: Passagiers brengen één nacht in de GEVANGENIS door (slaan één beurt over). U mag de GEVANGENIS uit als u bij uw volgende beurt een nummer boven de één gooit.

EERSTE KLASSE

Het EERSTE KLASSE gedeelte is het voorste gedeelte van het schip vanaf de marmeren EERSTE KLASSE TRAP, het VOORDEK inbegrepen. Passagiers mogen pas de EERSTE KLASSE betreden wanneer ze alle PERSOONLIJKE BEZITTINGEN (5 stuks) hebben verkregen. Zodra een passagier het EERSTE KLASSE gedeelte bereikt heeft behoort hij of zij tot de Eerste Klasse passagiers.

Eenmaal bij EERSTE KLASSE aangekomen moeten de spelers hun PERSOONLIJKE BEZITTINGEN in hun PASPOORTEN opbergen en bevriend proberen te raken met rijke mensen en beroemdheden. Geld en PICCOLO fiches zijn nu de enige zaken die tellen. Loop in één richting om zo het VOORDEK te bereiken waar uw reddingsboot ligt. Maar haast u, want de tijd dringt.

Als Eerste Klasse passagiers de marmeren EERSTE KLASSE TRAP oplopen ontvangen ze \$200 van de BANK. Een speler mag langs beide kanten de trap op. Als een speler gedurende het spel naar het TWEEDE KLASSE gedeelte moet terugkeren, ontvangt hij elke keer dat hij weer de EERSTE KLASSE TRAP opgaat \$200.

RUIMTES:

Volg de pijlen langs de smaakvol ingerichte vertrekken van de EERSTE KLASSE in de volgende volgorde:

- Gymnastiekzaal
- Eerste Klasse Lounge
- Kapiteinshut
- Rooksalon
- Eetkamer
- Brug



U hoort alle instructies op te volgen van de vakken waar u op terechtkomt.

"GA NAAR...": Elke keer dat een speler de opdracht krijgt om naar een bepaalde ruimte te gaan moet deze zijn of haar pion op de pijl voor de ingang van dat vertrek plaatsen.

EEN ANDERE SPELER ERBIJ HALEN:

Als een speler op "EET MET...", "GOK MET...", of "DANS MET..." komt, moet hij een willekeurige Eerste Klasse passagier uitkiezen en de pion van deze speler op hetzelfde vakje plaatsen, of deze speler daarmee nu voor- of achteruit gaat. De speler die de andere speler uitgekozen heeft geeft de (ietwat verbijsterde) nieuwkomer bij aankomst een RODDELKAART.

HET WINNEN VAN HET SPEL...

De eerste speler die met een exacte gooi van de dobbelsteen in zijn reddingsboot (op het rode vakje) terechtkomt aan de juiste kant van het schip (waar zijn of haar reddingsboot ligt) is de winnaar. Het is leuk om met het spel door te gaan om uit te maken wie er tweede en derde wordt. De tweede plaats kan ook voor degene zijn die aan het eind het meeste geld over heeft. De verliezer is de passagier die het laatst aan boord is en met het schip ten onder gaat.





FEITEN OVER DE TITANIC



RMS TITANIC: Men beweerde dat ze het toppunt van luxe en veiligheid was en men geloofde dat het schip "onzinkbaar" was.

AFMETINGEN: Lengte 269,16 meter, Breedte 28,21 meter, Gewicht 46.328 BRT (Bruto Register Ton) Luxueuze Lijnboot. Het schip was zo groot dat er in de Verenigde Staten aanvankelijk geen pieren waren waar ze kon aanmeren.

SUITES: Het grootste, meest luxueuze schip van die tijd, met twee zwembaden, Turkse baden, sauna's en verkoelingsruimtes, een gymnastiekzaal, suites met hutten voor bedienden, privé-promenadedekken en heet water voor in de baden.

EIGENAAR: White Star Line, Engeland, opdrachtgever voor de bouw van de Titanic en haar twee zusterschepen; de Olympic en de Britannic.

VOORZITTER VAN DE WHITE STAR LINE: Bruce Ismay, aan boord tijdens deze eerste reis van het schip, overleefde de ramp.

WERF: Harland & Wolff, Belfast, Ierland.

KAPITEIN: Edward J. Smith. Meerdere malen gedecoreerd en de best betaalde kapitein van zijn tijd. Hij was ook gezagvoerder op het zusterschip van de Titanic, de Olympic. Hij had een rimpelloze carrière van bijna 40 jaren achter zich liggen en deze zeereis zou zijn laatste reis zijn voor hij met pensioen zou gaan.

VERTREK: 12:00 's middags, 10 april 1912 van Southampton, Engeland.

GEZONKEN: 14/15 april 1912 tijdens haar 'maiden' reis, waarbij de romp op 15 april om 2:20 's morgens onder water verdween.

TOTAAL AANTAL PASSAGIERS & BEMANNINGSLEDEN AAN BOORD: 2235
OVERLEVENDEN: 713 (de meesten vrouwen en kinderen); 705 in de reddingsboten, de anderen boven op gekapseide reddingsboten.

REDDINGSBOTEN: 16 voorgeschreven reddingsboten, later werden nog 4 opvouwbare reddingsboten aan boord toegevoegd.

SNELHEID: Terwijl het schip reeds met 20-21 knopen voortstoomde, beval de kapitein op de avond van 14 april om extra ketels te stoken. Men denkt dat de Titanic probeerde een nieuw transatlantisch snelheidsrecord te halen, maar dat is onwaarschijnlijk want de schepen van Cunard Lines waren veel sneller. Wel denkt men dat de Titanic het transatlantische record probeerde te breken van haar zusterschip, de Olympic.

BRANDSTOF: 6380 ton kolen voor 159 ovens. In die tijd werden schepen zwart geschilderd om de vieze roetvlekken niet zo op te laten vallen. Bij de tewaterlating, in april 1912, was er een kolenstaking en werden de kolen van twee andere schepen, de Oceanic en de Adriatic, gelos en overgebracht naar de Titanic. De passagiers van deze schepen werden ook verplaatst naar de Titanic, hetgeen sommigen helemaal niet leuk vonden omdat een Eerste Klasse ticket voor deze schepen niet meer waard was dan een Tweede Klasse ticket op de Titanic. Anderen waren verrukt dat ze de 'maiden voyage' van de Titanic mochten meemaken.

EERSTE KLASSE: Voor een uiterst luxueuze suite moest men fl. 3000,- betalen, voor een enkele reis. Het grootste gedeelte van de EERSTE KLASSE werd door Amerikanen gebruikt, hetgeen sommige Europeanen irriteerde. De passagierslijst van de EERSTE KLASSE was een opsomming van de rijkste mensen van die tijd. Bij elkaar werd hun waarde op meer dan 500 miljoen dollar geschat. Een van de rijkste was J. P. Morgan, eigenaar van de White Star Line, die eigenlijk aan boord zou zijn geweest, maar op het allerlaatste moment moest afzeggen.

TWEDE KLASSE: Veel passagiers die op andere schepen EERSTE KLASSE zouden hebben gereisd, kochten op de Titanic Tweede Klasse tickets. De Tweede Klasse accommodatie van de Titanic was echter net zo luxueus als de EERSTE KLASSE van vele andere schepen.

DERDE KLASSE (TUSSENDEK): De Titanic is net zo goed met het oog op immigranten gebouwd als voor Eerste Klasse Passagiers. Het overzetten van immigranten was één van de belangrijkste inkomstbronnen van de transatlantische handel. Er waren 710 Derde Klasse passagiers aan boord, waarvan de meesten immigranten van de V.S. waren. Het tussendeck lag geïsoleerd van de rest van het schip, maar de accommodatie was nog steeds veel beter dan die van de meeste andere schepen uit die tijd. Voor sommigen was het de eerste keer in hun leven dat ze toiletten zagen en stromend water. De meesten hadden al hun bezittingen verkocht om kaartjes te kopen en een paar schamele bezittingen ingepakt om mee te nemen voor hun nieuwe leven in Amerika. Er werden vele talen gesproken waardoor de chaos later op de zeereis vergroot werd.
MARCONISTEN: De draadloze telegrafie was nog een relatief jonge uitvinding en één die niet echt serieus genomen werd door kapitein Smith. De marconisten Harold Bride en Jack Phillips werden overstelp met privé-telegrammen van en voor de passagiers en gaven deze voorrang. Ze ontvingen een twaalfstal ijswaarschuwingen, maar gaven deze alleen door aan de brug als daar tijd voor was.

HET IJS: Op vrijdag de twaalfde werd er door een Frans passagiersschip melding gemaakt van een groot ijsveld, maar volgens de berekeningen van officier Boxhall zou deze ten noorden liggen van de route van de Titanic. In feite zaten ze toen al middenin een enorm ijsveld van meer dan 100 vierkante kilometer. De lente was milder dan gewoonlijk en het ijs was voortijdig losgebroken, waardoor de noordelijke Atlantische scheepsroutes vol drijfsjns en ijsbergen lagen. De Titanic negeerde alle waarschuwingen en bleef op snelheid varen totdat ze een "Blauw- of Zwartberg" raakte (een zeldzaam type ijsberg, dat door smelting en de werking van de zwaartekracht ondersteboven is gekiept. Het doorzichtige gedeelte komt boven water en is 's nachts dan haast onzichtbaar).

HET ZICHT: Om 10:00 nam eerste stuurman Murdoch de wacht over, na de weersomstandigheden doorgesproken te hebben met de kapitein. "Roep me in geval van twijfel, ik ben vlakbij", waren de laatste woorden van de kapitein, voordat hij naar zijn hut vertrok. Het was een koude, rustige, heldere nacht, zonder wolken of maanlicht. Men moest opletten dat het zoete water aan boord niet zou bevriezen. Het was windstil, met een spiegelgladde zee. Hierdoor ontbrak de anders goed zichtbare branding rond een ijsberg, normaalgesproken altijd een goede waarschuwing. Tot overmaat van ramp kon de bemanning de verreikijker van de uitkijk in het kraaiennest niet vinden. Om 11:40 sloeg de uitkijk alarm, met drie slagen op de bel en schreeuwde, "ijsberg recht vooruit". Toen de ijsberg eenmaal werd ontwaard had men slechts 37 seconden om hem te kunnen ontwijken.

DE SCHADE: De Titanic was zo ontworpen dat de romp een scheur kon weerstaan die drie of vier waterdichte ruimen zou treffen (afhankelijk van de plaats van de schade). De ijsberg scheurde echter langs vijf ruimen aan de stuurboordzijde van het schip, waardoor het slagzij maakte naar één kant. Hierdoor liep het water over de schotten van de waterdichte ruimen heen (deze waren van boven niet afgesloten). Als de Titanic haar koers had gehouden en recht op de ijsberg was ingevaren, was ze wellicht niet gezonken. De boeg had vermoedelijk op deze manier minder schade opgelopen dan nu het geval was doordat het schip hard stuurboord getrokken werd.

DE NASLEEP: Aanvankelijk was er direct na de aanvaring geen paniek. Een prominente Eerste Klasse passagier, John Jacob Astor, werd waargenomen terwijl hij zijn reddingsvest opensneed om zijn vrouw te tonen wat erin zat. De meeste passagiers meenden dat men bezig was met een oefening. Het was pas veel later dat de hoogste officieren verteld werden over het naderende noodlot. Reddingsboten 6, 7, en 8 werden te water gelaten met slechts 20 passagiers, hoewel de boten getest waren met 68 volwassen mannen aan boord. Boot nummer 1 had maar 12 mensen aan boord.

S.O.S: Om 12:10 beval kapitein Smith de marconisten om hulp te seinen. Marconist Harold Bride zei nog: "Verzend S.O.S. Het is de nieuwe code en misschien wel uw laatste kans om hem te versturen". De kapitein lachte. Uiteindelijk verstuurde ze het bericht "Door ijsberg getroffen, 41 bij 46 N. 50 by 14 W. Zinkende." De Olympic ontving de S.O.S. berichten van haar zusterschip, maar geloofde niet in de ernst van de zaak en antwoordde: "Zijn jullie zuidwaarts op weg naar ons toe?" De kapitein liet de timmerman en de bouwmeester roepen om de schade op te nemen. Vierde stuurman Boxhall ging als eerste op onderzoek uit, maar kwam niet ver genoeg en meldde geen schade bij de kapitein. Desondanks bleven er berichten binnenstromen als "postkamer overstroomd", "vrachtruim overstroomd", "ketelruim overstroomd." Titanic vuurde 8 (nood)vuurpijlen af. Bouwmeester Thomas Andrews vertelde de kapitein dat het schip er niet op gebouwd was zulke schade te weerstaan. "Ik geef haar één uur, misschien twee. Niet veel meer", sprak hij. Tegen die tijd werden de reddingsboten tot hun uiterste capaciteit gevuld. Een vrouw, Ida Strauss, stapte op het laatste moment weer aan boord uit de reddingsboot en verklaarde bij haar man te blijven, Isadour Strauss, mede-eigenaar van Macy's, een beroemd Amerikaans warenhuis.

DE BAND: Wallace Hartly's band speelde ragtime muziek tot ongeveer 2:00 's morgens, waarna ze overgingen op wat volgens de overlevering "Nader mijn God tot U" moet zijn geweest.

HET VRACHTSCHIP CARPATHIA: Om 10:21 stopte kapitein Stanley Lord zijn schip ongeveer 10 tot 12 mijl van de Titanic om de nacht door te komen. Om 11:00 (ruim een half uur voor de aanvaring) telegrafeerde de marconist van de Californian de Titanic "Kerel, we zijn gestopt en zijn omgeven door ijs", waarop de marconist van de Titanic Jack Phillips antwoordde: "Kop houden. Kop houden. Ik heb het druk." Jack Phillips was nog steeds druk bezig met het verwerken van de privé-telegrammen.

DE CARPATHIA: Voer op 58 mijl van de Titanic toen de marconist, die officieel geen dienst meer had, zijn schoenveters aan het losmaken was en het noodsignaal van de Titanic ontving.

De Titanic had twee zusterschepen (schepen die naar dezelfde specificaties waren gebouwd).

OLYMPIC: Tewaterlating op 20 oktober 1910. In 1935 buiten dienst gesteld.

BRITANNIC: (Zou oorspronkelijk Gigantic genoemd worden) Tewaterlating 26 februari 1914. De Britannic werd onmiddellijk onder bevel gebracht van de marine in de Eerste Wereldoorlog en deed dienst als Hospitaalschip. Ze zonk op 21 november 1916 nadat ze een mijn had geraakt op de Aegeïsche Zee. Slechts 21 mensen verloren hun leven. Veel van haar passagiers die dag waren overlevenden van de Titanic ramp.

De Titanic staat ook bekend als het Schip der Weduwen, omdat zoveel vrouwen die nacht hun man verloren.

Er zijn die nacht veel lessen geleerd en in de scheepsbouw zijn vele verbeteringen doorgevoerd, die meer levens gered hebben dan er die fatale nacht van 15 april 1912 verloren zijn gegaan.