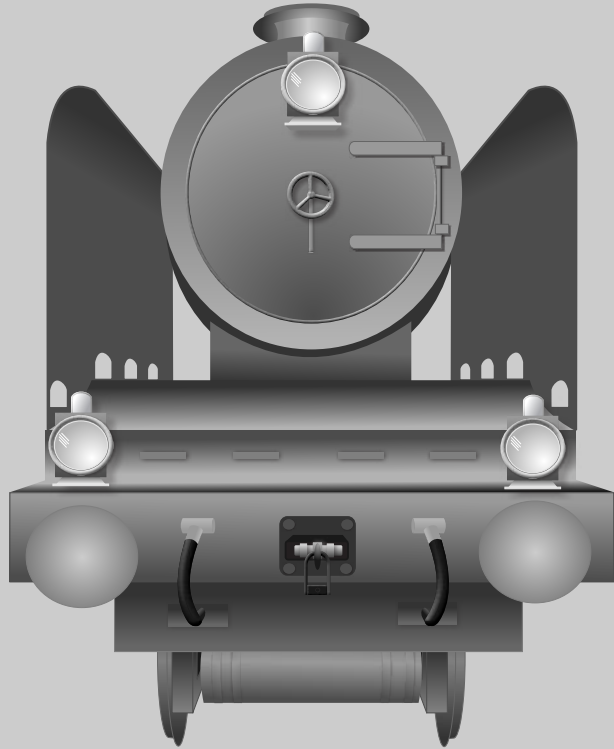


STEAM OVER HOLLAND



NEDERLANDS



hKXf VjY

Achtergrond / doel van het spel	1
Voorbereiding van het spel	1

GdYj Yf ood

Spel einde	1
------------	---

A UWjW

2

: Ujg

Fase 1 - verdelen privé-bedrijven	3
Alternatieve verdeling	3
Fases 2 tot 6	3

FcbXfb**5ubXYfbcbXY**

4

Aandelen verkopen	4
Aanpassen beurskoers	4
Directeurscertificaat	5
Aandelen kopen	5
Starten van een bedrijf	5
Verandering van directeur	5
Maximum aantal certificaten	5
Einde van de ronde	5

A UjgNubjYb fcbXYg

Opbrengsten van privé-bedrijven	6
Verkopen of inkopen van aandelen	6
Kopen van privé-bedrijven	6
Bouwen van rails	6
Gele tegels	7
Vervangen van tegels	7
Rivieren	7
Plaatsen van vestigingen	7
Laten rijden van treinen	8
Dividend uitbetalen	9
Aanpassen beurskoers	9
Maximale beurskoers bereikt	9
Kopen van treinen	10
Beschikbare treinen	10
Aantal treinen per bedrijf	10
Kosten van treinen	10
Verplicht kopen van treinen	10
Faillet gaan	10

Dfj fVWXfjY Yb

11

GWfjY Yb

11

Cbtk]_Y UubPY_Yb]b]Yb

12

8Ub_k ocfX

12

GWjM_UjYfU]gY[Yg

13

INTRODUCTIE

SWM[fcbX#XcY j Ub \ YhglY

De spelers zijn ondernemers en beleggers in de 19^e eeuw aan het begin van het spoorweg tijdperk in Nederland. Het doel van het spel is om aan het eind de rijkste belegger te zijn.

Door het slim inkopen en verkopen van aandelen en het beheren van spoorwegmaatschappijen probeer je zo veel mogelijk geld te verzamelen. Tijdens het spel kun je directeur worden van één of zelfs meerdere bedrijven.

J ocVMY[X]b[j Ub \ YhglY

- Plaats de kaart op het midden van de tafel. Sorteert de aandelen certificaten naar bedrijf en plaats die samen met de bedrijfskaarten en de vestigingsstenen naast de kaart.
- Sorteert het geld uit naar coupure en plaats die naast de kaart om de bank te vormen. Wijs een speler aan die de bank beheert.
- Zoek de rails tegels uit naar soort en plaats de gele tegels naast het bord zodat iedereen er gemakkelijk bij kan. De andere tegels komen pas later in het spel.
- De treinen worden open naast het bord geplaatst in stapels per soort, oplopend op nummer, met de 3E treinen bij de "6" treinen.
- Plaats de ronde markeersteen op de eerste aandelenronde.
- Plaats de fase markeersteen op de "2" fase.
- De startspeler is degene die het laatst in een spoorwegmuseum is geweest.
- Het startkapitaal is afhankelijk van het aantal spelers:

2 spelers: fl. 600, 3 spelers: fl. 400,
4 spelers: fl. 300, 5 spelers: fl. 240.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt in rondes, telkens één aandelenronde met daarna twee maatschappijen rondes. Gedurende het spel komen met de verschillende fases meer mogelijkheden in het spel. Hoe snel de fases verlopen, hangt af van hoe snel de treinen gekocht worden. Elke keer als er een nieuw soort trein gekocht wordt, start een nieuwe fase.

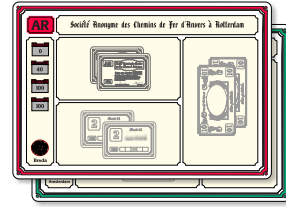
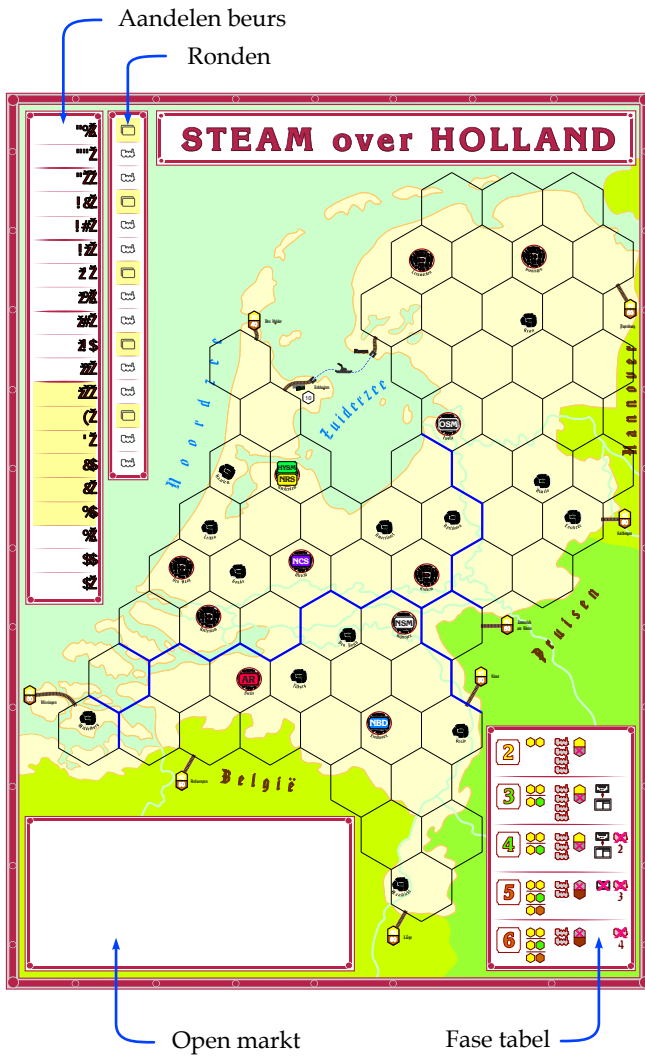
GcY Y]bXY

Het spel eindigt als één van de volgende dingen gebeurt:

1. Een van de bedrijven haalt de maximum beurskoers.
2. Er zijn 15 rondes gespeeld.

De winnaar is de speler die de rijkste belegger is geworden. Hierbij tellen alle aandelen voor hun beurskoers plus het contante geld dat de spelers hebben. Geld in kas bij bedrijven telt niet mee.

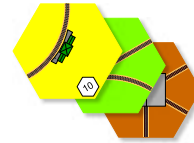
MATERIAAL



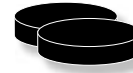
Bedrijfskaarten (7)



Geld, van fl 1,- t/m fl. 100,-



Rails tegels (120)
50 geel, 50 groen, 20 bruin



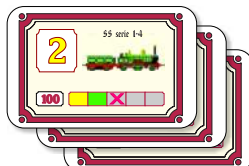
Een fase - en een ronde steen



35 Stations, 5 per bedrijf



7 Privé bedrijven kaarten



27 treinkaarten



1 startspeler kaart



63 Aandelen certificaten
9 per bedrijf

FASES

De fases van het spel simuleren de technische ontwikkeling van de spoorwegen. Het verloop van de fases is afhankelijk van het kopen van de treinen. Zodra een bedrijf de eerste trein van de nieuwe fase koopt, gaan de effecten in voor alle bedrijven aan het eind van de beurt van het bedrijf. Zowel de "6" trein als de 3^e trein kan de zesde fase starten.

Als een bedrijf bij het ingaan van een nieuwe fase te veel treinen heeft, moet het een trein naar keuze afleggen. Het bedrijf krijgt hier niets voor en de trein gaat uit het spel.

J cdVWX

NcXUYVfgY ("HYb[Y_cNHk dXz[Ub[Y]^ UY"& HYbVb j UbUYVWX]j Ybi j\ VfgY"5 gYb WX]ZadXUha ca Ybi(" "HYbVb \VZza ch\ VhY Yb UZ[[Yb'G]Yb VWF]ZUk&"& HYbVb Yb&" " HYbVb \VZz[Ub YfgXy"& HYbVb k Y[Zf \cZi Xi g[Yb HYb U[Y Y[XHYk dXb"

: UbY% j YfXY Yb d'f] f: VWF] j Yb

Schud de privé-bedrijven en draai evenveel privé-bedrijven open als er spelers zijn. Deze worden één voor één per opbod geveild in oplopende volgorde van nummer. De overige privé-bedrijven gaan uit het spel. De startspeler is de veilingmeester en mag het eerste bod uitbrengen (minimaal de afgebeelde kosten) of passen. De volgende speler mag dan een bod

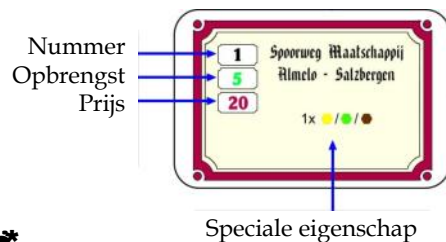
doen of passen enz., tot iedereen past. Een bod moet minimaal fl. 5 hoger zijn dan het vorige bod. Als een speler past, mag hij later niet meer instappen in deze bieding. De speler die het hoogste bod heeft uitgebracht betaalt het bedrag aan de bank en krijgt het certificaat van het privé-bedrijf. Als niemand op het privé-bedrijf biedt, gaat het uit het spel. De startspeler gaat daarna met de klok mee naar de volgende speler. Deze start de volgende bieding.

Zodra alle privé-bedrijven zijn gekocht start fase 2 met de aandelenronde. De startspeler gaat naar de speler die nog het meeste geld over heeft.

5 HYbU]j Yj YfXY]b[

Als je het spel de eerste keer speelt, is het moeilijk de waarden van de privé-bedrijven in te schatten, als alternatief kun je het volgende doen:

Schud de kaarten van de privé-bedrijven en geef elke speler één privé-bedrijf. De overgebleven privé-bedrijven gaan uit het spel. De spelers betalen de afgebeelde kosten voor het privé-bedrijf dat ze gekregen hebben.



: UbYg&lch*

	Fase 2	Fase 3	Fase 4	Fase 5	Fase 6
Rails beschikbaar	Geel	Geel & groen	Geel & groen	Alle	Alle
Nieuwe treinen	"2"	"3"	"4"	"5"	"6" en "3"
Aantal treinen	4	4	3	2	2
Waarde externe verbindingen	Geel	Geel	Geel	Bruin	Bruin
Verwijderde treinen			"2" treinen	"3" treinen	"4" treinen
Privé-bedrijven		Mogen ingekocht worden	Mogen ingekocht worden	Privé-bedrijven sluiten	

RONDEN

5UbxYbfcxY

Beginnend met de speler met de startspeler kaart komt elke speler om de klok mee meerdere keren aan de beurt. De aandelenronde eindigt pas als alle spelers passen.

Elke speler heeft tijdens zijn beurt de volgende acties:

1. Aandelen verkopen.
2. Een aandeel certificaat kopen óf een nieuw bedrijf starten.

Een speler hoeft een actie niet uit te voeren, hij mag ook alleen verkopen of alleen kopen. Er moet wel altijd eerst verkocht en dan gekocht worden. De speler mag ook passen. Een speler die gepast heeft, kan bij een volgende beurt wel weer handelen, tenzij alle andere spelers ook passen, dan eindigt namelijk de aandelenronde.

5UbxYbj Yf_cdYb

De speler mag een of meer aandelen verkopen, hij krijgt hiervoor de koerswaarde die het aandeel op dat moment heeft. Meerdere aandelen mogen tegelijk verkocht worden, ook als die van meerdere maatschappijen zijn. Aandelen worden verkocht aan de open markt en het geld krijgt de speler van de bank.

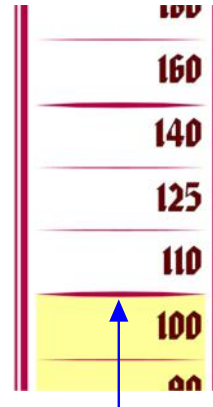
Van een maatschappij mag niet meer dan 50% van de aandelen in de open markt aanwezig zijn. Als er al vijf certificaten van het bedrijf in de open markt aanwezig zijn, kunnen er geen aandelen van verkocht worden.

Aandelen van een bedrijf dat in deze aandelenronde is opgestart mogen niet in deze aandelenronde worden verkocht!

5UbdLgjb Wi fg_cYfg

Nadat de speler alles heeft verkocht dat hij wil verkopen, worden de beurskoersen van de maatschappijen waar aandelen van zijn verkocht aangepast. Voor elk aandeel dat van een bedrijf is verkocht gaat de koers één stap omlaag.

Uitzondering: Als de verkopende speler niet de directeur is, kan de koers niet door een plateau heen zakken. Er zijn plateaus onder de 110, 160, 240 en 330 koersen.



Plateau

8]YVM fgmHZAWh

Het directeurscertificaat kan niet worden verkocht! Als een directeur door het verkopen van aandelen minder aandelen overhoudt dan een andere speler, ruilt hij het directeurscertificaat voor twee normale certificaten met die speler, die dan de directeur van het bedrijf wordt. Als geen van de andere spelers meer dan 1 certificaat heeft, moet de speler het directeurscertificaat houden!

5UbXYyb_œMb

Een aandeel kan gekocht worden uit de open markt of van een bedrijf voor de huidige aandelenkoers. Er kan maar een aandeel per keer gekocht worden!

Als een speler al vijf certificaten (60%) van een bedrijf heeft, mag hij geen certificaten van dat bedrijf kopen.

Als het aandeel gekocht wordt van een bedrijf, komt het geld in de bedrijfskas. Als het gekocht wordt van de open markt, gaat het geld naar de bank.

Als een speler aandelen van een bedrijf verkocht heeft in deze ronde, mag hij in deze ronde geen aandelen van dit bedrijf meer kopen!

GUHb j Ub Yb VXT/Z

Om een bedrijf op te starten moeten in één keer net zoveel aandelen worden gekocht als het nummer van de huidige fase. De speler bepaalt de startkoers (fl. 65 - fl. 100) en betaalt in een keer de aandelen. De speler wordt automatisch de directeur van het bedrijf en krijgt de bedrijfskaart en de gekochte aandelen, inclusief het directeurscertificaat.

Het bedrijf krijgt de vestigingen en de aandeelprijs van de gekochte aandelen in kas. De andere aandelencertificaten komen ook in het bedrijf in de kas. Deze kunnen gekocht worden door de spelers in de aandelenrondes of uitgegeven worden door het bedrijf in de maatschappijenrondes.

De startvestiging wordt geplaatst in de eerste beurt van het bedrijf in de maatschappijenronde.

J YfUbXY]b[j UbX]YVM f

Als een speler door het kopen van aandelen, meer aandelen in het bedrijf heeft dan de huidige directeur wordt hij direct de nieuwe directeur. De speler ruilt twee van zijn aandelencertificaten voor het directeurscertificaat en krijgt het bedrijf voor zich.

AU]ai a UbU 7YHZAWhb

Het maximum aantal certificaten dat een speler mag bezitten is 12. Privé-bedrijven tellen hierin mee. Als een speler buiten zijn beurt in het bezit komt van meer dan 12 certificaten (dit kan gebeuren als de speler een directeurschap kwijt raakt) moet de speler dit corrigeren in zijn volgende beurt in de aandelenronde. Een speler mag maximaal vijf certificaten van één bedrijf bezitten.

9]bXYj Ub XYfcbXY

Als alle spelers achter elkaar passen eindigt de aandelenronde. De startspelerkaart gaat naar de volgende speler, die wordt de startspeler in de volgende aandelenronde. Verplaats de ronde steen één vak verder naar de eerste maatschappijenronde.

MAATSCHAPPIJEN RONDEN

In een maatschappijen ronde komen alle actieve bedrijven één keer aan de beurt. Dit gebeurt in volgorde van de beurskoers, van hoog naar laag. Als twee of meer bedrijven dezelfde beurskoers hebben, gaat het de volgorde van links naar rechts.

De directeur van het bedrijf (degene met de meeste aandelen) neemt alle beslissingen voor het bedrijf. Aandeelhouders in het bedrijf kunnen wel advies geven aan de directeur, maar de directeur neemt de beslissingen. Zodra alle bedrijven aan de beurt zijn geweest eindigt de ronde. Verplaats de ronde steen één vak verder.

CdMYb[gYb] Ub'dfj fVXfj Yb

Aan het begin van een maatschappijen ronde worden eerst de opbrengsten van de privé-bedrijven uitgekeerd. Als een privé-bedrijf ingekocht is, gaat de opbrengst in de kas van het bedrijf in plaats van naar de speler.

Elk bedrijf loopt de volgende stappen in deze volgorde door:

J Yf_cdYb'cZ]p_cdMbj UbUbXYb

Een bedrijf mag aandelen verkopen aan de open markt om meer geld in kas te krijgen. Er mogen in een beurt net zoveel aandelen verkocht worden als er in handen van de spelers zijn, echter de open markt mag maar 50% van de aandelen bevatten. Voor elk aandeel dat het bedrijf verkoopt, krijgt het de waarde van huidige koers van het aandeel van de bank. Dit geld komt in de kas van het bedrijf en kan dan gebruikt worden om rails, stations of treinen te kopen.

Als het bedrijf meer dan één aandeel verkoopt gaat de koers één stap omlaag voor elk extra aandeel dat verkocht wordt.

In plaats van aandelen te verkopen mogen er ook aandelen van de open markt worden ingekocht. Het maximum aantal is ook gelijk aan het aantal aandelen in handen van de spelers. Dit kost per

aandeel de waarde van de huidige koers van het aandeel. Dit wordt betaald aan de bank.

Aandelen mogen alleen met de open markt worden verhandeld, niet met spelers of andere bedrijven!

?cdMbj Ub'dfj fVXfj Yb

Een bedrijf kan een privé bedrijf inkopen van een speler, voor minimaal fl. 1,- tot en met de oorspronkelijke waarde van het privé-bedrijf. De speler is niet verplicht akkoord te gaan met de inkoop! Het certificaat van het privé-bedrijf komt in de kas van het bedrijf te liggen.

Het bedrijf krijgt in de volgende rondes de inkomsten van het privé-bedrijf en kan de speciale eigenschappen van het privé-bedrijf gebruiken.

6ci kYbj Ub'fj g

Een bedrijf mag in haar beurt maximaal twee gele rails tegels neerleggen of één gele rails neerleggen en één rails vervangen.

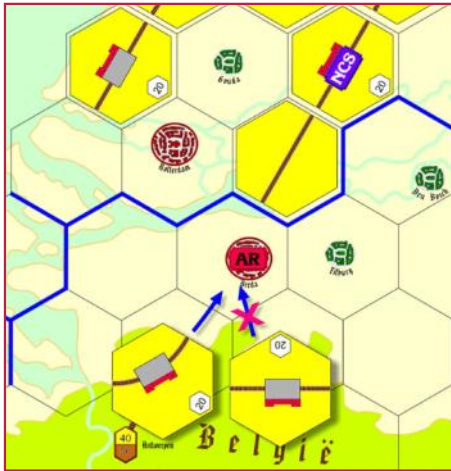
Er zijn vier soorten rails:

1. Tegels met alleen rails mogen alleen op velden zonder steden geplaatst worden.
2. Tegels met kleine groene stations, die op de kleine groene steden geplaatst kunnen worden
3. Tegels met rode hoofdstations, deze worden op de grote rode steden geplaatst.
4. Speciale tegels met Amsterdam (1 gele, 1 groene en 1 bruine) erop, dit zijn de enige tegels die op Amsterdam geplaatst mogen worden.

; YVM[Yg

Nieuwe gele tegels kunnen worden neergelegd op de beige velden op het bord. Rails mogen alleen aangelegd worden op plekken die de maatschappij zou kunnen bereiken met een route zonder aftakkingen, hierbij is de afstand niet van belang. Let er wel op dat je niet door stations van andere bedrijven heen kan! De rails moet aansluiten op jouw spoor, maar hoeft niet aan te sluiten op andere rails van ernaast liggende velden.

Rails mag niet zo neergelegd worden dat de rails doodloopt aan de rand van het bord. Alleen bij een externe verbinding mag een rails naar de rand toegelegd worden.

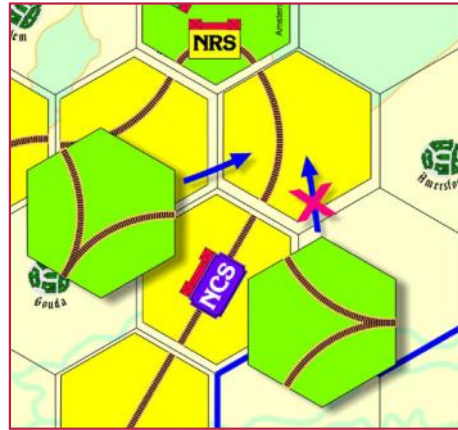


J Yj Ub[Ybj UbM[Yg

Vanaf fase drie mogen gele rails vervangen worden door groene rails. Bij het vervangen van rails moet de al aanwezige rails en stations blijven bestaan. Ook moet een gedeelte van de rails bereikbaar zijn door het bedrijf.

Een nieuwe gele tegel mag in dezelfde beurt vervangen worden door een groene tegel. Vervangen en /of plaatsen mag in elke volgorde. Vanaf fase vijf zijn de bruine rails beschikbaar om groene rails te vervangen. Hierbij gelden dezelfde regels als bij de groene tegels. Het is niet toegestaan gele rails gelijk te vervangen door

bruine rails. Neergelegde rails zijn beschikbaar voor alle bedrijven.



FJ JYb

De blauwe lijnen op het bord tussen de velden volgen de grootste rivieren op de kaart. Spoorwegen aanleggen over grote rivieren kost extra geld. Als bij het leggen van rails een verbinding wordt gemaakt over een blauwe lijn kost dat fl. 50,- per verbinding. Het leggen van rails die stopt bij een blauwe lijn kost niets.

DWgYbj Ubj YgJ]b[Yb

Het bedrijf mag per beurt één vestiging op het bord plaatsen in een open positie in een hoofdstation. Dit hoofdstation moet bereikbaar zijn via een route vanaf één van de al bestaande vestigingen van het bedrijf, waarbij de lengte van de route niet uit maakt. Hoeveel bedrijven in een hoofdstation een vestiging kunnen hebben, is te zien aan het aantal overkappingen van het hoofdstation.

De eerste vestiging (na de startvestiging) kost fl. 40, de volgende kosten elk fl. 100.

Elk bedrijf heeft een vaste startpositie waar het startstation wordt geplaatst. Een ander bedrijf mag deze startpositie niet blokkeren.

@Uyb f]Xyb j Ub hY]bYb

Het bedrijf moet alle treinen, indien mogelijk, routes laten rijden om inkomsten te krijgen. Een trein mag alle rails op het bord gebruiken, ook als die door andere maatschappijen gelegd zijn.

Voor de normale treinen (2-6) levert elke route het totaal van de op de tegels vermelde waardes op, zowel stations als hoofdstations. Voor de 3^e treinen geldt dat alleen de drie hoofdstations tellen die de trein aan kan doen, maar de opbrengst wordt wel verdubbeld.

Het is verplicht de route(s) zo te kiezen dat het bedrijf een maximale opbrengst krijgt. De andere spelers mogen de directeur hierbij helpen.

Een route moet aan de volgende eisen voldoen:

- Minstens een vestiging van het bedrijf moet deel uit maken van de route.
- Beginnen en eindigen bij een hoofdstation of externe verbinding.
- De maximale lengte is afhankelijk van het nummer van de trein, hierbij tellen alleen de hoofdstations, inclusief het startstation.
- Er mogen geen aftakkingen in de route zitten.
- Rails op een tegel mag maar één keer worden bezocht, een tegel mag wel meerdere keren bezocht worden als de rails maar niet opnieuw gebruikt wordt.
- Een station mag maar een keer bezocht worden. Amsterdam heeft in het begin twee stations die beide één keer mogen worden gebruikt, in de bruine fase worden deze samengevoegd tot één station.
- Treinen van hetzelfde bedrijf mogen hun routes niet delen. Elke trein moet verschillende rails gebruiken, maar ze mogen wel dezelfde stations gebruiken.
- Een route mag niet door een vestiging van ander bedrijf heen, ook niet als beide bedrijven dezelfde directeur hebben. Als bij een dubbel station nog een leeg veld is (of een eigen vestiging) mag de route wel doorgezet worden. Een vestiging van een ander bedrijf mag wel als eindstation of beginstation gebruikt worden.
- Een externe verbinding kan alleen worden gebruikt als start- of eindpunt van een route.

De veerdienst tussen Enkhuizen en Stavoren kan gebruikt worden door alle bedrijven, het privé-bedrijf nr. drie geeft alleen een bonusopbrengst.



-bX]h] cdVWX_UbXYB7G&""' hY]bYb""Uhb'
f]Xyb cdXYj c[VbXY fd Hg
l hYWH! 5fb\Va ! 5a gVXLb j cd' Z''%\$Z Yb'
6fXU! l hYWHj cd'Z') \$Z''< YhVWF]Z_Ub b]YHk YV
_Yf cd'5a gVXLb f]Xyb ca XUXLb Yb gi _fU]g
Hk YV_Yf [Yfi] Hnd kcdXb''< Yf_Ub b]YhbUf 8Yb'
<U] ca XUhXYBFGYb gU]cb \YZhd'5a gVXLb'
kUfXcd XYB7G[Wc_YfXkcdX'5'gXYBFGYb'
'Y]hYb'' \YZh_Ub \YhXY c[VbXYfd hY]Xyb 8Yb'
<U] ! 5a gVXLb ! 5fb\Va ! l hYWH! 6fXUj cd'
Z''%\$Z

8j JXbXi JwUYb

Nadat de treinen hebben gereden kan het bedrijf de opbrengst inhouden, dan krijgt het bedrijf de opbrengst van de bank in kas, of uitkeren als dividend aan de aandeelhouders. Voor elk aandeel krijgen de spelers dan 10% van de opbrengst van de bank. Aandelen in kas bij een bedrijf leveren dividend op voor dat bedrijf. Aandelen in de open markt leveren geen dividend op.

5UbdUgjbWl fg_cYfg

Of - en hoeveel dividend wordt uitgekeerd heeft invloed op de beurskoers.

Hierbij geldt altijd het totale dividend bedrag, ook als er aandelen in de open markt zijn die niet uitkeren.

Als er op het vak van de nieuwe koers al een bedrijf staat, wordt het nieuwe bedrijf rechts naast de al aanwezige bedrijven gezet.

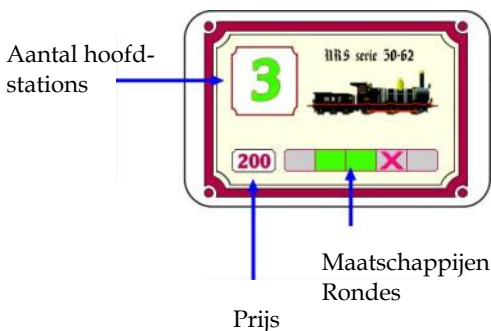
AUJaUYWl fg_cYfgWY_h

Als de beurskoers van een bedrijf de maximale koers bereikt heeft, eindigt het spel aan het einde van de huidige maatschappijen ronde.

Uitbetaald dividend	Aanpassing van de koers
Er wordt niet uitgekeerd of de opbrengst is 0 (het bedrijf heeft geen trein en/of route)	Een stap omlaag
Het totale dividend is lager of gelijk aan de huidige koers	Geen aanpassing
Het totale dividend is hoger dan de huidige koers en lager of gelijk aan 2x de huidige koers	Een stap omhoog
Het totale dividend is hoger dan 2x de huidige koers	Twee stappen omhoog

?cdYbj UbHYjYb

Een bedrijf mag meerdere treinen in een ronde kopen. Treinen kunnen worden gekocht van de algemene voorraad of van andere bedrijven.



6YgML vYHYjYb

Alleen de treinen die bij de huidige fase horen, zijn beschikbaar in de bank. Pas nadat alle treinen van deze fase zijn verkocht, zijn de treinen van de volgende fase beschikbaar. Het kopen van de eerste trein van de volgende fase start de volgende fase aan het eind van de beurt van het bedrijf.

5UBU HYjYb dYf vXYjZ

Afhankelijk van de fase mag een bedrijf meerdere treinen hebben:

Fase	2	3	4	5	6
Treinen	4	4	3	2	2

?cdYbj UbHYjYb

Treinen in de algemene voorraad kosten het afgebeelde bedrag. Treinen kunnen gekocht worden van een ander bedrijf als de directeur van dat bedrijf daarmee akkoord gaat (dit kan dezelfde speler zijn), voor een afgesproken prijs met een minimum van fl. 1, -. Dit mag ook de laatste trein in het verkopende bedrijf zijn.

J Yfd]WkL cdYbj UbHYjYb

Als een bedrijf geen trein heeft maar wel een route, moet het bedrijf een trein kopen. Als het bedrijf niet genoeg geld in kas heeft, moet de directeur bijspringen. De directeur moet proberen voldoende geld bij elkaar zien te krijgen om de goedkoopste beschikbare trein te kopen in de volgende volgorde:

- 1 De aandelen in de kas van het bedrijf verkopen aan de open markt, hierbij geldt het maximum aantal in de open markt!
- 2 Het eigen geld van de directeur van het bedrijf.
- 3 Als dat niet genoeg is, mag de directeur eigen aandelen verkopen om aan voldoende geld te komen, hierbij geldt het maximum in de open markt (vijf aandelen) en dit mag geen directeurswissel tot gevolg hebben, ook niet van andere bedrijven.

: Y]Yk]Ub

Levert dit niet voldoende op dan gaat het bedrijf failliet. Alle aandelen gaan zonder compensatie uit het spel. De vestigingen worden van het bord verwijderd. Eventueel geld in kas gaat terug naar de bank. Het eigen geld van de directeur blijft in zijn bezit.

Als het bedrijf een privé-bedrijf ingekocht had, gaat dit ook uit het spel.

PRIVE BEDRIJVEN

	Naam	Kosten	Opbrengst	Speciale eigenschap
1	Spoorweg Maatschappij Almelo - Salzbergen	20	5	Een keer een extra rails tegel leggen, sluit daarna
2	Koninklijk Korps van Ingenieurs	40	10	Betaalt 1 keer de kosten van het bouwen over een rivierlijn, sluit daarna.
3	Veerdienst Enkhuizen - Stavoren	75	15	+20 Bij gebruik van de route van Enkhuizen over de Zuiderzee naar Stavoren voor het bedrijf dat eigenaar is.
4	Veerdienst Vlissingen - Londen	75	15	+20 bonus bij het rijden op Vlissingen voor het bedrijf dat eigenaar is.
5	Rijks Waterstaat	80	20	Betaalt 1 keer de kosten van een vestiging, sluit daarna
6	Werkspoor	100	20	10% korting op alle treinen die het bedrijf koopt.
7	Koninklijke Ondersteuning	100	10	Koper krijgt ook een aandeel NRS

BEDRIJVEN

Naam	Afkorting	Start
Noord Brabantsch Duitse Spoorweg maatschappij	NBDS	Den Bosch
Hollandsche IJzeren Spoorweg maatschappij	HIJSM	Amsterdam (noord)
Nederlandsche Rijnspoorweg	NRS	Amsterdam (zuid)
Overijsselsche Spoorweg Maatschappij	OSM	Zwolle
Société Anonyme des Chemins de Fer d'Anvers à Rotterdam	AR	Breda
Nederlandsche Centraal Spoorweg Maatschappij	NCS	Utrecht
Nijmeegsche Spoorweg Maatschappij	NSM	Nijmegen

ONTWIKKEL AANTEKENINGEN

Mijn doel in het ontwikkelen van dit spel was het maken van korte 18xx variant (kort voor 18xx begrippen). Het spel moest ook geschikt zijn voor nieuwe spelers. Om dit te bereiken is het spel redelijk eenvoudig gehouden en zijn speciale opties zoals fusies van bedrijven en leningen uit het spel gehouden.

De nadruk van het spel ligt meer op het beheren van de bedrijven dan op de aandelenmarkt. Om het spel te beperken in de speelduur is het beperkt tot 15 rondes; 5 sets van 1 aandelen ronde en 2 bedrijven rondes.

Dit is voldoende om alle treinen te kunnen gebruiken, zonder dat er aan het eind van het spel rondes zijn waarin relatief weinig gebeurt op het bord.

De bedrijven in het spel hebben allemaal ook echt bestaan. Niet alle bedrijven hebben echter ook gereden als een spoorwegmaatschappij. De OSM is nooit verder gekomen dan de planningsfase en de NSM heeft nooit met eigen treinen gereden. De "staats spoorwegen" exploiteerde de routes van de NSM.

De andere bedrijven hebben allemaal met meer of minder succes gereden, totdat ze opgenomen werden in de "staats spoorwegen" en later de NS.

Deze nationalisatie is niet opgenomen in het spel omdat de lengte van het spel dan te lang zou worden.

Ik hoop dat jullie net zo veel plezier beleven aan het spelen als ik gehad heb in het ontwikkelen van dit spel.

Bart van Dijk

8U_b_kocfX

Dit spel en het grafisch ontwerp ervan zijn gemaakt door Bart van Dijk.

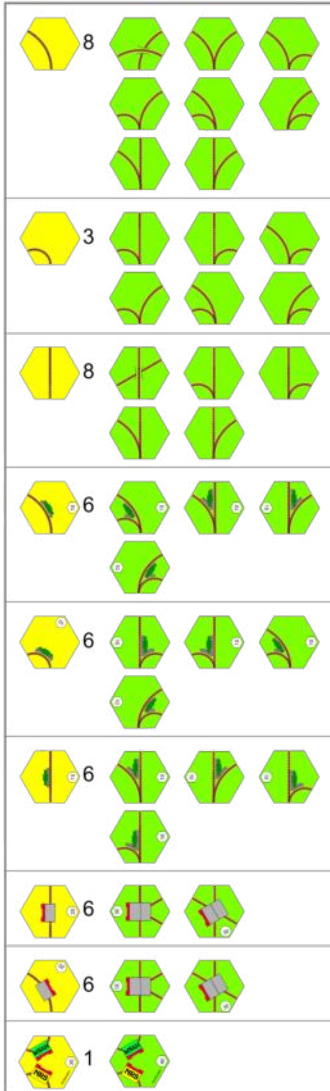
Het spel is gebaseerd op de 18xx series van spellen die gestart is met 1829 door Francis Tresham.

Met dank aan verschillende spel testers:

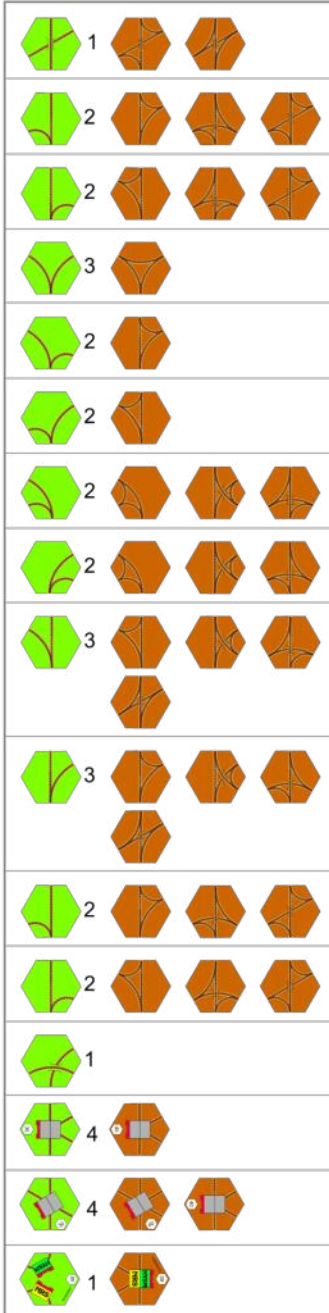
André Verheij, Peter Jans, Dick Ruck, Peter Delafontaine, Frederic Taton, Geert Lagrou en vele anderen.

BESCHIKBARE RAILS TEGELS

Gele tegels



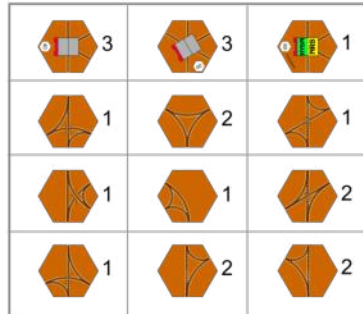
Groene tegels



Groene tegels (cont.)



Bruine tegels



Copyright © 2007 Bart van Dijk

