

AMERICAN RAILS

Jim Harrison

ARTWORK ALEXANDRE ROCHE



SPELMATERIAAL

• 1 spelbord



• 12 zwarte huisjes



• 1 zwarte trein



• 5 overzichtskaarten



• 5 actie treinen



• geld, bestaande uit:



60 \$ 1 biljetten

50 \$ 5 biljetten

40 \$ 25 biljetten

• 21 aandelen and 144 spoorblokjes, bestaande uit:



American:
31 blokjes,
5 aandelen



National:
29 blokjes,
4 aandelen



Continental:
26 blokjes,
3 aandelen



Majestic:
22 blokjes,
4 aandelen



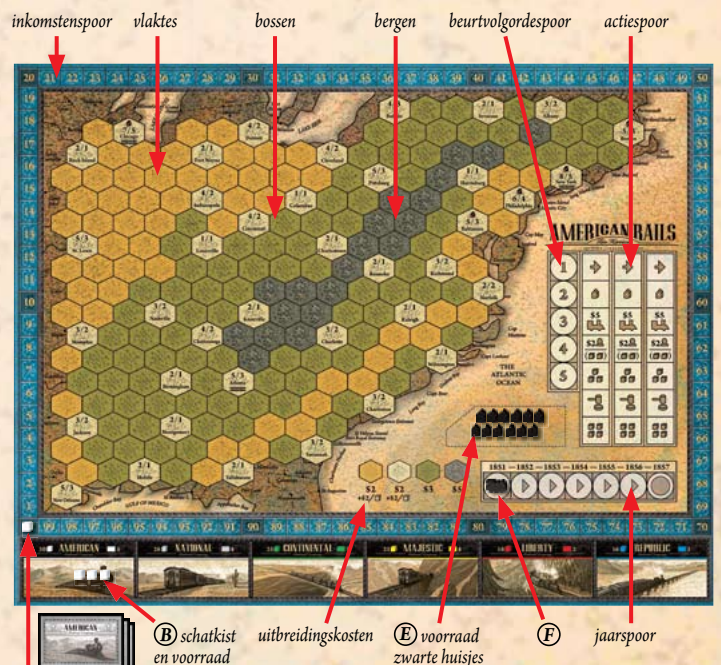
Liberty:
19 blokjes,
2 aandelen



Republic:
17 blokjes,
3 aandelen

OPZETTEN VAN HET SPEL

- Leg het spelbord op de tafel.
- Leg de witte blokjes en aandelen van American in het daarvoor bestemde vak aan de onderzijde van het spelbord. Dit vak wordt de schatkist en voorraad van de spoorwegmaatschappij genoemd. Elke spoorwegmaatschappij heeft zijn eigen vak. Doe ditzelfde voor elk van de andere vijf spoormaatschappijen.
- Als het spel met drie spelers wordt gespeeld, verwijder dan willekeurig één spoorwegmaatschappij uit het spel. Leg alle bijbehorende blokjes en aandelen terug in de doos.
- Pak van elke spoorwegmaatschappij één blokje uit de voorraad en plaats deze op het eerste veld van het inkomstenspoor (inkomsten 0) op het spelbord.
- Leg de 12 zwarte huisjes op het spelbord in het daarvoor bestemde ontwikkelingsvak.
- Plaats de zwarte trein op het eerste veld van het jaarspoor (jaartal 1851).
- Elke speler kiest een kleur en ontvangt de bijbehorende overzichtskaart en een trein in dezelfde kleur.
- Kies één speler die de bank onder zijn beheer neemt en geeft hem het geld.
- Het geld dat een speler in bezit heeft moet te allen tijde zichtbaar zijn voor de andere spelers.
 - Bij een spel met 3 spelers ontvangt elke speler \$50
 - Bij een spel met 4 spelers ontvangt elke speler \$50
 - Bij een spel met 5 spelers ontvangt elke speler \$40
 Het geld dat een speler in bezit heeft moet te allen tijde zichtbaar zijn voor de andere spelers.



Ⓓ

Ⓒ

Ⓘ



DE VOORBEREIDINGSRONDE

Voordat het spel begint wordt van elke spoorwegmaatschappij één aandeel geveild. De speler die de bank beheert kiest één van de aanwezige spoorwegmaatschappijen uit waarvan één aandeel wordt geveild. Vervolgens moet hij een bod uitbrengen of passen. Het minimumbod is \$10. Met de klok mee zijn de volgende spelers aan de beurt. Elke speler moet een hoger bod uitbrengen of passen. Een speler die heeft gepast doet niet meer mee in de veiling. De veiling gaat door totdat alle spelers op één speler na hebben gepast. De winnaar van de veiling:

- 1 neemt het geveilde aandeel en legt deze open voor zich neer bij zijn persoonlijk bezit.
- 2 betaalt zijn hoogste bod aan de schatkist van de spoorwegmaatschappij waarvan het aandeel werd geveild.
- 3 pakt één blokje uit de voorraad van de betreffende spoorwegmaatschappij en plaatst deze in een niet bezette stad op het spelbord.
- 4 verplaatst het bijbehorende inkomstenblokje op het inkomstenspoor omhoog naar de waarde die overeenkomt met de Volledige Waarde van de stad waarin het spoorblokje is geplaatst.
- 5 plaatst zijn trein op het veld met het laagste beschikbare nummer (hoogste lege veld) van het beurtvolgorde spoor. Deze stap wordt overgeslagen als zijn trein al op het beurtvolgorde spoor staat.

- 6 kiest één van de overgebleven spoorwegmaatschappijen uit waarvan één aandeel wordt geveild.
- 7 brengt een bod uit op het geveilde aandeel of past. Als niemand een bod uitbrengt op een aandeel, dan wordt het aandeel uit het spel verwijderd. De laatste speler die tijdens deze veiling heeft gepast kiest vervolgens een overgebleven spoorwegmaatschappij waarvan één aandeel wordt geveild. De voorbereidingsronde wordt op bovenstaande manier voortgezet totdat van elke spoorwegmaatschappij één aandeel geveild is. Als er aandelen uit het spel zijn verwijderd, dan zijn bij de start van het spel niet alle zes de spoorwegmaatschappijen op het spelbord aanwezig. Als er aan het einde van de voorbereidingsronde spelers zijn die niet een aandeel in bezit hebben, dan plaatsen zij, startend vanaf de speler die de bank beheert en vervolgens met de klok mee, hun trein op het veld met het laagste beschikbare nummer van het beurtvolgorde spoor.

SPELVERLOOP

Het spel American Rails bestaat uit maximaal zeven rondes, weergegeven door de jaartallen 1851 tot en met 1857 op het jaarspoor. Elke ronde bestaat uit drie actie fasen, gevolgd door een dividend fase.

ACTIE FASEN & BEURT VOLGORDE

De speler wiens trein op het bovenste veld van het beurtvolgorde spoor staat (veld '1') verplaatst zijn trein naar een leeg veld in de eerste kolom van het actiespoor. Vervolgens besluit hij of hij de gekozen actie wel of niet uitvoert. In volgorde, bepaald door het beurtvolgorde spoor, voert vervolgens elke speler deze handeling uit totdat alle spelers een actie hebben gekozen (en eventueel hebben uitgevoerd).

De beurtvolgorde van de tweede en derde actie fase wordt bepaald door de voorgaande actie fase. De speler wiens trein het verst bovenaan staat op de voorgaande actiekolom mag zijn actie speelstuk naar een leeg veld in de volgende kolom van het actiespoor verplaatsen en vervolgens besluiten of hij de gekozen actie wel of niet uitvoert.

In beurtvolgorde, bepaald door de voorgaande kolom van het actiespoor, voert vervolgens elke speler deze handeling uit totdat alle spelers een actie hebben gekozen.

DIVIDEND FASE

Na de drie actie fasen ontvangen de spelers dividend voor elk aandeel dat zij in hun bezit hebben. Het uitbetaalde dividend per aandeel komt overeen met de huidige inkomsten van de spoorwegmaatschappij op het inkomstenspoor gedeeld door het aantal aandelen dat in bezit is van de spelers (bedrag wordt afgerond naar boven). Aandelen die nog niet verkocht zijn en aandelen die uit het spel zijn verwijderd tellen niet mee in deze berekening. Het geld wordt uit de bank aan de spelers betaald.

Nadat elke spoorwegmaatschappij zijn dividend heeft uitbetaald is de ronde voorbij en wordt gecontroleerd of het einde van het spel is bereikt (zie hieronder). Als het einde van het spel nog niet bereikt is, verplaatst dan de treinen van de spelers van het meest rechtse actiespoor naar het beurtvolgorde spoor zonder de onderlinge volgorde te wijzigen. Verplaatst tenslotte de zwarte trein op het jaarspoor één jaar vooruit en start met de volgende ronde.

Voorbeeld: De huidige inkomsten van Majestic (geel) zijn \$19. Erik heeft 2 aandelen van deze spoorwegmaatschappij en Angela heeft 1 aandeel. Het dividend per aandeel is \$7 (\$19 gedeeld door 3, afgerond naar boven). Dit houdt in dat Erik \$14 van de bank ontvangt en Angela \$7.



Voorbeeld: Erik is de startspeler (bruin), gevolgd door Peter (paars) en Angela (roze).
 • Erik verplaatst zijn trein naar de 'Breid uit 3' actie (en kiest ervoor om de actie uit te voeren).
 • Vervolgens verplaatst Peter zijn trein naar de 'Ontwikkel' actie.
 • Angela wilde eigenlijk ook de 'Ontwikkel' actie uitvoeren maar deze actie is al geblokkeerd door Peter. Om er zeker van te zijn dat ze in de volgende actie fase niet weer geblokkeerd wordt, verplaatst ze haar trein naar de actie 'Pas', waardoor zij als eerste de tweede actie mag kiezen.



Voorbeeld: de tweede actie fase start. Deze keer mag Angela als eerste kiezen. Zij verplaatst haar trein naar de 'Ontwikkel' actie.
 • Peter verplaatst zijn trein naar de 'Veil een aandeel' actie.
 • Erik verplaatst zijn trein naar de 'Financier \$5' actie. Tijdens de derde actie fase mag Angela weer als eerste kiezen, gevolgd door Erik en dan Peter.



Voorbeeld: in de laatste actie fase heeft Angela de 'Financier \$5' actie gekozen, Erik de 'Neem \$2 (of Breid uit 2)' actie en Peter de 'Breid uit 4' actie. Zou er een nieuwe ronde volgen, dan zou de beurtvolgorde in de deze ronde als volgt zijn: Angela (blauw), Erik (bruin) en Peter (paars).

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na een dividend fase als er aan één of meer van de volgende voorwaarden wordt voldaan:

- de zwarte trein staat op het jaar 1857, of
- alle aandelen zijn verkocht of verwijderd uit het spel, of
- een bepaalde hoeveelheid voorraden (spoorblokjes en/of ontwikkelingsstukken) bevatten twee of minder blokjes/huisjes:
 - 3 spelers: 3 voorraden hebben 2 of minder blokjes/huisjes
 - 4 spelers: 4 voorraden hebben 2 of minder blokjes/huisjes
 - 5 spelers: 5 voorraden hebben 2 of minder blokjes/huisjes

De speler die het meeste geld in bezit heeft wint het spel. Hebben meerdere spelers het meeste geld (gelijkspel), dan hebben al deze spelers gewonnen.

DE ACTIES

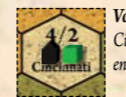
Hieronder zijn de mogelijke acties opgesomd die een speler mag uitvoeren. Tenzij anders is vermeld moet een speler de actie in zijn geheel uitvoeren of helemaal niet.



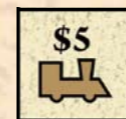
PAS
De speler doet niets.



ONTWIKKEL
De speler pakt een zwart ontwikkelingshuisje uit de voorraad en plaatst deze in een niet ontwikkelde stad waar ten minste één spoorblokje van een kleur aanwezig is. Een ontwikkelingshuisje verhoogt de Volledige Waarde van een stad met \$2 en de Gedeelde Waarde met \$1 (zie 'Inkomsten van de spoorwegmaatschappijen'). Pas op het inkomstenspoor de inkomsten van de spoorwegmaatschappijen aan die een spoorblokje in deze stad hebben liggen. Steden waarbij naast de inkomstenwaarden een doorgestreept zwart huisje is afgebeeld kunnen niet ontwikkeld worden (New York, Baltimore, Philadelphia, Boston en Chicago). Er kan nooit een huisje op deze steden geplaatst worden en de inkomsten van deze steden kunnen dus nooit hoger worden dan wat is weergegeven bij de stad.

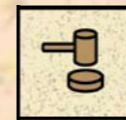


FINANCIER \$5
De speler neemt \$5 uit de bank en voegt dit toe aan de schatkist van één van de spoorwegmaatschappijen.



NEEM \$2 (OF BREID UIT 2)
De speler neemt \$2 uit de bank en voegt dit toe aan zijn persoonlijk bezit, of neemt \$2 uit het persoonlijk bezit van elke andere speler en legt dit terug in de bank.

In een spel met vier of vijf spelers, mag de speler er ook voor kiezen om in plaats van bovenstaande een 'breid uit 2' actie uit te voeren (zie 'breid uit').



VEIL EEN AANDEEL
De speler kiest een aandeel uit de voorraad van één van de spoorwegmaatschappijen die vervolgens geveild gaat worden. Vervolgens moet hij een bod uitbrengen of passen. Het minimumbod is \$10. Met de klok mee zijn de volgende spelers aan de beurt. Elke speler moet een hoger bod uitbrengen of passen. Een speler die heeft gepast doet niet meer mee in de veiling. De veiling gaat door totdat alle spelers op één speler na hebben gepast.

De overgebleven speler (de winnaar van de veiling) neemt het geveilde aandeel en betaalt zijn laatste bod aan de schatkist van de spoorwegmaatschappij waarvan het aandeel werd geveild. Als niemand een bod uitbrengt op het aandeel, dan wordt het aandeel uit het spel verwijderd. Als het aandeel van een spoorwegmaatschappij is die nog niet op het spelbord aanwezig is dan pakt de speler één blokje uit de voorraad van de betreffende spoorwegmaatschappij en plaatst deze in een niet bezette stad op het spelbord. Vervolgens verplaatst hij het bijbehorende inkomstenblokje op het inkomstenspoor omhoog naar de waarde die overeenkomt met de Volledige Waarde van de stad waarin het spoorblokje is geplaatst. Als er geen lege steden meer zijn, dan wordt het gekochte aandeel samen met alle overige aandelen van deze spoorwegmaatschappij uit het spel verwijderd.



BREID UIT
De speler pakt één blokje uit de voorraad van één van de spoorwegmaatschappijen waarvan hij tenminste één aandeel in bezit heeft en plaatst deze op een veld dat grenst aan een ander veld waarop een spoorblokje van dezelfde kleur is geplaatst.

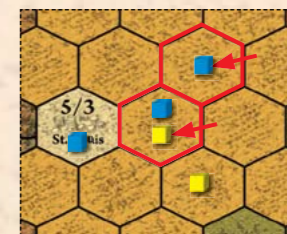
Opmerking: Op een veld mogen nooit twee of meer spoorblokjes van dezelfde kleur zijn geplaatst en op een bos- of bergveld mogen nooit meer dan één spoorblokje zijn geplaatst.

Vervolgens pakt de speler het correcte bedrag uit de schatkist van de spoorwegmaatschappij waar het blokje bij behoort en betaalt dit aan de bank. Het terrein dat in het veld wordt getoond bepaalt de kosten per spoorblokje:
 Steden: \$2 plus \$2 per spoorblokje en huisje dat al op het veld aanwezig is.
 Vlaktes: \$2 plus \$2 per spoorblokje dat al op het veld aanwezig is.
 Bossen: \$3 (maximaal één spoorblokje)
 Bergen: \$5 (maximaal één spoorblokje)

De volledige kosten van het aanleggen van het spoor moeten uit de schatkist van de betreffende spoorwegmaatschappij worden betaald. Een speler mag nooit met zijn eigen geld deze kosten betalen of een bijdrage leveren aan de schatkist van een spoorwegmaatschappij (behalve bij de aanschaf van een aandeel). Als de spoorwegmaatschappij de volledige kosten niet kan betalen dan mag het blokje niet worden geplaatst.

Door de bovenstaande stappen opnieuw te doorlopen kan een speler extra blokjes plaatsen. Bij een 'Breid uit 4' actie mogen tot maximaal vier blokjes geplaatst worden, bij een 'Breid uit 3' actie drie blokjes en bij een 'Breid uit 2' actie twee blokjes (alleen mogelijk in een spel met vier of vijf spelers).

Opmerking: Blokjes worden één voor één gekozen en geplaatst. De blokjes die in één actie worden geplaatst hoeven niet aangrenzend aan elkaar te worden geplaatst en hoeven ook niet van dezelfde spoorwegmaatschappij te zijn.



Voorbeeld: In de eerste actie had Erik de Breid uit 3 actie gekozen. Aangezien hij 2 aandelen van Majestic (geel) heeft en 1 aandeel van Republic (blauw) mag hij beide spoorwegmaatschappijen uitbreiden.
 • Hij besluit om één blauw blokje uit de voorraad van Republic te pakken en plaatst deze in het lege veld aangrenzend aan St. Louis.
 • Hij pakt \$2 (1 blokje op een vlakteveld) uit de schatkist van Republic en betaalt dit aan de bank. Vervolgens pakt hij nog een blauw blokje en plaatst deze op een ander leeg veld.

• Hij pakt weer \$2 uit de schatkist van Republic en betaalt dit aan de bank. Het laatste blokje dat hij pakt komt uit de voorraad van Majestic.

• Hij plaatst dit blokje in hetzelfde veld als waar hij het eerste blokje van Republic heeft geplaatst. Tenslotte pakt hij \$4 (1 blokje op een vlakteveld waar al een ander blokje aanwezig is) uit de schatkist van Majestic en betaalt dit aan de bank.



Voorbeeld: Angela wil graag een blokje van American in Cincinnati plaatsen. Er is in Cincinnati al een spoorblokje van Continental (groen) en een huisje geplaatst. Angela pakt dus \$6 (\$2 voor de stad, \$2 voor het aanwezige spoorblokje en \$2 voor het huisje) uit de schatkist van American en betaalt dit aan de bank.

INKOMSTEN VAN DE SPOORWEGMAATSCHAPPIJEN

Door het spoor van een spoorwegmaatschappij aan te sluiten aan steden worden de inkomsten van deze maatschappij verhoogd. Bij elke stad worden twee inkomstenwaarden getoond. De Volledige Waarde van een stad (linkerwaarde) wordt gehanteerd als er maar één spoorwegmaatschappij een spoorblokje in de stad heeft liggen. De Gedeelde Waarde van een stad (rechterwaarde) wordt gehanteerd als er twee of meer spoorwegmaatschappijen een spoorblokje in de stad hebben liggen. Wanneer een spoorblokje in een stad wordt geplaatst, worden de inkomsten met behulp van de inkomstenblokjes als volgt aangepast:

Als in een stad het eerste blokje wordt geplaatst, verhoog dan de inkomsten van de bijbehorende spoorwegmaatschappij met de Volledige Waarde van de stad. Als een tweede blokje in een stad wordt geplaatst, verhoog dan de inkomsten van de bijbehorende spoorwegmaatschappij met de Gedeelde Waarde van de stad. De spoorwegmaatschappij die al een verbinding met deze stad had zal nu ook nog maar de Gedeelde Waarde aan inkomsten ontvangen. Verlaag de inkomsten van deze spoorwegmaatschappij met het verschil tussen de Volledige en de Gedeelde Waarde van de stad.

Als er nog meer blokjes in deze stad worden geplaatst, verhoog dan de inkomsten van deze bijbehorende spoorwegmaatschappijen met de Gedeelde Waarde. De inkomsten van een spoorwegmaatschappij is niet gelimiteerd.



Voorbeeld: National (grijs) heeft een verbinding met de ontwikkelde stad Buffalo. Later in het spel maakt Liberty (rood) ook verbinding met Buffalo.



Vervolgens worden de inkomsten van Liberty verhoogd met \$4, namelijk \$3 voor de Gedeelde Waarde van Buffalo en \$1 voor het huisje. De inkomsten van National worden verlaagd met \$2, namelijk \$1 voor het verschil tussen de Volledige Waarde en de Gedeelde Waarde (4 - 3) en \$1 voor verlaging van de extra inkomsten van het huisje (van \$2 naar \$1).

Opmerking: Een huisje verhoogt de Volledige Waarde van een stad met \$2 en de Gedeelde Waarde van een stad met \$1. Een ontwikkelde stad waarmee maar één spoorwegmaatschappij een verbinding heeft gemaakt levert extra inkomsten van \$2. Als een andere spoorwegmaatschappij vervolgens ook een verbinding maakt met deze stad dan zijn de extra inkomsten door het huisje verlaagd naar \$1.

BONUS VOOR SPECIALE CONNECTIE

Als het spoor van een spoorwegmaatschappij Chicago met New York verbindt of Chicago met Atlanta of New York met Atlanta, verhoog dan direct de inkomsten van die spoorwegmaatschappij met \$10 (in aanvulling op de normale inkomstenverhoging door de aansluiting met steden).

Een spoorwegmaatschappij kan voor elk van de drie speciale connecties slechts eenmaal de bijbehorende bonus ontvangen.

Opmerking: Als het spoor van een spoorwegmaatschappij twee van de drie steden verbindt, ontvangt deze maatschappij een bonus van \$10. Als het spoor van deze spoorwegmaatschappij vervolgens ook de derde stad verbindt, ontvangt de maatschappij direct een bonus van \$20 (omdat het verbinden van de derde stad ervoor zorgt dat twee speciale connecties tegelijkertijd worden gelegd).

ONDERHANDELEN

Onderhandelen is niet alleen toegestaan, het wordt ook aangemoedigd. Een speler mag op elk gewenst moment openlijk met andere spelers zijn strategie bespreken, acties analyseren, of onderhandelen over afspraken/verdragen. Echter, bij deze onderhandelingen mag nooit geld en/of aandelen gegeven of geruild worden en gemaakte afspraken zijn nooit bindend.

Opmerking: Sommige spelers geven er de voorkeur aan om het spel zonder onderhandeling of andere vormen van discussie te spelen. Spelers zijn vrij om bij de start van het spel af te spreken dat niet wordt onderhandeld.

CREDITS

Auteur: **Tim Harrison**

Illustraties & grafische vormgeving: **alexandre-roche.com**

Redactie spelregels: **Tim Harrison, Arno Quispel, Onno Walraven**

Nederlandse vertaling: **Onno Walraven**

Uitgever: **Quined Games b.v.**

De auteur wil graag John Bohrer bedanken voor het ontwikkelen van Wabash Cannonball en het Historic Railroads System, J.C. Lawrence voor het delen van zijn analytische vaardigheden, Tom Brignall voor het voorstellen van de naam en alle leden van BGG voor hun enthousiasme en support. **De auteur wil ook graag** alle testspelers bedanken voor hun reviews, suggesties en tijd: Ken Boone, Mike Galandiuk, Mark Haberman, Rob Herman, Jeff Langenderfer, Michael Miler, Jack Neal, Denny Nelson, Erin O'Malley, and Steve Shaw. Tot slot wil de auteur zijn geweldige vrouw Michele bedanken voor haar onvoorwaardelijke en liefdevolle steun bij zijn passie van spellen ontwerpen. **Quined bedankt speciaal** Michiel Hillenius die tijdens Spiel 2012 heeft gewezen op het bestaan van dit prachtige spel en Onno Walraven die de Nederlandse vertaling heeft verzorgd en de voorbeelden heeft gemaakt.



www.quined.com

info@quined.com