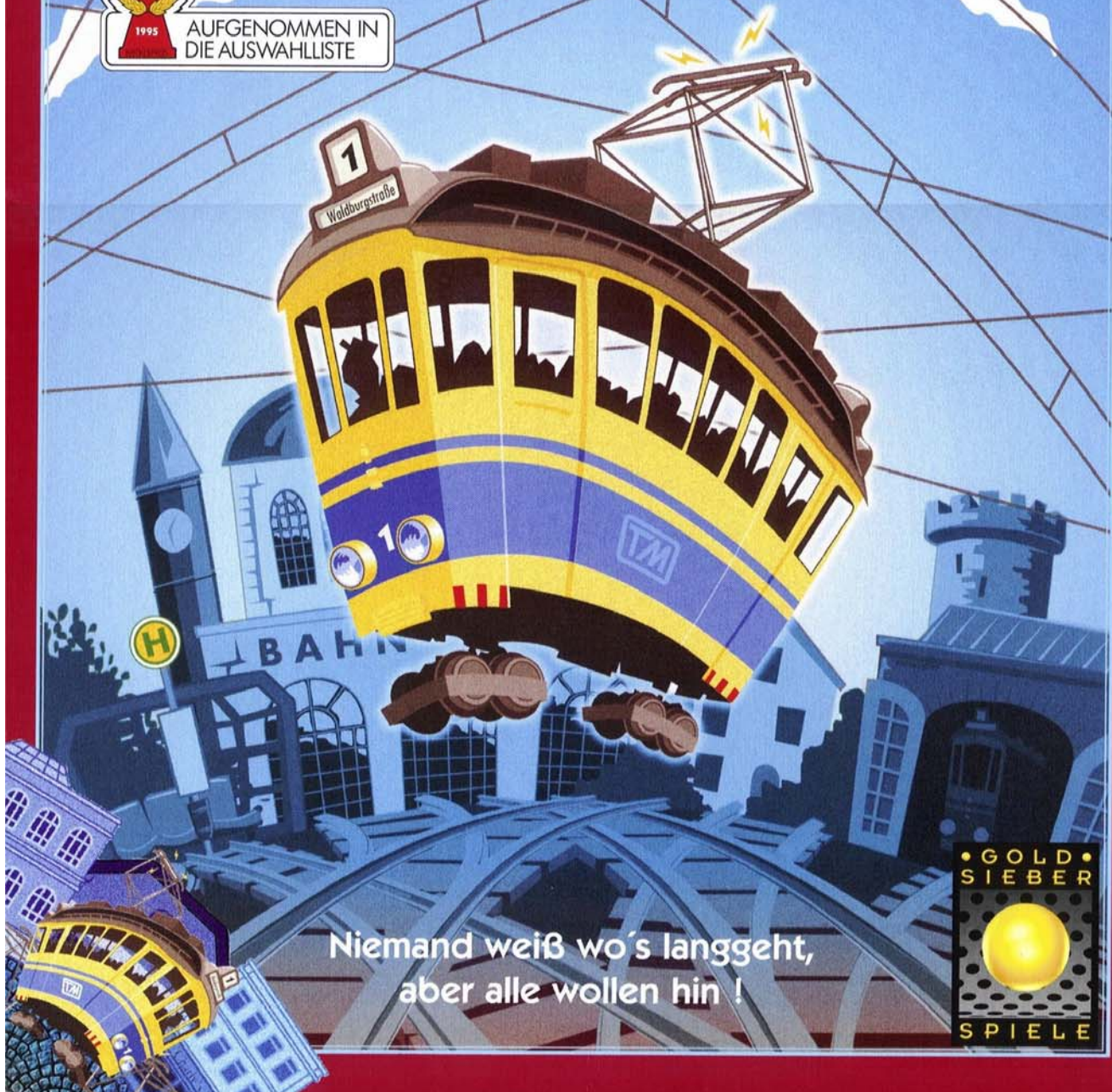


STEFAN DORRA

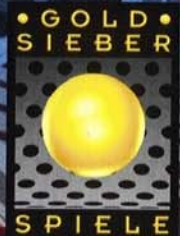
# LINIE 1



AUFGENOMMEN IN  
DIE AUSWAHLLISTE



Niemand weiß wo's langgeht,  
aber alle wollen hin!



Linie 1  
Goldsieber, 1995  
DORRA Stefan  
2 - 5 spelers vanaf 10 jaar  
± 60 minuten



# Introductie

*Beste speelvriendinnen en speelvrienden,*

*De firma GOLDSIEBER is zeer vereerd met het feit dat u zich een spel uit hun spellengamma heeft aangeschaft. Hiermee hebt u besloten om samen met vrienden, in een gezellige sfeer, een grappig en afwisselend gezelschapsspel te spelen. Teneinde u zo snel en gemakkelijk mogelijk te laten genieten van dit spel, werden de spelregels beknopt en eenvoudig opgesteld. Aan de hand van de tekst en de bijbehorende tekeningen wordt het spel verduidelijkt.*

*De bijbehorende voorbeelden lossen de eventuele resterende vragen op. Mochten er dan nog vragen of problemen voorkomen, dan kunt u bij ons terecht. Wij wensen u alvast veel spelplezier. GOLDSIEBER SPIELE, Werkstr. 1, D-90765 Fürth.*

## Inleiding

Linie 1 is een merkwaardig en verrassend spel dat loopt over ineengestrengelde paden en bijzonder geschikt is voor 2 - 5 leggers van tramsporen.

In het spel 'Linie 1' werken alle spelers tegelijkertijd aan een spoorwegnet. Nochtans heeft elke speler een eigen specifiek en verschillend doel. Als pientere legger van tramsporen moet men proberen om zo snel mogelijk de spoorverbinding tussen beginstation en eindstation te verwezenlijken. Welke stations dat zijn en welke tussenliggende gebouwen en haltes ook in de spoorverbinding moeten worden opgenomen, weet alleen de betrokken tramuitbater.

De speler die zijn spoorwegnet heeft voltooid, kan zijn tramlijn officieel openen.

De eigenaar van het tramstel dat als eerste zijn eindstation bereikt en met zijn tram zijn (geheime) traject volledig kan afleggen, wint het spel.

## Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord met 12 gebouwen (A -> M) en 12 eindhaltes (1 -> 12) ;
- ⇒ 126 spoorkaartjes ;
- ⇒ 12 halteborden ;
- ⇒ 12 routebeschrijvingen (6 voor 2 of 3 spelers en 6 voor 4 of 5 spelers) ;
- ⇒ 6 lijnkaarten ;
- ⇒ 6 witte houtblokjes (trammen) ;
- ⇒ 1 vel met zelfklevers ;
- ⇒ 1 speciale dobbelsteen ;
- ⇒ 1 korte handleiding ;
- ⇒ 1 handleiding.

## Spelvoorbereiding

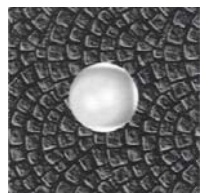
Vooraleer men het spel een eerste keer speelt, dient men de spoorkaartjes voorzichtig los te maken. Ook de 12 routebeschrijvingen en de 6 lijnskaarten dienen voorzichtig van elkaar te worden gescheiden.

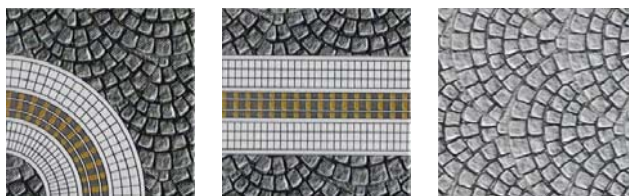
De 6 witte houtblokjes worden elk voorzien van een eigen zelfklever.

Het speelbord wordt in het midden van de tafel geplaatst. Op de velden van dit bord bevinden zich de gebouwen A tot en met M en zullen de spoorkaartjes moeten worden gelegd.

Aan de buitenzijde van het speelbord bevinden zich de beginstations en de eindstations van de verschillende tramlijnen.

Bij het begin van het spel worden de startkaartjes verzameld (de spoorkaartjes met een donkergrijze achterkant en een cirkel op de rugzijde). Van deze kaartjes ontvangt elke speler 3 rechte spoorkaartjes en 2 kaartjes met een enkele bocht. De spelers moeten deze kaartjes open voor zich neerleggen. Als er minder dan 5 spelers zijn, worden de overvloedige startkaartjes terug in de dood gelegd.





De overige spoorkaartjes (met een lichtgrijze achterkant) worden nu grondig en verdekt geschud en in 4 ongeveer gelijke stapels verdekt naast het speelbord geplaatst.

Elke speler ontvangt verdekt één lijnkaart die zijn geheime lijnkleur en lijnnummer voorstelt. Op deze manier wordt aan elke speler een bepaalde tramlijn met een bijbehorend tramstel toegekend.



De 12 routebeschrijvingen, met de verplichte haltes, worden vooraf volgens kleur gesorteerd. Bij 2 tot 3 spelers gebruikt men de kaarten met de blauwe rand. Bij 4 tot 5 spelers gebruikt men de kaarten met de rode rand.

1 C-D-I	1 C-G-M	1 A-C-L	1 F-I-K	1 B-G-L	1 F-H-K
2 B-D-M	2 G-H-L	2 C-G-K	2 E-G-I	2 B-L-M	2 C-F-I
3 G-K-L	3 C-D-M	3 D-H-I	3 D-H-K	3 C-I-M	3 G-M-L
4 E-F-K	4 A-E-I	4 C-E-M	4 H-K-L	4 A-D-M	4 B-H-L
5 E-H-K	5 D-F-I	5 A-B-M	5 A-E-L	5 A-G-K	5 D-I-M
6 A-L-M	6 E-K-L	6 E-I-K	6 A-B-L	6 B-F-M	6 B-F-I
1 B-I	1 F-K	1 B-D	1 A-F	1 C-I	1 C-M
2 B-M	2 F-H	2 B-E	2 G-L	2 G-K	2 F-L
3 D-M	3 A-C	3 B-G	3 C-F	3 E-G	3 H-K
4 E-I	4 D-K	4 H-L	4 D-F	4 C-H	4 E-K
5 B-H	5 D-G	5 A-M	5 A-L	5 H-M	5 D-I
6 F-I	6 E-H	6 A-D	6 C-E	6 A-G	6 B-L

Nadat deze kaarten grondig werden geschud, ontvangt elke speler verdekt één van deze 6 kaarten. In combinatie met de lijnkaart vormt de routebeschrijving het parcours dat de speler met zijn tram moet proberen af te leggen.

De lijnkaart en de routebeschrijving moeten steeds geheim blijven. De niet gebruikte lijnkaarten en routebeschrijvingen verdwijnen terug in de doos.

De 6 tramstellen, de 12 halteborden en de speciale dobbelsteen komen pas later in het spel. Zij worden tot dan naast het speelbord geplaatst.



# Spelverloop

Het spel verloopt in twee fases. Eerst bouwen alle spelers een spoorwegnet op. Dit spoorwegnet zal later worden gebruikt om de tramstellen te laten rijden. Elke speler zal zijn eigen tramlijn opbouwen op basis van zijn geheime routebeschrijving, rekening houdende met de opgelegde tussenhaltes, tussen zijn beginstation en zijn eindstation.

De speler die aan de beurt is, legt 2 spoorkaartjes op het speelbord en vervolledigt zijn voorraad terug tot 5. Belangrijk is dat deze kaartjes ook mogen worden aangelegd aan de spoorkaartjes die door de medespelers werden gelegd. De spelers proberen bij het aanleggen van het spoor zoveel mogelijk het traject van de andere spelers om te leiden waardoor hun traject steeds langer zal worden.

Als de verbinding tussen beginstation en eindstation volledig is gerealiseerd, kondigt de betrokken speler dit aan. Hij doet dit door zijn lijnkaart en routebeschrijving open op de tafel te leggen. Op dat ogenblik wordt het betrokken tramstel op het speelbord geplaatst.

Vanaf dat ogenblik mag deze speler tijdens zijn beurt **geen spoorkaartjes** meer op het speelbord plaatsen, maar mag hij aan de hand van een dobbelsteenworp met zijn tramstel verder rijden. De speler die erin slaagt om als eerste zijn opgelegde traject af te leggen, wint het spel.

## Eerste fase: het plaatsen van de spoorkaartjes

### Het opgelegde traject

Het traject van elke speler wordt bepaald door de combinatie van de routebeschrijving en de lijnkaart. De lijnkaart bepaalt met welk tramstel de speler rijdt en welk het beginstation en het eindstation zijn. De routebeschrijving bepaalt welke tussenliggende gebouwen er op het traject liggen. De volgorde waarbij de verplichte haltes (tussen de beide eindstations) worden aangedaan is van geen belang.

### Voorbeeld voor 2 tot 3 spelers

De lijnkaart voor de uitbating van lijn 2 geeft aan (in het geel) dat het traject de haltes B (Bahnhof), D (Dom) en M (Museum) moet aandoen. Het traject kan beginnen in de Alberichstrasse om vervolgens over M, B en D het eindstation in de Ketzergasse te bereiken. Ofwel begint het tramstel het traject in de Ketzergasse om vervolgens over D, M en B te eindigen in de Alberichstrasse. Andere combinaties voor het bedienen van de tussenliggende stations zijn uiteraard ook toegelaten.



1	C - D - I
2	B - D - M
3	G - K - L
4	E - F - K
5	E - H - K
6	A - L - M

### Verloop van een spelronde

De oudste speler begint het spel. Daarna komen de andere spelers met de wijzers van de klok mee aan de beurt.

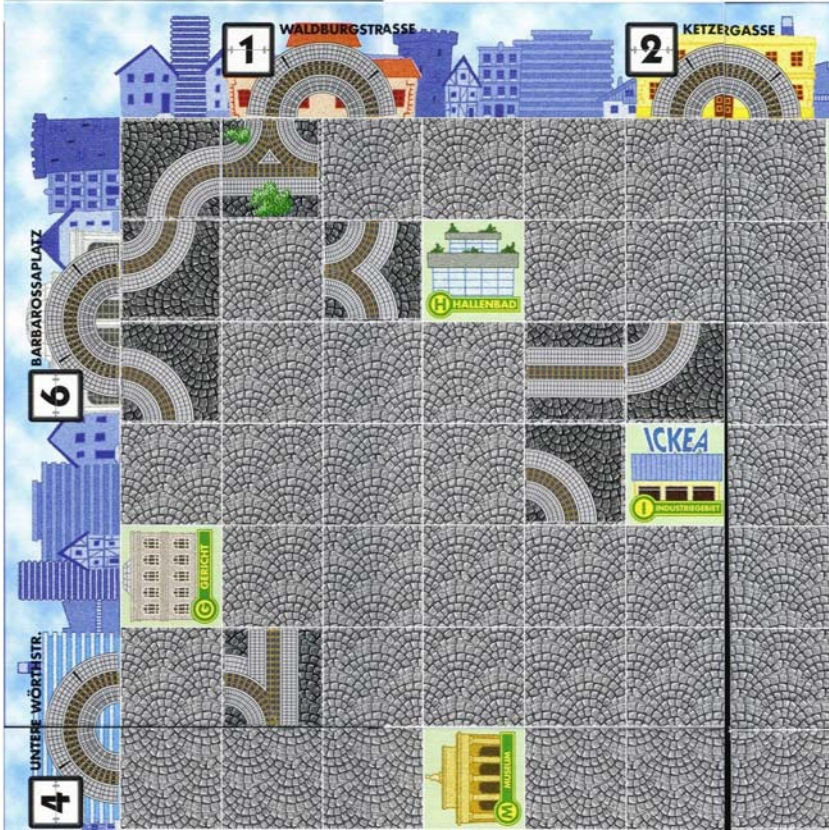
De speler die aan beurt is, legt twee van zijn spoorkaartjes op het speelbord en vult nadien zijn kaartjesvoorraad terug aan tot 5 spoorkaartjes. De spoorkaartjes van alle spelers zijn steeds zichtbaar !

**Tip :** Het is raadzaam om niet direct aan het eigen beginstation of eindstation aan te bouwen.

# Regels om spoorkaartjes te leggen

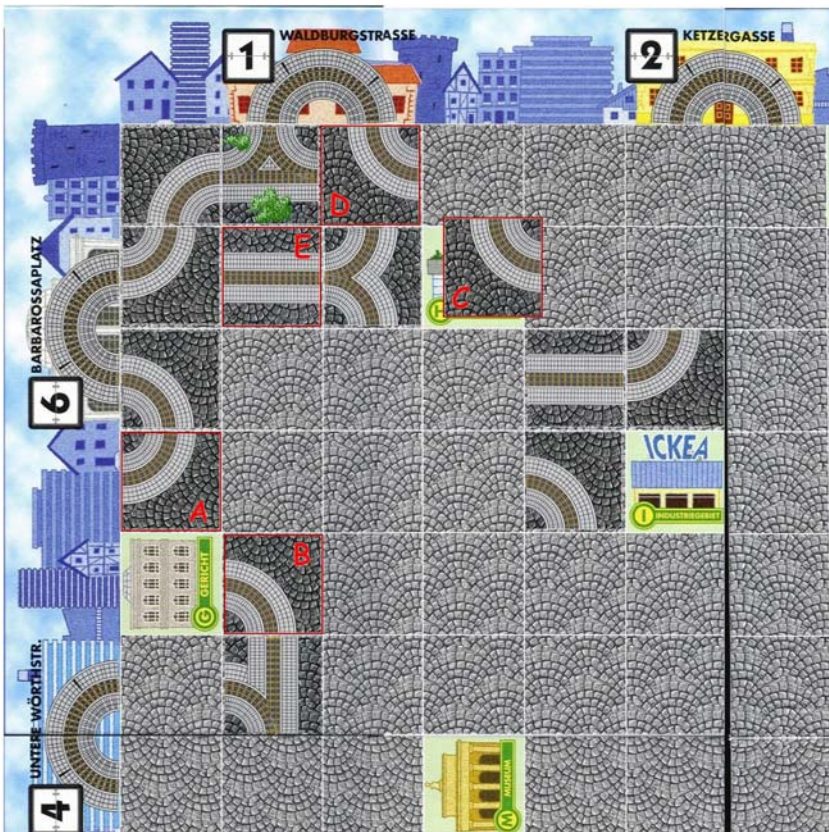
Een speler mag tijdens zijn beurt ofwel twee nieuwe spoorkaartjes op het speelbord plaatsen ofwel twee al geplaatste spoorkaartjes omwisselen (zie 'Wisselen van spoorkaartjes') ofwel één spoorkaartje plaatsen en één spoorkaartje wisselen (of omgekeerd).

Een spoorkaartje moet altijd zo worden geplaatst dat het spoor eindigt in een vrij veld of dat het spoor aansluit op een al gelegd spoor.



## Voorbeeld

Op deze manier kunnen de kaartjes worden afgelegd.



## Voorbeeld

Op deze manier mogen de kaartjes niet worden afgelegd.

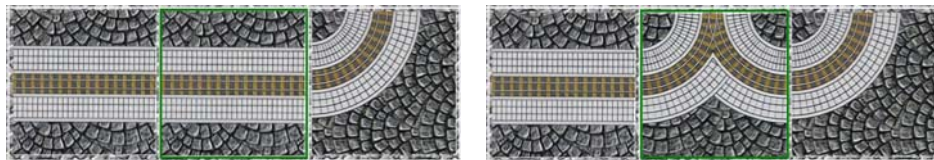
- Een spoorkaartje mag in geen geval worden aangelegd als :
- A. Het spoor het speelbord zou verlaten.
  - B. Het spoor zou eindigen in een gebouw.
  - C. Het spoor op een gebouw wordt aangebracht.
  - D. De plaatsing van het kaartje een ander spoor zou blokkeren.
  - E. Door de plaatsing van het kaartje het verder uitbouwen van het spoor onmogelijk wordt.

### Voorbeeld

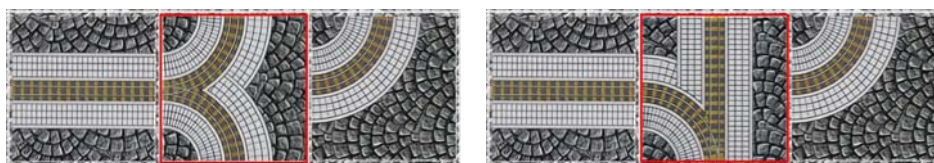
Tussen deze twee spoorkaartjes,



kunnen de volgende spoorkaartjes worden gelegd.



Deze kaartjes mogen niet worden gelegd.

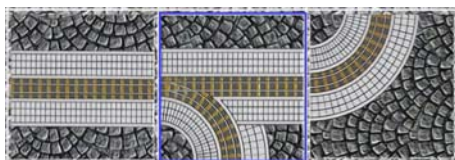


### Omwisselen van spoorkaartjes

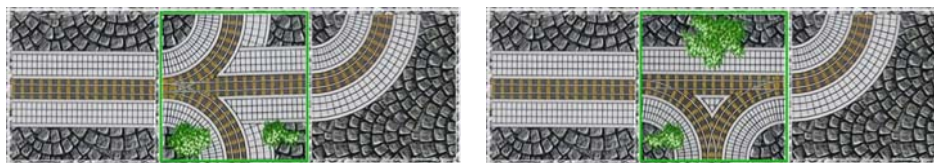
Een speler mag tijdens zijn beurt een al geplaatst spoorkaartje van het speelbord omruilen tegen een eigen kaartje. Als voorwaarde voor het omwisselen geldt wel dat **alle sporen**, afgebeeld op het omgewisselde kaartje, **moeten worden hernomen** op het nieuwe kaartje. Door het omwisselen, kan het traject aanzienlijk worden uitgebreid zodat er nieuwe mogelijkheden ontstaan. Wisselen resulteert dus praktisch altijd in een uitbreiding van het spoornet, nooit in een inkrimping ervan !

### Voorbeeld

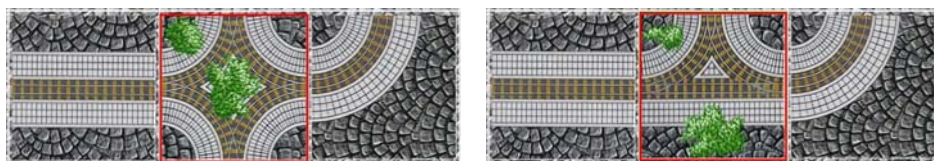
In dit voorbeeld wordt het middelste kaartje omgeruild.



Op deze wijze kunnen de spoorkaartjes worden omgewisseld.



Op deze wijze kunnen de spoorkaartjes niet worden omgewisseld.



Het spoor rechtdoor wordt niet hernomen.

Het spoor naar onder wordt niet hernomen.

Het omgewisselde kaartje wordt **open bij de eigen voorraad** kaartjes gevoegd. Alle kaartjes van de spelers moeten immers open liggen, enkel de kaartjes in de algemene voorraad liggen verdekt. Een omgeruild kaartje mag, indien gewenst, onmiddellijk opnieuw worden ingezet als tweede spoorkaartje.

Een speler mag tijdens zijn beurt ofwel één spoorkaartje omruilen en een tweede spoorkaartje plaatsen op het speelbord ofwel twee al geplaatste spoorkaartjes omwisselen ofwel twee nieuwe spoorkaartjes op het speelbord plaatsen.

Als een speler tijdens zijn beurt slechts één kaartje omwisselt, neemt hij op het einde van zijn beurt één kaartje bij. Als een speler twee kaartjes heeft omgewisseld, dan neemt hij geen nieuwe spoorkaartjes bij.

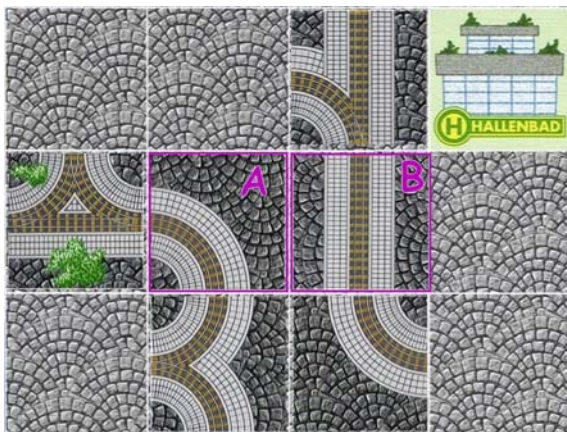


Spoorkaartjes waarop bomen of struiken zijn afgebeeld, kunnen **niet** worden omgeruild.

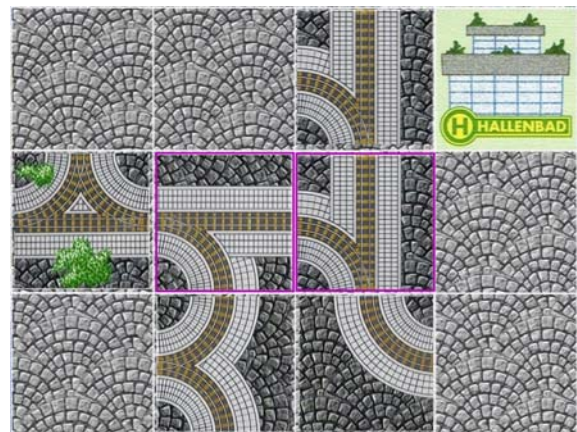
Een spoor mag tijdens het omwisselen tijdelijk worden onderbroken op voorwaarde dat dit door het omwisselen van een tweede kaartje in dezelfde beurt terug in orde wordt gebracht. Twee naast elkaar liggende spoorkaartjes mogen tegelijkertijd worden omgewisseld. Uiteraard dienen in dit geval ook de voorwaarden voor het omwisselen te worden gerespecteerd.

### Voorbeeld

Het omwisselen van spoorkaartje A alleen of spoorkaartje B alleen is niet geldig.



Het omwisselen van spoorkaartje A en spoorkaartje B in dezelfde beurt is wel toegelaten.



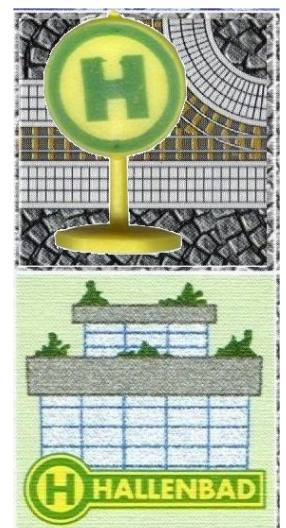
Kaartjes waarop zich een haltebord of een tram bevindt, mogen worden omgewisseld op voorwaarde dat de halte en de tram achteraf terug op hun correcte plaats worden gezet (zie verder onder het hoofdstuk 'De tramhaltes en de halteborden' en 'De inwijdingsrit').

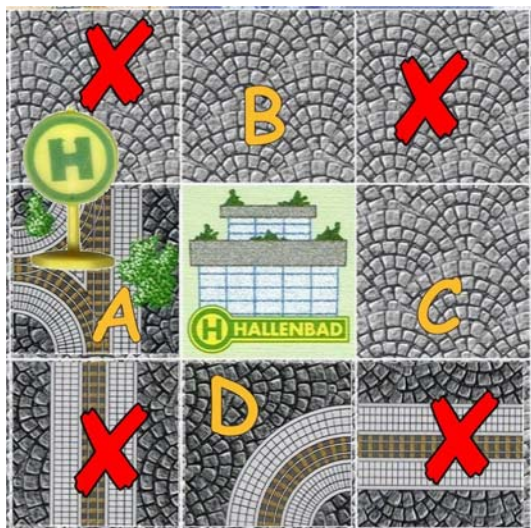
### De tramhaltes en de halteborden

Op het spelbord zijn er 12 speciale velden met de gebouwen A tot en met M. Zodra aan een gebouw horizontaal of verticaal een spoorkaartje voorbijloopt (niet binnenloopt), wordt er op dit kaartje een haltebord geplaatst.

Dit gebeurt **niet** als het spoorkaartje diagonaal wordt aangelegd aan het gebouw.

Bovendien krijgt elk gebouw slechts één tramhalte toegewezen. Elke speler die deze halte moet aandoen, dient via dit spoorkaartje de halte te bereiken. De spelers, die dit gebouw moeten bereiken, dienen bij de bouw van hun spoorwegnet hiermee rekening te houden.





### Voorbeeld

Op het veld A werd er een haltebord geplaatst. Een tramstel kan deze halte alleen aandoen op veld A (op de velden B, C en D kunnen geen halteborden worden geplaatst).

Op de velden aangeduid met een X mogen er geen halteborden worden geplaatst omdat deze vakjes diagonaal grenzen aan een gebouw.

## De tweede fase : de inwijdingsrit

### Eerste rit van de tram langs zijn route

Als een speler er in geslaagd is om bij het begin van zijn beurt zijn volledige traject afgebouwd te hebben, mag hij met zijn tram vertrekken.

Hij legt zijn lijnkaart en zijn routebeschrijving open op de tafel. Hij leest zijn opdracht en toont met zijn wijsvinger de route die hij met zijn tram zal volgen. De medespelers controleren of het traject klopt en of alle opgelegde tramhaltes worden aangedaan. Stelt men vast dat er een fout werd gemaakt door de speler, dan mag hij niet uitrijden met zijn tramstel. Hij moet dan terug spoorkaartjes aanleggen teneinde het opgelegde traject te realiseren.

Als een speler met zijn tramstel mag uitrijden, laat hij zijn niet gebruikte kaartjes open voor zich liggen. De andere spelers kunnen aan het einde van hun beurt in plaats van kaartjes van de verdeckte stapel te nemen ook kaartjes van deze speler nemen.

### Hoe wordt er gereden ?

Bij het begin van zijn rit plaatst de speler zijn tramstel, in de hem toegewezen kleur, op één van zijn eindstations.

Let op voor de correcte plaatsing van het trammetje. Het tramstel kan alleen maar vooruit rijden op de sporen ! De koplampen van het tramstel zijn wit, de achterlichten zijn rood. Bovendien staat de pantograaf (de stroomafnemer van de tram) vooraan op het trammetje gemonteerd.

De speler die mag rijden, plaatst geen spoorkaartjes meer op het speelbord maar gooit met de dobbelsteen. Het aantal ogen bepaalt hoeveel velden de tram mag worden bewogen.

### Voorbeeld

Als de speler een '4' gooit dan mag de tram 4 velden vooruit rijden.



Een tram mag uitsluitend vooruit (in de richting van zijn stroomafnemers) langs het spoornet worden bewogen. Tijdens de rit moet het traject van de sporen uiteraard worden opgevolgd. Hierbij is het onmogelijk om te draaien op spoor kruisingen of op spitse bochten. Afbuigen onder een rechte of een scherpe hoek is niet toegestaan.

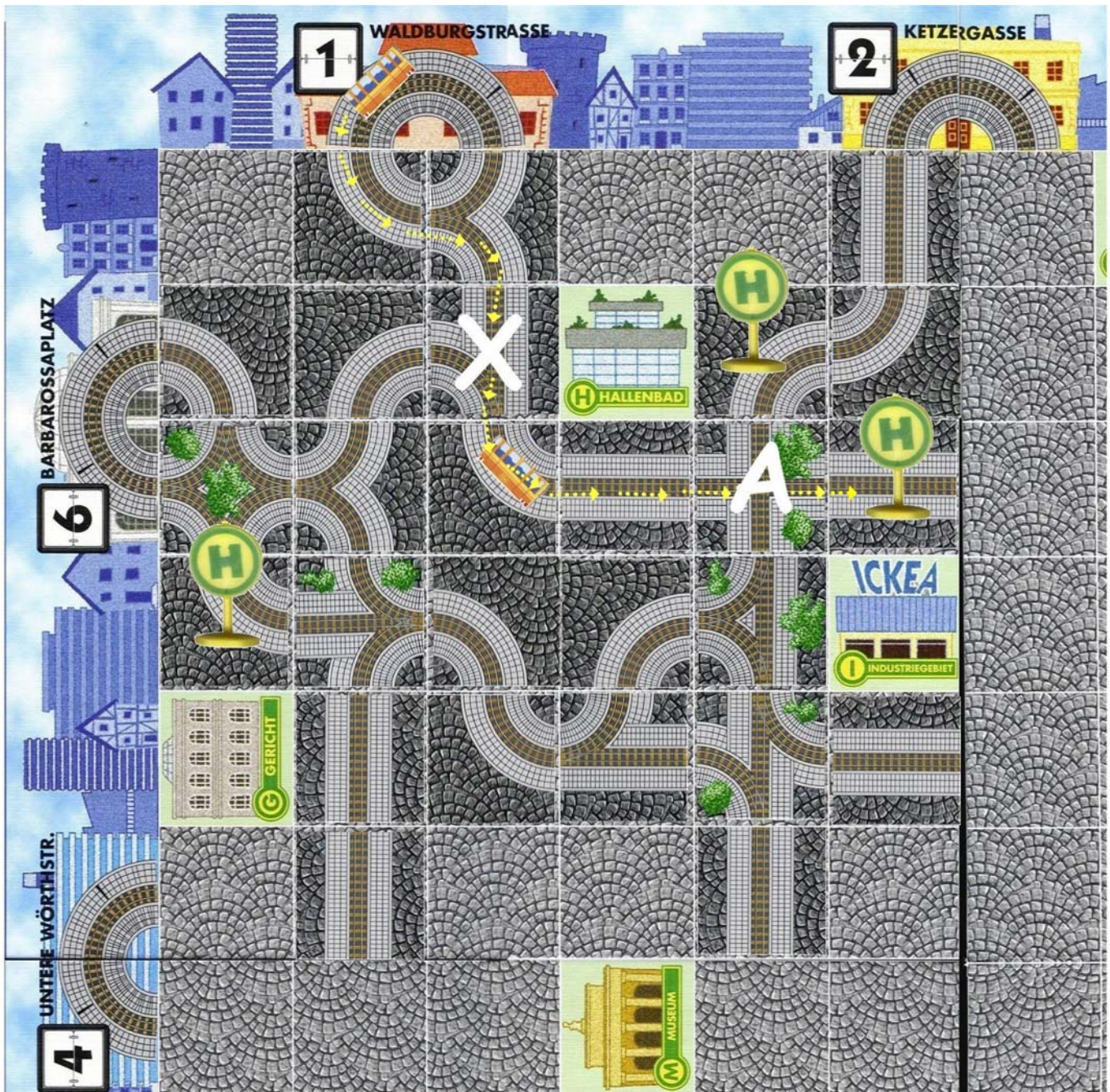
Er mogen meerdere trams op één veld staan en trams mogen ook over de eindhaltes van andere trams heen rijden (dit geldt dan als één veld).

Als een speler zich tijdens zijn rit van eindhalte naar eindhalte vergist en plots vaststelt dat hij zijn eindhalte of één van zijn opgelegde haltes niet meer kan bereiken, heeft hij pech gehad en moet opnieuw beginnen vanuit één van zijn eindhaltes.



## Het gooien van het haltesymbool

Als een speler het haltesymbool (H) werpt, mag hij met zijn tramstel ineens doorrijden tot aan de volgende halte of eindhalte. Of de volgende halte een opgelegde halte is of niet, speelt hierbij geen rol. In de volgende beurt vertrekt het tramstel dan vanuit deze halte.



### Voorbeeld

De speler met het oranje tramstel gooit een H. Het oranje tramstel (Lijn 1) rijdt in dit geval tot aan de halte 'ICKEA-industrie'.

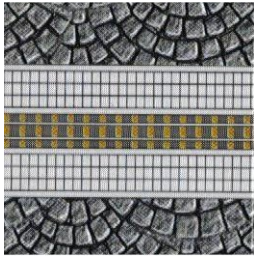
Op het veld, aangeduid met een witte A, mag het tramstel **niet** afslaan omdat dit een sporkruising is.

Als deze speler een 3 zou gegoid hebben dan was het tramstel geëindigd op het veld aangeduid met een witte X.

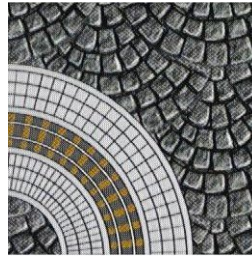
# Einde van het spel

De speler die als eerste met zijn tram zijn eindhalte bereikt, wint het spel. Eventuele overtollige ogen van de worp vervallen.

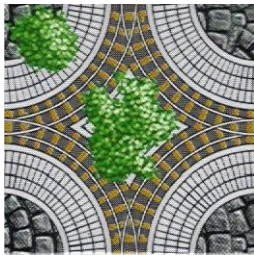
## Aantal en aard van de spoorkaartjes



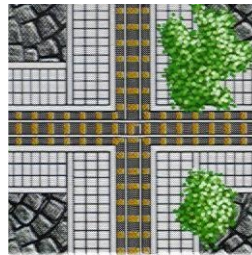
**36** rechte spoorkaartjes :  
21 + 15 startkaartjes



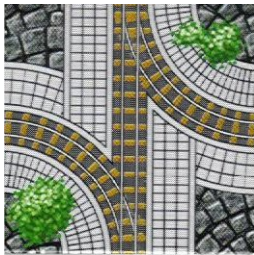
**30** kaartjes met enkele bochten :  
20 + 10 startkaartjes



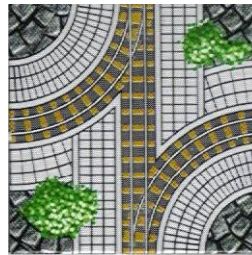
**4** kaartjes waarbij  
rechtdoor rijden  
onmogelijk is



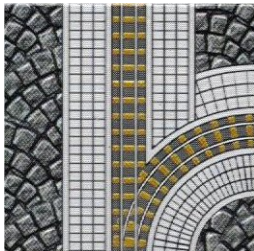
**4** kaartjes met een spoorkruising  
waarbij afbuigen verboden is



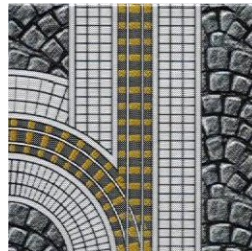
**2** kaartjes met een dubbele  
linkse bocht



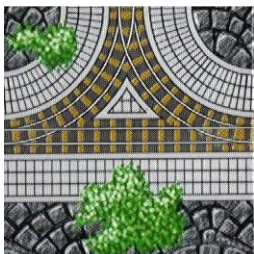
**2** kaartjes met een dubbele  
rechtse bocht



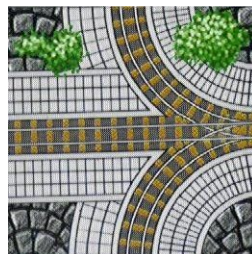
**10** kaartjes met recht spoor  
en rechtse bocht



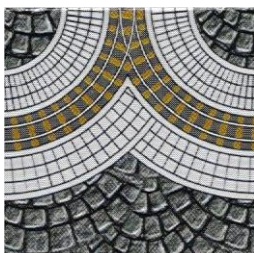
**10** kaartjes met recht spoor en  
linkse bocht



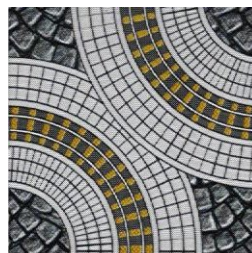
**6** kaartjes met een linkse  
en een rechtse bocht en  
één doorrit



**6** kaartjes met een linkse en een  
rechtse bocht en één doorrit



**10** kaartjes met linkse en  
rechtse aansluitende bocht



**6** kaartjes met twee bochten aan  
de zijkant

## De auteur

Stefan DORRA is logopedist van beroep. Om de spraaktherapieën vlotter en aangener te laten verlopen, is hij voorstander om dit op een speelse manier te laten gebeuren. Het eerste spel dat hij op de markt bracht, werd al opgenomen in de 'Auswahlliste Spiel des Jahres'. Het gezellige legspel 'Linie 1' is zijn eerste grote familiespel.

## Tips voor het spelen van dit spel

### Tactiek

Bij Linie 1 probeert men zolang mogelijk zijn eigen tramlijn geheim te houden voor de andere spelers. Anders zullen de medespelers al het nodige doen om deze tramlijn zoveel mogelijk te dwarsbomen door het plaatsen van storende spoorkaartjes.

Om dit geheim zolang mogelijk te bewaren is het raadzaam om bij het begin van de aanleg van het spoor **geen** spoorkaartjes aan te leggen aan een eigen beginstation of eindstation. Het is aangewezen dit te doen in het midden van de aanlegfase van het spoor. Men zal dan minder tegenkanting van de andere spelers ondervinden.

Men dient rekening te houden met het feit dat de haltes bepaald zullen worden door de plaatsing van het eerste spoorkaartje grenzend aan een gebouw. Het spoor dient zo te worden aangelegd dat men gemakkelijk (liefst zo kort mogelijk) de verplichte haltes kan inpassen.

Bestudeer goed de aanleg van het spoor van de tegenspelers en plaats op hun traject een afwijkend spoorkaartje. Dit kaartje zal de tegenspeler allicht kopzorgen geven waardoor hij eventueel zijn eigen route zal moeten aanpassen. Onverwachts kan dit eventueel uw eigen traject vereenvoudigen.

Als een speler met zijn tramstel aan het rijden is, mag hij geen spoorkaartjes meer aanleggen of wijzigen. Anderzijds moet men niet zomaar beginnen te rijden met zijn tramstel, zelfs al is het volledige traject gerealiseerd. Het kan aangewezen zijn om de inwijdingsrit nog enkele rondes uit te stellen. Op dat ogenblik kan men de route nog wijzigen waardoor nog een aanzienlijke inkorting mogelijk wordt. Als men dit niet meer opportuun acht, begint men te rijden met het trammetje.

### Opzetten van het spel

In de doos van Linie 1 zitten er zes verschillende tramlijnen. Nochtans is het spel maar voorzien voor maximaal 5 spelers. Het spelmateriaal laat inderdaad toe om in noodgevallen met zes spelers te spelen. In dat geval zijn de mogelijkheden voor de opbouw van het spoor gering en kan het zijn dat een speler er niet in slaagt om zijn traject te verwezenlijken. Vandaar de aanbeveling om dit spel met maximaal vijf deelnemers te spelen. Indien er echter zes spelers zijn, dan kan het spel eveneens worden gespeeld.

In een spel met twee en drie spelers moet elke tramuitbater drie tussenstations aandoen (bijvoorbeeld : G - K - L), terwijl er in een spel met vier en vijf spelers slechts twee tussenstations (bijvoorbeeld : B - D) worden opgelegd.

Afhankelijk van het aantal deelnemers moet men de juiste stapel lijnkaarten gebruiken (tot en met 3 spelers : de kaarten met de blauwe rand, vanaf vier spelers : de kaarten met de rode rand).

Als u moeilijkheden hebt met het onderscheid tussen de lichtgrijze en donkergrijze achterzijde van de spoorkaartjes, dan past men de volgende werkwijze toe. Men sorteert dan bij het begin van het spel 15 rechte spoorstukken en 10 enkele bochten uit de voorraad spoorkaartjes.

Vervolgens geeft men aan elke speler 3 rechte en 2 bochten als startkaartjes. Zijn er minder dan 5 spelers dan worden de overtollige spoorkaartjes terug in de gemeenschappelijke voorraad geplaatst.

# LINIE 1

Als iedereen in rust en vrede zijn  
spoorkaartjes kon aanleggen, dan ...

maar zo eenvoudig is het niet. Alle spelers zullen elkaar bestrijden  
en elkaar het leven trachten zuur te maken.

Eén ding staat zeker vast : alleen via een omweg kan u  
uw doel bereiken.

