

1865 SARDINIA

Spelregels



Benjamin H. Piercy



RAILWAYS, FINANCING & ENGINEERING  BENJAMIN H. PIERCY

GAME CONTENT

1	Spelregelboekje
1	speelbord
8	maatschappijkaarten
72	maatschappij aandelen
36	treinkaarten
8	maritieme kaarten
1	voorrangkaart
3	zitkaarten
18	leningskaarten
171	hexagonale tegels
80	ronde labels
80	15 mm houten schijven
40	8 mm zwarte blokjes
20	10 mm paarse blokjes
30	12 mm blauwe blokjes
1	speelgeld (optioneel)

Ontwerp en ontwikkeling : Alessandro Lala

aan mijn eeuwige liefde Roberta

Artwork : Cory Williamson

testkernteam : Lucio Abbate, Davide De Martino

Bijkomende speltesters : Steve Thomas, Paul Heald, Jon Draper, Fred Tanton, Lyndon Gurr, Carlo Gualdi

Heb je opmerkingen, vragen of suggesties, schrijf ons

Gotha Games Ltd
Unit 201
Room2Spare
Great Weston Trade Park
Weston Super Mare
BS22 8NA
UNITED KINGDOM



of contacteer ons via onze website www.ilgotha.org

bepanking : Geen van ons spreekt het Engels als moedertaal. We hebben er alles aan gedaan solide spelregels te maken en hopen dat eventuele grammaticale fouten ons vergeven worden.

The 1865 Sardinia Integrated Game System (otherwise referred to as "1865 Sardinia") is © 2009 Alessandro Lala, who is hereby declared the Author of 1865 Sardinia for all purposes.

The Author recognizes that 1865 Sardinia incorporates, and, indeed, would not be possible without, numerous subsystems and concepts originally used in other Integrated Game Systems belonging to the so called 18xx game series.

"18xx" and the "18xx brand logo" are trademark properties of Francis Tresham. All rights reserved.

PIERCY, BENJAMIN (1827 - 1888), burgerlijk ingenieur, geboren in Trefeglwys, Mont op 16 maart 1827, als derde zoon van Robert Piercy Benjamin werd opgeleid in het bureau van zijn vader en werd in 1847 hoofdassistent bij Charles Mickleburgh, opziener en landbeheerder van Montgomery.

In 1851 riep Henry Robertson zijn hulp in om de plannen te tekenen voor de Shrewsbury en Chester spoorweg en later voor een spoorweg tussen Owestry en Newtown. Hij begon een onafhankelijke praktijk als ingenieur voor de de Red Valley Railway Bill voor de constructie van een lijn tussen Shrewsbury en Minsterley. Zijn voorstel werd verworpen, maar ondanks veel verzet slaagde hij erin een voorstel te laten aannemen voor een spoorweg tussen Shrewsbury en Welshpool, met een aftakking naar Minsterley. Deze krachttoer vestigde zijn reputatie als getuige bij parlementaire commissies en nadien was hij betrokken bij nagenoeg elke spoorweg die in Wales gelegd werd. In deze constructies zorgde hij voor opmerkelijke verwezenlijkingen zoals bruggen over de Severn, de Mawddach, het estuarium van Traeth Bychan en mooie stations in Owestry en Welshpool.

In 1862 begon hij aan een lange carrière bij de Royal Sardinian Railway Company, waarbij hij de werken aan de standaard en extra smalle lijnen op het eiland opvolgde alsook de aanleg van een haven in de Golfo di Aranci. Hij verwierf grote stukken grond in Sardinië, waar zijn nazaten nu nog steeds verblijven en deed veel voor het verbeteren van de landbouw op het eiland door bevoeiing en bebossingsprojecten en door vee, paarden en schapen te fokken. Hij werd een naaste vriend van Garribaldi, wiens zoon Ricciotti, zijn leerling werd. Zijn inspanningen voor Sardinië werden erkend toe hij de Commendatore bij de kroon van Italië werd.

In Frankrijk was hij hoofdingenieur voor de Napoleon-Vendée spoorweg van Tours naar Sables d'Olonne. Hij werkte ook als ingenieur voor de Assam Railway in India, en werkte daarna verder in Birma. In 1881 kocht hij het Marchwiel Hall landgoed en spendeerde de laatste jaren van zijn leven vooral aan de heropleving van spoorwegen in het noorden van Wales, waarbij hij hun financiële toestand consolideerde en uitbreiding plande om natuurlijke grondstoffen te delven.

Hij was een goed schaker en hij legde een van de fijnste cricketvelden aan in Marchwiel. Hij stierf in Londen op 24 maart 1888 en werd begraven op het kerkhof van Kensal Green. Met zijn vrouw Sarah, dochter van Thomas Davies van Montgomery, die hij in 1855 trouwde, had hij 3 zonen en 6 dochters.

INLEIDING


Inleiding en belangrijke verschillen met andere 18xx spellen

Het spel heeft een aantal facetten die het verschillend maken van andere spellen die ook tot de 18XX serie behoren. Daarom wordt in dit deel de aandacht gevestigd op de verschillende spelonderdelen en worden sommige spelmechanismen uitgelegd voor zowel de expert 18XX speler als de nieuwkomer. In de spelregels worden de symbolen rechts gebruikt. Gebruik deze om meer informatie te bekomen over hoe je 1865 Sardinia speelt.

Het spelbord Leg het spelbord open. Je zal dadelijk 2 eilanden zien : Sardinië en Corsica met daarbovenop een hexagonaal diagram. Op het spelbord staan verschillende objecten afgebeeld : witte cirkels stellen steden voor en er zijn 6 grote steden in het geel die geïdentificeerd worden door de letters C, O, N, S, P, B. Op de eilanden staan er ook 8 witte cirkels met een spade en pikhouweel in de nabijheid afgebeeld. Dit zijn mijnen. Hier en daar staan er kleine zwarte puntjes die dorpen voorstellen. Langsheen de hexagonale lijnen kan je rivieren in het blauw zien, en bergen, voorgesteld als bruine gestipte lijnen. De twee eilanden worden tenslotte verbonden door zeeroutes in het wit aangegeven.

SLEUTEL

-  tip voor beginners
-  18xx Expert
-  Strategie
-  Spelvoorbeeld

 *Mijnen zijn geen nieuw concept in de 18XX series, maar de manier waarop ze in 1865 werken is wel merkkelijk verschillend van de andere spellen. Bemerkt ook dat de bergen en rivieren zich op de grenzen tussen vlakken bevinden, wat een invloed heeft op de bouwkosten die betaald moeten worden.*

Publieke maatschappijen Er zijn 8 publieke maatschappijen in het spel welke het spel beginnen in de stad met het overeenkomstige logo. Elke maatschappij heeft een eigen maatschappijkaart, aandelen en fiches. Er zijn kleine en grote publieke maatschappijen. Bij het begin van het spel is elke maatschappij klein, maar ze kan in de loop van het spel groot worden, nadat ze een historische bestemming (aangegeven door een gekleurd merkteken op de kaart) bereikt heeft. De volgende tabel somt de verschillende publieke maatschappijen in het spel op.

Acroniem	Kleur	Naam	Start	Bestemming
FMS	rood	Ferrovie Meridionali Sarde	Cagliari	Serbariu
RCSF	groen	Regia Compagnia delle Ferovie della Sardegna	Oristano	Cagliari
SFSS	blauw	Strade D-Ferrate Settentrionali Sarde	Sassari	Olbia
FCS	bruin	Ferrovie Complimentari di Sardegna	Isili	Nuoro
SFS	oranje	Societa Italiana Strade Ferrate Secondarie della Sardegna	Arbatax	Cagliari
FA	geel	Ferrovia degli Aranci	Nuoro	Olbia
CFC	grijs	Chemin de fer Corse	Bastia	Ajaccio
CFD	zwart	Chemins de fer Départementaux	Portovecchio	Bastia

Een maatschappijkaart is de plaats waar het geld, de fiches, verkeersfiches en treinen bewaard worden. Op de kaart zijn er 7 plaatsen voor de fiches en voldoende plaats voor het overige materiaal.

Aandeelbewijzen worden in 1865 gebruikt om het eigendomsdeel van een speler in een publieke maatschappij aan te geven. Een maatschappelijk aandeel van een kleine maatschappij vertegenwoordigt 20 % terwijl een Voorzittersaandeel 40 % vertegenwoordigt. Het wordt beschouwd als een dubbel aandeelbewijs maar telt als 1 aandeelbewijs. Een aandeelbewijs van een grote maatschappij vertegenwoordigt 10 % terwijl een voorzittersaandeel 20 % vertegenwoordigt. Het is belangrijk de tabel hieronder goed te verstaan omdat deze tabel de verschillende karakteristieken van de aandelen weergeeft.

Type aandeel		Eigenaarsdeel		Waarde
Kleine maatschappij	Vorzittersaandeel	Dubbel aandeel	40%	Tweemaal de waarde van de koers
Kleine maatschappij	Aandeel	Enkel aandeel	20%	De waarde van de koers
Grote maatschappij	Vorzittersaandeel	Dubbel aandeel	20%	Tweemaal de waarde van de koers
Grote maatschappij	Aandeel	Enkel aandeel	10%	De waarde van de koers




- ◇ *Bemerk het verschil tussen aandeelbewijzen en het eigenaarsdeel dat ze vertegenwoordigen. Een aandeelbewijs kan 10 %, 20 % of 40 % eigenaarsaandeel van een publieke maatschappij vertegenwoordigen maar slechts als 1 aandeelbewijs tellen. Het aantal aandeelbewijzen dat spelers kunnen hebben is beperkt naargelang het aantal spelers dat aan het spel deelneemt. Ze zijn ook beperkt naar het eigenaarsaandeel dat ze van een maatschappij mogen bezitten, niet meer dan 60 % in elke maatschappij.*

Maritieme maatschappijen Er zijn 8 maritieme maatschappijen in het spel die gelieerd zijn aan de verschillende kustplaatsen in het spel. Elke speler krijgt bij aanvang van het spel 2 maritieme maatschappijen. Volgende tabel lijst deze maritieme maatschappijen op.

Acroniem	Voledige benaming	Bonus locatie
M1	Compagnia Maritima Golfo Aranci	Olbia
M2	Compagnia Marittima Arbatax	Arbatax
M3	Compagnia Marittima Cagliari	Cagliari
M4	Compagnia Marittima Carbonia District	Serbariu, Monteponi, Su Zurfuru
M5	Compagnia Marittima Oristano	Oristano
M6	Compagnia Marittima Sassari	Sassari
M7	Compagnia Marittima Ajaccio	Ajaccio
M8	Compagnia Marittima Calvi	Calvi

Wanneer de speler deze maritieme maatschappij in handen heeft, brengt ze hem een vast bedrag op bij het begin van elke ronde. In de loop van het spel kan een speler een maritieme maatschappij gratis onderbrengen in een van zijn publieke maatschappijen. Wanneer een publieke maatschappij de eigenaar is van een maritieme maatschappij dan brengt deze bijkomende dekkings- en verkeerstegels op waardoor de inkomsten van de maatschappij toenemen.

-  *Maritieme maatschappijen hebben een gelijkaardige functie als private maatschappijen in andere spellen. Ze voorzien de spelers van een vast inkomen bij het begin van het spel en hebben bonus functies die later in het spel kunnen benut worden. De kaart moet omgekeerd worden wanneer de maatschappij wordt overgedragen aan een publieke maatschappij.*




De beurs en de bank

De beurs bevindt zich onderaan het spelbord en beheert de waarde van de aandelen van de openbare maatschappijen. Elk vak heeft een getal dat de waarde van 1 aandeel van die maatschappij voorstelt.

De prijs op de beurs is de waarde van een aandeel van 20 % voor een kleine maatschappij en 10 % voor een grote maatschappij. Een voorzittersaandeel, dat telkens een dubbele waarde heeft, is tweemaal de op de beurs aangeduide waarde, waard. Waardes gaan van L10 tot L490. Het belang van de lage waardes wordt later duidelijk (Ze worden gebruikt wanneer aandelen van de Dragons gekocht worden of bij het liquideren van aandelen tijdens een overname).

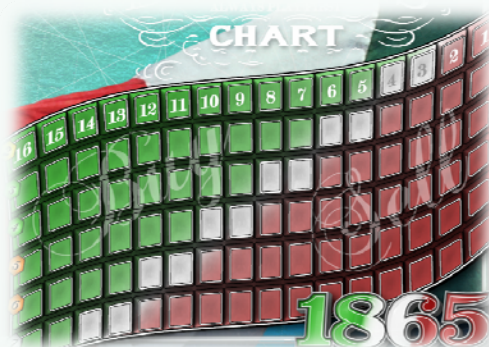
70	80	90	100	110	120	130	140	150	165	180	195
75	85	95	110	120	130	140	150	160	180	195	210
90	100	110	130	140	150	160	170	180	200	215	230

Op het bord staat ook een Bank Pool. Hier worden de aandelen gelegd nadat ze verkocht werden en waar dezelfde aandelen te koop worden aangeboden in een beursronde.

-  *De Beurs vertoont geen gekleurde zones of afbakeningen. Het belangrijkste verschil met andere spellen zit hem in het veranderen van de aandelenprijs. De prijs van het aandeel daalt niet indien de maatschappij beslist geen dividend uit te keren, maar blijft op zijn waarde staan. De prijs stijgt wanneer een dividend wordt uitgekeerd of wanneer de maatschappij een nieuwe trein koopt uit de stapel beschikbare treinen. Daarom kan een maatschappij die een dividend uitkeert en een nieuwe trein aankoopt een "dubbele sprong" maken op de beurs.*

De Dragon kaart

De Dragons zijn buitenlandse investeerders die ook in aandelen handelen samen met de spelers. De Dragons vertrouwen op een indicator genaamd "de maatschappij ranking" om aandelen te kopen/verkoopen en de Dragon's kaart onderaan het spelbord wordt hiervoor gebruikt. De ranking van een maatschappij is de som van zijn treinfase en tegels die op de kaart gelegd worden. De acties van de Dragons worden door de spelers uitgevoerd tijdens de beursronde volgens een welbepaalde algoritme.



- ◇ *Je zou Dragons kunnen beschouwen als “fictieve spelers” die aan tafel zitten tussen de spelers. Na een paar spellen zul je hun acties kunnen anticiperen en hen zelf manipuleren tot eigen voordeel.*
- ★ *Dragons en de ranking van een maatschappij zijn totaal nieuwe concepten in 18XX en ervaren spelers wordt aangeraden zich de gedetailleerde regels, die later zullen verschijnen, eigen te maken.*

Spoortegels De sporen staan op de zeshoekige tegels. Er zijn verschillende soorten tegels : gewone (zonder station), dorpen (kleine puntjes), steden (witte cirkels) en mijnen (houweel en schop) en in verschillende kleuren : geel, groen , bruin en grijs. Steden en dorpen worden voorgesteld door een getal op een blokje. Dit is het verkeer dat door dit station wordt gegenereerd wanneer een maatschappijfiche naast de route die dit station verbindt, wordt gelegd. Steden genereren normaal meer verkeer dan dorpsstations en grotere steden (geïdentificeerd aan de hand van een letter) genereren meer verkeer dan gewone steden. Vaak impliceert een verschillende kleur ook een verschillende waarde voor de stations, zo is grijs waardevoller dan bruin, bruin meer waard dan groen en groen meer dan geel. Voor de mijnen geldt een andere regel : Ze leveren hun verkeer in elke ronde op maar naargelang het spel ontwikkelt vermindert de waarde van hun verkeer.

- ◇ *Je zal ook nog een ander kleiner gedrukt getal op de tegel vinden. Dit is het tegelnummer en wordt gebruikt om naar die specifieke tegel te verwijzen.*
- ★ *In tegenstelling tot andere 18XX spellen staat er geen inkomsten afgedrukt op een stad of stationstegel. Zoals reeds vermeld is het nummer het verkeer dat door dit station wordt gegenereerd. Later zal ik uitleggen dat er geen kost betaald hoeft te worden om tegels te leggen en dat de manier om up te graden minder strikt is dan in andere spellen.*



Stations Hoofdstations van je maatschappij worden voorgesteld door gekleurde blokjes. Ze worden op een leeg vakje geplaatst op een stads of mijnstegel. Wanneer een nieuw blokje op de kaart geplaatst wordt, dan krijgt de maatschappij verkeer voor de bestemming alsook voor alle andere stations op deze lijn. Dit zal later duidelijk worden, nu is het belangrijk te onthouden dat blokjes en verkeer nauw verweven zijn.

- ◇ *Je spoorweg zal steeds starten met een blokje op je thuisstad. Blokjes worden hoofdzakelijk voor 2 doeleinden gebruikt in het spel : om verkeer te genereren en om aansluiting te bekomen op andere spoorwegen (of om op zijn beurt andere maatschappijen te beletten andere spoorwegen te gebruiken).*



Verkeer



Verkeer wordt in het spel voorgesteld door zwarte blokjes. Ze worden gebruikt om bij te houden hoeveel verkeer een maatschappij ontvangt wanneer de spoorweglijn wordt uitgebreid. Kleine zwarte blokjes zijn 1 verkeerseenheid waard, medium zwarte blokjes 5 en grote zwarte blokjes 10.

Treinen

Er zijn 6 verschillende soorten treinen in het spel van fase 2 tot fase 7 treinen (vaak afgekort PH2, PH3 enz.) Elke trein wordt gekarakteriseerd door zijn draagkracht (het aantal verkeer dat het kan verdragen) en zijn kost. PH2 treinen zijn zeer basale treinen die 8 draagkracht hebben en L100 kosten. PH3 zijn iets beter tot de PH7 treinen die technologisch het meest geavanceerd zijn, 35 verkeer verdragen en L800 kosten. Tijdens de bedieningsronde zullen de treinen rijden en inkomsten opbrengen voor de maatschappij.

Op het spelbord is een vak voor beschikbare treinen waar alle voor aankoop beschikbare treinen worden gelegd. De toekomstige Treinstapel dient om de treinen van de volgende treinstapel te leggen.

- ◇ *De makkelijkste manier om je in te beelden hoe je trein werkt is om een punt draaglast te zien als een zijte op jouw trein terwijl elke verkeerseenheid een passagier is. Je treinen hebben zoveel beschikbare zijtes als de draaglast en kunnen maximaal dat aantal passagiers vervoeren. Elke passagier die een leeg zijte vindt op jouw trein zal jouw maatschappij L10 betalen. De passagiers die geen zijte vinden op jouw trein zullen op het perron achterblijven en niets betalen.*



- ⊛ *Op dit punt zal het je duidelijk geworden zijn dat de manier waarop de treinen werken en hoe de inkomsten van de maatschappijen wordt uitgerekend totaal anders is dan in de andere 18XX spellen. Dit wordt "traffic based system" genoemd en heeft het voordeel dat spelers niet de beste route voor hun treinen moeten zoeken. Tijdens de bedieningsronde van de maatschappij kijk je gewoon naar de volledige draagkracht van je treinen en het totale verkeer op je spoorlijnen om je inkomsten te bepalen.*
- ⊙ *Bemerkt dat de laatste trein in PH2, PH3 en PH4 een korting geniet. Het is nuttig je aankopen zo te timen dat je maatschappij van deze bonus geniet so that your company benefits of these savings.*

Staatslening

Staatsleningen zijn L500 waard en vormen financiële ondersteuning door de Italiaanse regering om de spoorwegen te consolideren. Leningen zijn in feite enkel mogelijk wanneer een publieke maatschappij een andere publieke maatschappij overneemt (opslorpen) en onder wel bepaalde voorwaarden.

- ⊛ *Een maatschappij kan geen lening bekomen om sporen te leggen, blokjes te spelen, treinen aan te schaffen enz. Leningen zijn enkel mogelijk voor de overname van andere maatschappijen.*
- ⊙ *Het opslorpmechanisme wordt later volledig uitgelegd in de spelregels. Een slim gebruik van deze methode en voordeel verkrijgen door staatsleningen kan een bepalende factor zijn voor winst.*



Andere spelonderdelen

De priority kaart duidt de startspeler aan die in de beursronde het eerst speelt. De volgorde kaarten worden enkel bij aanvang van het spel gebruikt om de zitvolgorde van de spelers te bepalen. Bij 4 spelers gebruik je de priority kaart 4. Nadat iedereen zijn zitplaats toegewezen gekregen heeft, worden de volgordekaarten opnieuw in de doos gedaan.

De rondeteller in de linker benedenhoek van het spelbord wordt gebruikt om de huidige beurt bij te houden. Een klein blokje kan hiervoor gebruikt worden.

Nu dat alle spelonderdelen je bekend zijn is het tijd om het spel te leren spelen!

STRUCTUUR VAN HET SPEL

Het spel klaarzetten, de verschillende fases van het spel en de maritieme maatschappijen begrijpen

2.1 SPELOVERZICHT

1865 Sardinia is een beurs en treinspel waarin de spelers in de huid kruipen van investeerders in spoorwegen en voorzitters van bedrijven. In deze functie pogen ze zoveel mogelijk rijkdom te verzamelen. Spelers verwezenlijken dit door eigendomsaandelen in de verschillende spoorwegmaatschappijen te bezitten. Wanneer een maatschappij geld verdient en dividenden uitbetaalt, betaalt het deze uit aan de spelers die aandelen van deze maatschappij bezitten. Naarmate deze aandelen in prijs stijgen of dalen, stijgt of daalt de rijkdom van de eigenaars van deze aandelen.

De rijkdom van de spelers is samengesteld uit hun cash geld en de huidige waarde van hun aandeel in de publieke maatschappijen. Het doel is op het einde de rijkste speler te zijn.

Spelers kunnen van elke maatschappij aandeelhouder worden. De aandeelhouder met het meeste aantal aandelen in de maatschappij wordt voorzitter en is verantwoordelijk voor alle beslissingen voor die maatschappij. Deze beslissingen hoeven niet steeds in het voordeel van de maatschappij te zijn, maar ze moeten steeds in het voordeel van de voorzitter zijn. Het voorzitterschap van een maatschappij wijzigt wanneer er een wijziging is in de meerderheidsstructuur van een maatschappij. Dit gebeurt soms wanneer een speler erin slaagt meer aandelen te verwerven dan de huidige voorzitter. Het kan ook doordat de huidige voorzitter de maatschappij leegzuigt en nadien overlaat aan een andere aandeelhouder.

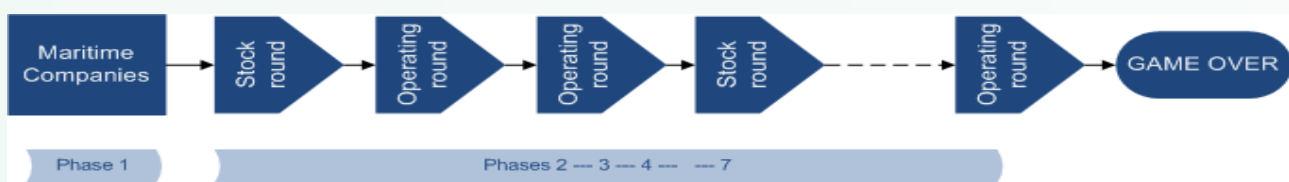
Een spel gespeeld door spelers die met de regels vertrouwd zijn duurt ongeveer 3 tot 4 uur. Indien meerdere spelers het spel voor de eerste maal spelen, duurt het spel wat langer. Met 2 of 3 spelers kan het korte spel gespeeld worden (zie desbetreffend hoofdstuk) dat zich enkel op het eiland Sardinië afspeelt. Het korte spel wordt aangeraden als je met 2 spelers speelt. Een kort spel duurt voor ervaren spelers ongeveer 2 tot 3 uur.

2.2 SPELVOLGORDE

De tijd wordt in 1865 onderverdeeld in 7 spelfases. Het begin van elke nieuwe fase wordt normaal voorafgegaan door de aankoop van een nieuwe grotere trein. De overgang van de ene fase naar de andere kan een invloed hebben op de spelregels en bepaalde gebeurtenissen doen ontstaan.

Het spel start bij fase 1. In deze fase krijgt elke speler 2 maritieme maatschappijen toegewezen.

Het spel gaat vervolgens door een aantal beursrondes (waarin de spelers en de Dragons spelen), gevolgd door 2 bedieningsrondes (waar de maritieme en publieke maatschappijen spelen). Tijdens elke beursronde pogen de spelers hun financiële situatie te verbeteren door aandelen te kopen of te verkopen. Tijdens de bedieningsronde poogt de spoorwegmaatschappij sporen te leggen of up te graden, stations te bouwen, treinen te laten rijden om geld te verdienen en treinen te kopen.



✪ *Sommige 18XX spellen hebben een variabel aantal bedieningsrondes afhankelijk van de spelfase. In 1865 Sardinia is er steeds 1 beursronde gevolgd door 2 bedieningsrondes.*

De onderstaande tabel toont de belangrijkste regels/gebeurtenissen in elke fase.

FASE	Veroorzaakt door	Regels/gebeurtenis
1	Begin van het spel	Maritieme maatschappijen worden toegewezen
2	Toewijzing maritieme maatschappijen	Gele tegels beschikbaar treinlimiet 4 alle maatschappijen zijn klein startwaardes van 60 tot 100 beschikbaar kleine maatschappijen kunnen groot worden maritieme maatschappijen kunnen overgedragen worden
3	Aankoop eerste PH3 trein	Groene tegels beschikbaar trein limiet 3 startwaarden van 110 tot 130 beschikbaar
4	Aankoop eerste PH4 trein	Fase 2 treinen worden gesloopt
5	Aankoop eerste PH5 trein	Bruine tegels beschikbaar maritieme maatschappijen die de spelers nog op handen hebben worden afgelegd alle maatschappijen worden groot startwaarden van 140 tot 150 beschikbaar
6	Aankoop eerste PH6 trein	Treinlimiet 2 fase 3 treinen worden gesloopt
7	Aankoop eerste PH7 trein	Grijze tegels beschikbaar fase 4 treinen worden gesloopt

- ❖ *Tenzij anders bepaald is een gebeurtenis die in een fase geactiveerd wordt ook in de volgende fase geldig : bijvoorbeeld in fase 3 worden de groene tegels beschikbaar, deze blijven beschikbaar in fases 4,5,6 en 7.*
- ☺ *De controle behouden en zich voorbereiden op de volgende fase is de belangrijkste factor voor een overwinning. Wees er zeker van dat je maatschappijen over treinen beschikken die ook in de volgende fase mogen gebruikt worden en poog je tegenstander te treffen door de volgende fase op gang te brengen.*

2.3 ETIQUETTE

Voorkomende spelers zorgen ervoor dat het tempo niet stilvalt en dat de spelervaring voor iedereen leuk is. In een spel met deze speelduur zouden spelers hun beursaankopen en acties van hun maatschappijen op voorhand moeten plannen en waar mogelijk, ook reeds het leggen en upgraden van hun spoorlijnen.

De aandelen die een speler bezit worden op een ordelijke manier voor hem gelegd zodat iedereen deze makkelijk ziet. Het geld en aandelen dat elke speler bezit is openbaar. De treinen, verkeer en leningen die een speler heeft worden open op de maatschappijkaart gelegd. Het geld wordt op de maatschappijkaart gelegd en moet op vraag van een speler worden medegegeeld. Speler die hierover vragen hebben, kunnen dit vragen op een manier die de beurt van een andere speler zo weinig mogelijk stoort.

2.4 SPELOPZET

Om het spel op te zetten moeten volgende zaken gebeuren :

Zorg ervoor dat de bank exact 8.000 Lire (L8,000) als fonds heeft. Een speler-vrijwilliger acteert als bankier en zit naast de bank. Hij geeft de spelers hun startgeld. Het beginkapitaal is L360 per speler bij 2 spelers, L330 bij 3 spelers en L300 bij 4 spelers.

Leg de PH2 treinkaarten op de stapel beschikbare treinen in de linkerbovenhoek van het spelbord. De afgelegde treinen worden hieronder neergelegd. De overige treinen gaan naar de toekomstige treinenstapel

gesorteerd per fase. Leg alle kleine aandelen van de publieke maatschappijen in het oorspronkelijke aanbod links op het spelbord met het 40% voorzittersaandeel bovenop de stapel. Leg alle thuisfiches van de publieke maatschappijen op de respectieve thuissteden (kijk naar het logo van de maatschappijen voor hulp om het juiste plaatsje te vinden).

Spelvolgorde en zitje aan de tafel worden in willekeurige volgorde beslist. De spelers trekken blind 1 spelersvolgordekaart. Wie nummer 1 trekt krijgt de kaart startspeler, wie nummer 2 trekt speelt als tweede en zit links van de startspeler enz.

Nu kunnen we fase 1 spelen.

2.5 FASE 1 - MARITIEME MAATSCHAPPIJEN TOEWIJZEN

Maritieme maatschappijen worden in fase 1 toegewezen. Dit is een verplichte stap.

De startspeler kiest 1 maritieme maatschappij uit de 8 beschikbare maatschappijen en neemt deze op hand. Er dient hiervoor niets betaald te worden. De tweede speler kiest vervolgens een maritieme maatschappij uit de overgebleven kaarten. Dit gaat door tot elke speler 1 maritieme maatschappij gekozen heeft.

De laatste speler die een maritieme kaart koos, mag nu een tweede maritieme maatschappijkaart kiezen om op hand te nemen. Het spel gaat door in omgekeerde spelersvolgorde waarbij elke speler 1 maritieme maatschappijkaart kiest en op handen neemt. De startspeler kiest dus steeds de eerste en laatste maritieme maatschappijkaart.

Elke speler heeft nu exact 2 maritieme maatschappijkaarten. Maritieme maatschappijkaarten die overblijven worden weggelegd en niet meer gebruikt in het spel.

Vanaf nu wordt er telkens 1 beursronde en 2 bedieningsrondes gespeeld tot het einde van het spel

- ❖ *Een spel met 3 spelers : Alan (A), Bob (B) en Carol (C). A is de startspeler en kiest de maritieme M3 die hij op handen neemt. B is tweede en kiest M1. C mag nu 2 maritieme maatschappijkaarten kiezen en kiest M7 en M8 allebei op het eiland Corsica. De beurt is nu terug aan B die M2 kiest. Uiteindelijk kiest A M6. De maritieme maatschappijen M4 en M5 worden weggelegd.*

2.6 MARITIEME MAATSCHAPPIJEN

Maritieme maatschappijen stellen bedrijven voor die passagiers en goederen verschepen over de eilanden Sardinië, Corsica en het vasteland.

In bezit van en speler zal zo een maatschappij een vast bedrag van L20 uitbetalen aan de eigenaar ervan bij het begin van elke bedieningsronde (voorzijde van de maritieme kaart)

Op elk moment tijdens de beurt van een publieke maatschappij mag de speler een of meerdere van zijn maritieme maatschappijen overdragen aan die maatschappij. De speler ontvangt geen compensatie voor die overdracht maar de maatschappij die een maritieme maatschappij verwerft heeft een aantal voordelen.

Ten eerste, zodra de maritieme maatschappij wordt overgedragen aan een publieke maatschappij, levert ze 8 draaglast punten zoals fase 2 treinen (draai de maritieme kaart om zodat de nieuwe functie zichtbaar wordt) en kan daardoor de inkomsten van de maatschappij doen verhogen.

Ten tweede, indien een maatschappij een token op een plaats heeft die in het vet staat op de maritieme kaart, dan krijgt de maatschappij dadelijk een aantal verkeerschips gelijk aan het getal van de huidige fase.

- ❖ *In fase 4, tijdens de beurt van de FMS maatschappij, draagt Alen de M3 maritieme maatschappij gehuisvest in Cagliari over aan FMS. FMS heeft een token in Cagliari, dus ontvangt de maatschappij dadelijk 4 verkeerschips.*

Deze bonus wordt ook toegekend indien een maatschappij later in het spel hier ook een token neerlegt nadat het de maritieme kaart heeft gekregen. In dat geval zal de maatschappij het aantal verkeerschips krijgen van de fase waarin het token geplaatst werd.

- ❖ *In fase 4, tijdens de beurt van de RCFS maatschappij, draagt Alen de M3 maritieme maatschappij gehuisvest in Cagliari over aan RCFS. RCFS heeft geen token in Cagliari dus worden er ook geen verkeerschips uitbetaald. Echter indien later in fase 6 RCFS een token in Cagliari plaatst, krijgt het dadelijk 6 verkeerschips.*

Noteer dat de Maritieme maatschappij M4 verbonden is met 3 mijnen in het Carbonia district. Om de bonus te verkrijgen hoeft de publieke maatschappij maar 1 token te plaatsen in één van deze mijnen.

Maritieme maatschappijen werken enkel samen met gewone treinen. Een maatschappij die een maritieme maatschappij bezit, maar geen treinen genereert geen inkomsten in deze beurt. De Maritieme maatschappij vervult ook niet de behoefte van een maatschappij om op het einde van de bedieningsronde een trein te bezitten. Een maatschappij die enkel maritieme maatschappijen bezit moet een trein kopen op het einde van zijn bedieningsronde.

Maritieme maatschappijen die de spelers nog op handen hebben wanneer fase 5 start moeten dadelijk worden afgelegd. Maritieme maatschappijen die in het bezit zijn van publieke maatschappijen zullen verder blijven werken tot op het einde van het spel. Dit is eveneens een voordeel bij de overdracht van maritieme maatschappijen naar publieke maatschappijen.

Eenmaal overgedragen naar een publieke maatschappij, kan een maritieme maatschappij niet opnieuw overgedragen worden.. Een maritieme maatschappij kan echter wel tussen publieke maatschappijen overgedragen worden ten gevolge van fusies (zie hoofdstuk fusies).

- ☉ *De correcte timing om een maritieme maatschappij over te dragen naar een publieke maatschappij is belangrijk. Normaal wil je er zeker van zijn dat door de dividenden die de publieke maatschappij uitkeert, de maritieme maatschappij je van meer inkomsten zal voorzien dan het vaste bedrag. Om dat te realiseren moet de maritieme maatschappij een voldoende aantal bijkomend verkeer opleveren in de publieke maatschappij.*

2.7 EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als de bank zonder geld komt te zitten.

Indien de bank zonder geld komt te zitten gedurende een bedieningsronde, werk dan de twee volledige bedieningsrondes nog af om de winnaar te bepalen.

Indien de bank zonder geld komt te zitten tijdens de beursronde, werk dan deze beursronde en de twee daaropvolgende bedieningsrondes nog af alvorens de winnaar te bepalen.

De winnaar is diegene die het hoogste aantal geld heeft uit de cash en aandelen gewaardeerd aan marktwaarde te samen. Merk op dat bij het einde van het spel elke maatschappij die nog een openstaande staatslening heeft, de marktwaarde van zijn aandeel met L50 ziet verminderen per uitstaande lening. Ook zal elke speler die een persoonlijke staatslening gekregen heeft ten gevolge van en bankroet de waarde van zijn aandeel zal zien verminderen met de totale waarde van de verkregen leningen.

EEN BEURSRONDE SPELEN

Een maatschappij opstarten, aandelen verwerven en de beurs

3.1 BEURSRONDE

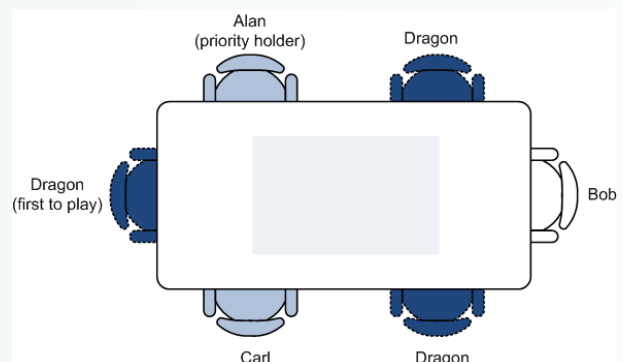
In een beursronde spelen spelers en Dragons om beurt om aandeelbewijzen te kopen of te verkopen.

Een beursronde start steeds met de Dragons gevolgd door de startspeler en vervolgens met de overige spelers in klokwijzerzin tot alle spelers en Dragons gepast hebben.

3.2 DRAGONS

Dragons zijn buitenlandse investeerders die aandelen kopen en verkopen in de beursronde. Ze spelen steeds als eerste in de beursronde en blijven spelen tussen de spelers.

- ❖ *Een nieuwe beursronde begint. De Dragons gaan eerst en kopen een aandeel van SFSS. Alan is startspeler en speelt na de Dragons, hij verkoopt 1 aandeel FCS en koopt 1 aandeel SFSS. De Dragons spelen vervolgens en kopen nog een FCS aandeel. Het is nu de beurt aan Bob en na hem komen de Dragons nogmaals aan de beurt.*



De aankoop/verkoop acties van de Dragons worden volgens een duidelijk bepaalde algoritme bepaald gebaseerd op de volgorde van de maatschappij. Deze volgorde is de som van het aantal treinen in hun respectieve treinfase van de maatschappij en het aantal tokens die op het spelbord liggen zoals aangeduid op de Dragons kaart.

- ❖ *De FMS maatschappij heeft 3 tokens op het spelbord en 2 PH2 treinen. De volgorde is dus 7. De RCFS maatschappij heeft maar 2 tokens op het spelbord en 1 PH3 trein. De volgorde is dus 5. De SFSS maatschappij heeft 5 tokens op het spelbord maar geen treinen, zijn volgorde is dus 5.*
- ❖ *Bemerkt dat de volgorde van de maatschappij bepaald wordt door de gespeelde tokens en de treinen in bezit van de maatschappij. Het soort maatschappij (klein of groot) heeft geen invloed op de volgorde. Omwille van dezelfde redenen kan de volgorde van een maatschappij enkel wijzigen tijdens een bedieningsronde wanneer de maatschappij de mogelijkheid heeft om tokens te plaatsen of treinen te kopen; de volgorde van een maatschappij wijzigt nooit tijdens een beursronde.*

De Dragons kaart op het spelbord wordt gebruikt om de volgorde van de maatschappijen bij te houden. De maatschappij die start in fase 2,3 of 4 zal beginnen bij volgorde 1 (omwille van het thuisstation) in de eerste rij van de kaart. Een maatschappij die start in fase 5,6 of 7 zal starten op volgorde 1 van de tweede rij op de Dragons kaart.

De volgordewijzer zal zich horizontaal verplaatsen op dezelfde rij naargelang de maatschappij tokens plaatst of treinen aankoopt. De wijzer zal verticaal bewegen per kolom ten gevolge van een wijziging in fase zoals uitgelegd in hoofdstuk 3.12

De Dragons kaart toont een groen, rood en wit gebied. De positie van de rangvolgorde in een bepaald gebied zal bepalen hoe de Dragons investeren of zich uit de aandelen van de maatschappijen terugtrekken.

De Dragons volgen immers de volgende alortime. Duid een speler aan die deze algoritme goed begrepen heeft en laat hem alle acties van de Dragons uitvoeren.

- Dragons zullen dadelijk elk aandeel aan de bank verkopen dat zich in het rode gebied bevindt van de Dragons kaart.
- Daarna zullen ze, indien ze onder hun maximumlimiet van aandelen zitten, elk beschikbaar aandeel kopen tegen initieel bod of van de bank dat zich in het groene gebied van de Dragonskaart bevindt. Indien er in het groene gebied meerdere aandelen beschikbaar zijn gebeurt dat in deze volgorde :
 - a. Het aandeel dat een betere diversificatie van hun portefeuille biedt ten aanzien van het aantal diverse aandelen.
 - b. Indien meerdere aandelen aan deze voorwaarde voldoen, dan zullen ze dat aandeel kopen met de hoogste volgorde.
 - c. Indien opnieuw meerdere aandelen aan deze voorwaarde voldoen, zullen ze het goedkoopste aandeel kopen.
 - d. Indien opnieuw meerdere aandelen aan deze voorwaarde voldoen, dan zullen ze dat aandeel kopen dat bovenop de stapel aandelenkaarten ligt.
- Indien de Dragons hun maximum limiet aan aandelen bereiken, zullen ze passen

Indien het gekozen aandeel beschikbaar is zowel tegen initieel bod als bij de bank dan zullen de Dragons steeds gaan voor dat tegen het initieel bod. Indien er geen aandelen te koop zijn in het groene gedeelte van de Dragonskaart, zullen ze passen.

De Dragons hebben geen interesse in de aandelen in het witte gebied i.e. Ze zullen geen aandelen in het witte gebied kopen of verkopen. De Dragons kunnen ook nooit voorzitter van een maatschappij worden zelfs indien ze meer aandelen bezitten dan de andere spelers.

Beperking op aandeel binnen de maatschappij : De Dragons zullen nooit meer dan 50% van de aandelen in een maatschappij bezitten. (Daar waar dit voor de menselijke spelers 60 % is).

Beperking op aandelen : De Dragons hebben een beperking op aandelen die anders is dan bij de menselijke spelers en de limieten veranderen in de verschillende spelfases.

	Fase 2	Fase 3-4	Fase 5-7
Limiet op aandelen	6	10	16

Alle geldtransacties met en door de Dragons verlopen via de bank. Hier hebben de Dragons hun rekening. De Dragons hebben dus geen eigen geld, wanneer Dragons aandelen kopen of verkopen is er geen fysieke transfer van geld. Wanneer de Dragons aandelen kopen tegen het initieel bod transfereer het juiste bedrag dan van de bank naar de schatkist van de maatschappij.

De aandelen van de Dragons worden bewaard in de Dragon's Pool, een open gebied rond de Dragon's kaart.

❖ *Stel je de volgende situatie voor : Er zijn 3 maatschappijen in spel : FMS (orde 7, waarde L120, groot) RCFS (orde 5, waarde L80, groot) en SFSS (orde 5, waarde L100, klein). Alle maatschappijen bevinden zich in het groene gebied van de Dragonskaart. De Dragons hebben reeds twee 10% aandelen van FMS, een 10% aandeel van RCFS en een 20% aandeel van SFSS. Welk aandeel zullen ze vervolgens kopen? Antwoord : RCFS, SFSS, FMS, RCFS, SFSS, FMS enz.*

- *in de volgende beurt elimineert punt a de FMS als mogelijke keuze omdat ze reeds 2 aandelen FMS hebben en een derde aandeel hen niet zal helpen bij het diversifiëren van hun portefeuille. Punt b lost niets op omdat beide maatschappijen RCFS en SFSS dezelfde orde hebben. Punt c zegt je dat ze RCFS zullen kopen omdat dit aandeel hen het minste kost.*
- *Wanneer ze de volgende beurt spelen zullen de Dragons van FMS en RCFS elk twee aandelen hebben en slechts een SFSS dus omwille van punt a zullen ze SFSS kopen.*
- *De volgende beurt van de Dragons hebben ze twee certificaten van alle maatschappijen, dus helpt punt a niet. Punt b echter wel en ze kiezen nu FMS omdat dit de hoogste orde heeft.*

☉ *Eenmaal bekend met de algoritme wordt het vrij makkelijk de acties van de Dragons tijdens de beursronde te voorspellen en naar eigen voordeel aan te wenden. Een punt dat je dadelijk merkt is dat als gevolg van deze algoritme, de Dragons enkel in de eerste beurt van de beursronde aandelen zullen verkopen (omdat de orde van de maatschappij niet kan wijzigen tijdens de beursronde) en ze nooit aandelen in een maatschappij zullen kopen die pas op de markt gebracht wordt (deze maatschappij heeft enkel een token in zijn thuisstation en geen treinen waardoor zijn orde 1 is wat steeds in het rode gebied van de Dragons is.).*

☉ *Een typische strategie bij het spelen met Dragons is om je maatschappij in het groene gebied van de Dragonskaart te positioneren nadat je van een kleine maatschappij een grote gemaakt hebt. Na deze omzetting zullen er immers 5 nieuwe aandelen beschikbaar komen tegen initieel bod en, indien je timing de juiste is, kan je de meeste ervan aan de Dragons verkopen waardoor je een snelle toevloei hebt van cash geld in de schatkist van je maatschappij.*

3.3 SPELERS

During each player's turn in a stock round, the player may sell any number of certificates and then buy one certificate. This order is strict, e.g. a player cannot buy a certificate and then sell certificates. Also, a player can never buy more than one certificate per turn. A player may also choose to pass, neither buying or selling. Once a player has completed these actions, the turn passes to the Dragons and then to the next player in clockwise order.

A player buying and/or selling in a stock turn is guaranteed another stock turn. Each player usually gets several turns within each stock round. The stock round ends when all players and Dragons pass in turn. When that occurs, the round marker is moved to the first operating round position on the Game Round display.

3.4 AANDELEN VERKOPEN

Een speler kan meerdere aandelen uit zijn hand verkopen aan de bank. Wanneer de speler aandelen verkoopt, dan ontvangt hij de huidige marktwaarde voor deze aandelen zoals aangegeven in de beursronde. Enkele aandelen betalen exact de prijs, dubbele aandelen betalen dubbele waarde.

Dubbele aandelen bijv. het voorzittersaandeel kunnen niet verkocht worden tenzij een andere speler minstens twee enkele aandelen van deze maatschappij bezit. In dat geval vindt een uitwisseling van aandelen plaats zoals uitgelegd in hoofdstuk 3.10 overdracht van voorzitterschap.

Nadat de speler het geld ontvangen heeft voor zijn verkochte aandelen, kan de waarde van het aandeel op de beurs dalen. Indien de aandelen verkocht worden door de voorzitter van de maatschappij of de Dragons, dan wordt de pion van die maatschappij 1 vak teruggezet voor elk verkocht aandeel. Er is geen terugval indien het aandeel verkocht wordt door andere spelers die niet de voorzitter zijn.

Wanneer je meer dan een aandeel van een maatschappij verkoopt, is de waarde van elk aandeel gelijk. Een speler kan er niet voor kiezen meerdere aandelen van een maatschappij te verkopen als meerdere transacties tijdens dezelfde beurt in de beursronde.

Wanneer een speler aandelen verkoopt van verschillende maatschappijen, dan bepaalt hij zelf de volgorde waarin hij verkoopt.

De volgende uitzonderingen gelden op alle verkopen van aandelen ::

- Een aandeel van een maatschappij die nog niet in dienst is gesteld kan niet verkocht worden.
- Er kan nooit meer dan 50% van de aandelen van de maatschappij bij de bank zijn. Spelers kunnen geen aandelen verkopen indien dit zou resulteren in het feit dat meer dan 50% van de aandelen in de Bank Pool zou komen.

- ❖ *Tijdens zijn beurt in de beursronde, besluit Carl alle 3 zijn aandelen van de maatschappij FA (groot) te verkopen samen met 1 aandeel van FMS (klein). Beide maatschappijen zijn reeds eenmaal bediend en er zijn geen aandelen bij de bank. Alle aandelen van Carl zijn enkele aandelen vermits hij niet de voorzitter is van deze maatschappijen. FA staat aan waarde L110 op de beurs terwijl FMS tegen waarde L70 staat Carl krijgt dus L400 en de verkochte aandelen gaan naar de bank. De waardepion van beide aandelen wordt niet teruggezet.*
- ❖ *Stel je nu een andere situatie voor : Carl besluit opnieuw alle drie zijn aandelen van FA te verkopen en een aandeel FMS. Beide maatschappijen zijn minstens eenmaal bediend geweest maar er zijn reeds twee FMS aandelen in de bank voor een totaal aandeel van 40% van de aandelen. Carl kan dus de aandelen FMS niet verkopen want hierdoor zou hij de 50% regel overtreden.*

3.5 AANDELEN KOPEN

Wanneer je een aandeel koopt kan je dit doen tegen het initiële aanbod of uit de bank of Dragons pool. De aankoop tegen initieel bod geschiedt steeds in volgorde (i.e. Het voorzittersaandeel wordt steeds eerst gekocht).

Aandelen worden gekocht tegen de marktwaarde bij het initiële bod, het geld wordt betaald aan de maatschappij.

Aandelen worden gekocht tegen de marktwaarde of bij de bank, het geld wordt betaald aan de bank.

Aandelen worden gekocht tegen de marktwaarde uit de Dragondpool plus een premie indien de maatschappij zich in het witte of groene gebied van de Dragonskaart bevindt. De hoogste kost wordt toegepast als de maatschappij zich in het groene gebied bevindt, een lagere premie wordt gevraagd als de maatschappij zich in het witte gebied bevindt. (de waarden staan voorgedrukt op de beurs) Het geld wordt betaald aan de bank (waar de rekeningen van de Dragons zijn).

- ☉ *Waarom zou je aandelen kopen bij de Dragons zelfs met een premie? Er zijn verschillende redenen zoals : er zijn geen aandelen van die maatschappij meer beschikbaar tegen initieel bod of omdat je poogt een maatschappij over te nemen van een van je tegenstanders of omdat je defensief speelt en poogt te voorkomen dat de Dragons al deze aandelen verkopen in een latere fase van het spel (omdat je weet dat deze maatschappij in het rode gebied van de dragonskaart gaat eindigen). Een meer subtiele reden om te kopen is om plaats vrij te maken indien je weet dat de dragons aandelen van je eigen maatschappij willen kopen.*

De volgende regels zijn van toepassing op alle aankopen van aandelen:

- een speler kan nooit een aankoop uitvoeren die zijn maximum aan aandelen zou overschrijden.

	Bij 2 spelers	Bij 3 spelers	Bij 4 spelers
Limiet aan aandelen	36	24	18

- Eenmaal een speler een aandeel van een bepaalde maatschappij heeft verkocht, kan die speler in deze beurt van de beursronde geen aandeel van die maatschappij kopen.
- Een speler kan nooit meer dan 60% van de aandelen in zijn bezit hebben

3.6 EEN NIEUWE MAATSCHAPPIJ BEGINNEN

Het eerste aandeel dat van een maatschappij gekocht wordt is het voorzittersaandeel. Wanneer een speler dit aandeel koopt, wordt hij voorzitter van die maatschappij en plaatst hij de beursprijs op een van de vakken in het gele gebied (L60; L70; L80; L90 of L100). Meer waarden (L110; L120; L130; L140 en L150) worden beschikbaar in de loop van het spel. Indien reeds een of meerdere beurstokens zich op dit vak bevinden, wordt het nieuwe beurstoken onderaan geplaatst.

De voorzitter betaalt dadelijk tweemaal de gekozen beursprijs aan de schatkist van de maatschappij en neemt de maatschappijkaart. Deze wordt gebruikt om de tegoeden en bezittingen namelijk treinen, verkeer, geld, tokens en staatsleningen bij te houden.

- ◇ *Een belangrijk onderdeel in de 18XX spelen is dat de tegoeden van de voorzitter en die van de maatschappij duidelijk onderscheiden moeten worden. De voorzitter leidt de spoorweg in naam van de aandeelhouders maar hij is geen eigenaar van de tegoeden van de maatschappij. Daarom kan hij ook geen geld overzetten van de maatschappij naar zijn privé of omgekeerd. De maatschappijkaart en bijbehorende inhoud wordt overgedragen aan de nieuwe voorzitter indien het voorzitterschap wijzigt.*

In dit stadium is de maatschappij nog niet opgestart en kan ze bijgevolg nog niet bediend worden. Ten minste 60% van de aandelen van de maatschappij moeten verkocht worden alvorens deze als opgestart beschouwd wordt en ze in de volgende rondes kan bediend worden.

Wanneer een maatschappij is opgestart, wordt een token geplaatst in de bijbehorende rij van orde 1 (eerste rij voor de maatschappijen opgestart in fase 2,3 of 4; tweede rij voor de maatschappijen opgestart in fase 5,6 of 7) een token wordt geplaatst op het inkomstenspoor.

Geef de maatschappij het aantal verkeerstegels waarop het recht heeft voor zijn thuisbasis en een variabel aantal token afhankelijk van het soort maatschappij die je opstart zoals uitgelegd in de volgende twee hoofdstukken.

3.7 KLEINE MAATSCHAPPIJEN

Voor fase 5 moeten alle maatschappijen opstarten als kleine maatschappijen.

Kleine maatschappijen hebben aandelen van 20% en een voorzittersaandeel van 40%. Om zo'n maatschappij op te starten moet de speler het 40% voorzittersaandeel opkopen. Om het te kunnen bedienen moet nog een aandeel gekocht worden door een speler vermits 60% van de aandelen noodzakelijk zijn om het te bedienen.

De kleine maatschappijen krijgen geld wanneer hun aandelen worden opgekocht door spelers of Dragons.

Eenmaal opgestart heeft een kleine maatschappij 3 tokens : het token op de thuisbasis dat reeds op de kaart staat en 2 andere tokens op de kaart van de maatschappij. Wanneer ze groot wordt, ontvangt de maatschappij bijkomende tokens.

- ❖ *In fase 2 start Alan de CFD op als kleine maatschappij en bepaalt hij de prijs op L90 voor het voorzittersaandeel. Dit geld gaat naar de schatkist van CFD. In zijn volgende beurt van de beursronde, koopt hij nog een aandeel CFD waarbij hij L90 betaalt aan de schatkist van CFD. De maatschappij is nu opgestart en zal bediend worden in de volgende bedieningsronde. Later koopt Carl ook een aandeel van CFD waarbij hij L90 betaalt aan de schatkist van CFD. De beursronde eindigt. De CFD heeft L360 in kassa en 3 tokens (waarvan een in Portoveccio) Alan heeft 60% van de aandelen, Carl 20 % van de aandelen. Het enige nog overblijvende aandeel ligt op de initiële bod plaats. De prijs van CFD op de beurs is L90.*

3.8 GROTE MAATSCHAPPIJEN

Een grote maatschappij kan op 3 manieren in spel komen:

- ten gevolge de overgang van kleine naar grote maatschappij (zie hoofdstuk 3.9)
- Na fase 5, wanneer alle nieuw opgestarte maatschappijen opstarten als groot
- een maatschappij kan opnieuw op elk ogenblik in het spel gebracht worden als grote maatschappij nadat het werd opgeslorpt.

Grote maatschappijen hebben 10% aandelen en een voorzittersaandeel van 20%.

Nadat fase 5 begonnen werd (of nadat de maatschappij opnieuw in spel gebracht wordt na te zijn opgeslorpt) start elke maatschappij als grote maatschappij. Om een grote maatschappij op te starten

moet de speler het 20% voorzittersaandeel kopen. Om bediend te kunnen worden moeten er nog vier aandelen door de spelers gekocht worden, zodat opnieuw 60% van de aandelen nodig is om het te bedienen. De grote maatschappijen krijgen geld bij aankoop van hun aandelen wanneer dit gebeurt door spelers of Dragons. Wanneer ze worden opgestart krijgt een grote maatschappij in totaal 7 tokens, waarvan een op de thuisbasis op het spelbord.

- ❖ *In fase 5 start Bob FMS op als grote maatschappij en stelt de prijs in op L110. Hij betaalt dadelijk L220 voor het voorzittersaandeel, dit geld gaat bij FMS in de kassa. Bij zijn volgende beurt in de beursronde, koopt hij nog 3 aandelen van FMS en betaalt L330 die bij FMS in de kassa gaan. FMS kan nog niet bediend worden (slechts 50% van de aandelen verkocht) Later schiet Alan ter hulp en koop een aandeel FMS waarvoor hij L110 betaalt aan de kassa van FMS. De maatschappij kan nu bediend worden (60% van de aandelen verkocht) en zal de volgende bedieningsronde bediend worden. De beursronde eindigt. FMS heeft nu L600 in kassa en zeven tokens (waarvan een in Cagliari), Bob heeft 50% van de aandelen van de maatschappij, Alan 10%. Er liggen nog 4 aandelen op de initiële bod plaats. De prijs van FMS op de beurs is L110.*

3.9 OVERGANG VAN KLEIN NAAR GROOT

De overgang van een kleine naar een grote maatschappij kan enkel plaatsvinden in de voorafgaandelijke acties de de beursronde voorafgaan (zie hoofdstuk 3.12)

Om groot te worden moet een maatschappij verbonden zijn door een directe route vanuit een van zijn tokens met zijn bestemming op de kaart (dit wordt aangeduid door hetzelfde teken van de maatschappij op het bord). Een directe route bestaat een opeenvolging van sporen van een stad/mijn die reeds bezet was door een token van de maatschappij naar een andere stad/mijn niet verbonden door een andere stad/mijn (moet een directie stad/mijn naar andere stad/mijn zijn.)

Hoeveel steden er in deze directe route opgenomen zijn is van geen tel, de enige voorwaarde om een geldige directe route te hebben is dat geen andere steden op deze route meegenomen worden. Bemerkt dat er geen token moet geplaatst worden op de bestemming. Een directe route hebben is de enige voorwaarde voor een maatschappij om zijn historische bestemming te bereiken.

Wanneer de maatschappij groot wordt, worden de 20% aandelen omgedraaid naar 10% aandelen en het 40% voorzittersaandeel naar een 20% aandeel. Vijf nieuwe 10% aandelen worden op de initiële bod plaats gelegd, wanneer deze verkocht worden ontvangt de maatschappij bijkomende fondsen.

De maatschappij verkrijgt ook een aantal bijkomende tokens afhankelijk van de spelfase wanneer de overgang plaatsvindt. 1 token in PH2, 2 bijkomende tokens in PH3, 3 bijkomende tokens in PH4 en 4 bijkomende tokens wanneer de overgang plaatsvindt tussen fases 5 en 7.

- ❖ *In fase 3, bij het begin van de beursronde, besluit Alan om CFD om te vormen van kleine maatschappij naar grote. Hij kan dit doen omdat de maatschappij een directe route heeft die ze verbindt met haar historische bestemming. Alan draait zijn twee aandelen om (het voorzittersaandeel en een ander aandeel) waardoor hij zijn deel in de maatschappij vermindert van 60% naar 30%. Carl moet ook zijn CFD aandeel omdraaien en vermindert zijn deel van 20% naar 10%. CFD krijgt 2 bijkomende tokens en 5 bijkomende aandelen van CFD worden op de initiële bod plaats gelegd. De prijs van CFD op de beurs wijzigt niet. Nu heeft Alan 30% van de aandelen en Carl 10% van de aandelen van de maatschappij. Er liggen nog zes aandelen op de initiële bod plaats. Bemerkt dat de waarde van de aandelen die Alan en Carl hebben dezelfde is. Er is dus geen winst/verlies bij de omvorming naar een grote maatschappij, maar hun deel in het bezit van de maatschappij werd wel drastisch verlaagd.*

3.10 OVERDRACHT VAN VOORZITTERSCHAP

Indien een speler een grote deel aandelen heeft in de maatschappij dan de huidige voorzitter, dan wordt die speler voorzitter en neemt hij alle verantwoordelijkheden voor die maatschappij waar. Dit kan door de aankoop van aandelen door een speler of door verkoop van aandelen door de huidige voorzitter.

Overdracht van voorzitterschap door aankoop : Vermits de voorzitter van een maatschappij steeds het voorzittersaandeel moet bezitten ruilt de nieuwe voorzitter twee enkele aandelen tegen het voorzittersaandeel van de oude voorzitter. De nieuwe voorzitter krijgt de kaart van de maatschappij met alle inhoud (treinen, tokens, verkeerstegels, scheepvaartmaatschappijen, staatsleningen en geld).

- ❖ *CFD is nu een grote maatschappij. Alan is voor 30% eigenaar (het voorzittersaandeel en een ander aandeel) Carl is voor 10% eigenaar met een enkel aandeel. Carl blijft tijdens zijn beursronde CFD aandelen kopen en wanneer hij zijn vierde aandeel koopt wordt zijn deel in de maatschappij 40% en vindt een overdracht van voorzitterschap plaats. Alan ruilt zijn voorzittersaandeel met twee enkele aandelen van Carl. Alan heeft nu drie enkele aandelen en is voor 30% eigenaar van de maatschappij. Carl heeft drie aandelen van de maatschappij, hij is de nieuwe voorzitter en ontvangt de kaart van de maatschappij met de bezittingen.*

Overdracht van voorzitterschap door verkoop : De voorzitter van een maatschappij kan zoveel aandelen van een maatschappij verkopen dat dit een overdracht van voorzitterschap veroorzaakt, maar enkel indien de andere speler ten minste twee enkele aandelen van die maatschappij heeft en indien er voldoende plaats is bij de bank om de verkochte aandelen te ontvangen. (onthou dat de bank niet meer dan 50% van de aandelen van een maatschappij opneemt.)

Wanneer beide voorwaarden voldaan zijn, kondigt de voorzitter aan hoeveel aandelen hij wenst te verkopen. De speler die dan voor het grootste deel eigenaar is van de maatschappij wordt dan de nieuwe eigenaar. Indien twee of meer spelers voor hetzelfde deel eigenaar zijn, dan wordt de speler die links van de vorige voorzitter zit (in klokwijszin) de nieuwe voorzitter.

Vermits de voorzitter van de maatschappij steeds het voorzittersaandeel heeft, ruilt de nieuwe voorzitter twee enkele aandelen met het voorzittersaandeel van de huidige voorzitter. De huidige voorzitter voert dan de aangekondigde verkoop uit. De nieuwe voorzitter krijgt de kaart van de maatschappij met alle inhoud (treinen, tokens, verkeerstegels, scheepvaartmaatschappijen, staatsleningen en geld).

❖ *CFD is nu een grote maatschappij geworden. Alan is voor 30% eigenaar van de maatschappij (het voorzittersaandeel en een ander aandeel). Carl is voor 10% eigenaar met een enkel aandeel. Carl koopt nog een aandeel CFD in de volgende beursronde. Alan besluit zich uit de maatschappij terug te trekken en verkoopt zijn 30% in de maatschappij. Alan wisselt zijn voorzittersaandeel met de twee enkele aandelen van Carl. Alan kan nu zijn 3 aandelen aan de bank verkopen. Carl krijgt het voorzittersaandeel van 20%, hij is de nieuwe voorzitter en ontvangt de kaart van de maatschappij en de bezittingen.*

3.11 BEWEGINGEN OP DE BEURS

De waardepienonen op de beurs bewegen volgens volgende regels :

1 vak naar boven

- telkens wanneer tijdens een bedieningsronde, de bediende maatschappij een niet-zero dividend uitkeert.
- Telkens wanneer tijdens een bedieningsronde de bediende maatschappij een nieuwe trein koopt van de stapel beschikbare treinen (indien het tijdens dezelfde beurt meerdere treinen koopt, gaat het maar 1 vak vooruit).

1 vak naar beneden

- Voor elk aandeel verkocht door de voorzitter of Dragons gedurende de beursronde of bij gedwongen verkoop door de voorzitter.
- Telkens wanneer, tijdens een bedieningsronde, de maatschappij een zero dividend uitkeert

Indien een waardepienon in een vak komt waar reeds een of meerdere waardepienonen staan, dan wordt deze waardepienon onderaan de stapel gezet.

Indien de maatschappij stopt, dan wijzigt de waardepienon niet.

❖ *Tijdens een bedieningsronde betaalt de maatschappij FMS een dividend van L130 en koopt het een nieuwe PH3 trein van de beschikbare stapel treinen. De waardepienon van deze maatschappij stijgt dus twee vakjes tot L150 en de waardepienon wordt daar onderaan de stapel gezet. De maatschappij RCSEF daarentegen haalt L160 uit de kassa en koopt hiermee een PH3 trein van de maatschappij FMS; in dat geval wijzigt de waardepienon niet. Ten slotte deelt de maatschappij SFSS mee een zero dividend te zullen uitbetalen en koopt het een nieuwe PH4 trein uit de stapel beschikbare treinen, de waardepienon gaat een vak terug en vervolgens een vak vooruit en wordt daar onderaan de stapel waardepienonen geplaatst.*

3.12 ACTIES BIJ HET BEGIN VAN DE BEURSRONDE

De volgende acties moeten uitgevoerd worden dadelijk voor het starten van de beursronde :

mijnen downgraden

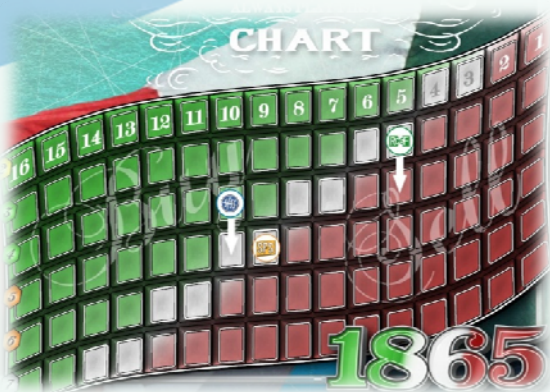
Alle mijnen voorzien van een token moeten automatisch een stap gedowngrade worden op het volgende mogelijke vak. i.e. Indien het spel zich in fase 3 of hoger bevindt, worden alle gele mijnen voorzien van een token automatisch omgevormd tot een groene mijn, indien het spel in fase 5 of hoger is, worden alle groene mijnen voorzien van een token automatisch omgevormd tot een bruine mijn.

Bemerk dat mijnen zonder token niet worden omgevormd. Mijnen worden ook maar met een stap per keer omgevormd i.e. Indien het spel zich in fase 5 of hoger bevindt, zal een gele mijn die juist van een token voorzien werd omgevormd worden tot een groene mijn, geen bruine bij het begin van de volgende beursronde.

De orde van de maatschappijen aanpassen

Elke maatschappij moet zijn orde op de rangtabel aanpassen (verticale beweging) Indien een maatschappij zich bevindt op een andere rij dan de huidige fase van het spel, dan zal het een rang naar beneden opschuiven in een poging om de huidige fase in te halen. Indien het zich bevindt op een rij die overeenkomt met de huidige fase, wordt het niet verplaatst.

Bemerk dat de rang maximaal een rij per beurt zal bewegen i.e. indien het spel zich in fase vier bevindt en de rang van de maatschappij zich bevindt op de PH2 rij van de Dragonskaart zal de rang zakken naar de PH3 rij, niet de PH4 rij.



- ❖ *Het spel bevindt zich in fase 5. Op het einde van de beursronde daalt het RCFS token een rij en komt het in het rode gebied van de kaart. Het SFSS token daalt een rij in de PH5 rij en komt in het witte gedeelte van de kaart. Ten slotte zal de SFS rang niet wijzigen omdat dit reeds op de PH5 rij stond van de kaart wat overeenkomt met de huidige spelfase*

Omvormen naar grote maatschappij

Elke voorzitter van een maatschappij die in de mogelijkheid is om van een kleine maatschappij naar een grote te worden omgevormd, wordt in de bedieningsronde gevraagd of hij dit wil doen. Alle acties die betrekking hebben op de omvorming van een kleine naar een grote maatschappij treden in werking op het ogenblik dat de voorzitter verklaart zijn maatschappij te willen omvormen.

3.13 ACTIES OP HET EINDE VAN DE BEURSRONDE

- Op het einde van de beursronde wordt startspelerpion gegeven aan de speler links van de speler die de laatste aan of verkoopactie deed in de beursronde. (Dragons tellen niet voor het bepalen van de startspeler).

- ★ *In vele 18XX spellen is er een beurswaardebonus wanneer alle aandelen van een maatschappij verkocht zijn. Niet zo in Sardinie 1865.*

EEN BEDIENINGSRONDE SPELEN

Sporen en tokens leggen, verkeerstegels verwerven, treinen laten rijden en dividenden uitkeren

4.1 VOLGORDE BEDIENINGSRONDE

Tijdens de bedieningsronde worden alle maatschappijen die kunnen bediend worden, bediend en brengen ze inkomsten op. Maritieme maatschappijen worden eerst bediend indien ze in handen zijn van de spelers. De bank betaalt elke bezitter van een maritieme maatschappij L20 zoals vermeld op de maritieme kaart.

De openbare maatschappijen worden vervolgens bediend naargelang de waarde van hun aandeel in dalende volgorde. Indien twee waardepijonnen in hetzelfde vak staan van de beurs, dan begint die maatschappij die bovenaan ligt alvorens de onderliggende maatschappij.

Elke mogelijk bedienbare maatschappij wordt maar eenmaal per ronde bediend. De voorzitter van de maatschappij voert namens de maatschappij volgende acties uit:

- een spoor leggen of upgraden (optioneel)
- mijnen bedienen
- een station plaatsen (optioneel)
- treinen bedienen en de inkomsten berekenen
- treinen kopen (optioneel)

❖ *Onthou dat maritieme maatschappijen op gelijk welk ogenblik tijdens de bedieningsbeurt van die maatschappij kunnen omgevormd worden tot publieke maatschappijen. Ook kunnen opslorping en het terugbetalen van staatsleningen gebeuren tijdens de bedieningsbeurt zoals verklaard in hoofdstuk 5.*

Nadat alle mogelijke bedienbare maatschappijen bediend werden, wordt de aanwijzer voor de bedieningsronde op het volgende vak van de rondeteller gezet. Dit geeft aan of de volgende ronde nog een bedieningsronde of een beursronde is.

4.2 SPOREN LEGGEN EN UPGRADEN

Het leggen van spoorlijnen wordt in 1865 voorgesteld door het plaatsen van gekleurde zeshoekige tegels op de kaart. Initieel kan je enkel sporen op de kaart vinden in de zes gele voorgedrukte sporen.

Elke maatschappij die bediend wordt mag gratis 1 spoor op een kaartvakje leggen wanneer het aan de beurt is tijdens de bedieningsronde. Een tweede spoor kan gelegd worden door L 20 te betalen uit de kassa van de maatschappij.

Eenmaal gelegd wordt de tegel deel van de kaart en kan hij enkel worden weggenomen wanneer hij door een andere tegel wordt vervangen. (deze actie wordt upgrade genoemd)

Er zijn twee soorten upgrade mogelijk : een verkeersupgrade of een waardeupgrade

verkeersupgrade : vervang de tegel door een tegel van een andere kleur. Alle spoorwegsegmenten op de vervangende tegel moeten bewaard worden gedurende zo'n verkeersupgrade ook diegene die niet met een aangrenzend deel verbonden zijn.

- gele tegels mogen enkel vervangen worden door lichtgroene tegels

- groene tegels vervangen gele tegels (noteer dat ze ook kunnen gelegd worden op voorgedrukte gele vakken).
- Bruine tegels kunnen enkel groene tegels vervangen
- grijze tegels kunnen enkel bruine tegels vervangen.

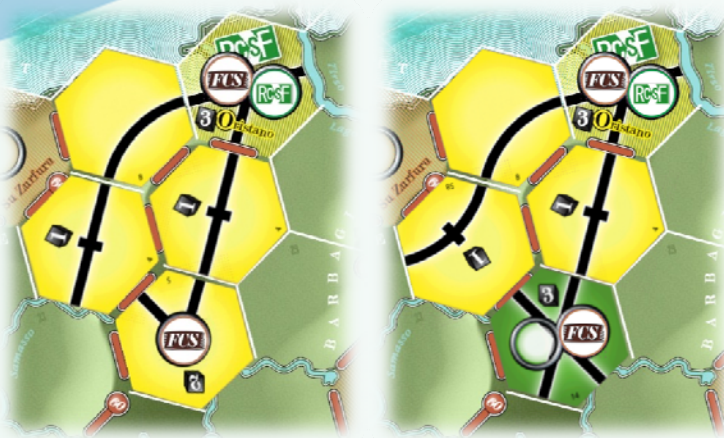
Wanneer een stad groeit in verkeerswaarde ten gevolge een verkeersupgrade, deel dan dadelijk de verhoogde waarde in verkeerstegels uit aan alle maatschappijen die op die stad een token hebben liggen.

❖ *Nuoro is groen (verkeerswaarde 4) en zowel RCSF als FA hebben hier een token liggen. Wanneer de bruine tegels beschikbaar komen wordt Nuoro opgewaardeerd naar bruin, zijn verkeerswaarde wordt nu vijf. De maatschappijen RCSF en FA krijgen dadelijk 1 verkeerstegel.*

Wanneer een dorp groeit in verkeerswaarde ten gevolge een verkeersupgrade, dan verdient niemand iets aan deze verhoogde verkeerswaarde. De verhoogde verkeerswaarde zal echter wel beschikbaar zijn voor die maatschappijen die later in het spel in dit dorp een token leggen.

Waardeupgrade : vervang een tegel door een tegel van dezelfde kleur. Alle verbindingen van de vervangen tegel met de omliggende tegels moeten behouden blijven bij een waardeupgrade. Maar niet verbonden segmenten moeten niet behouden blijven.

⊛ *Deze waardeupgrade is een veel gebruikt mechanisme in de 18XX spellen die meestal de inkomsten van de bedoelde tegel verhogen en nieuwe spoorsegmenten toevoegen. De waardeupgrade is echter een volslagen nieuw concept : het is een minder restrictieve vorm van tegelupgrade en het wordt meestal gebruikt om geblokkeerde sporen opnieuw vrij te maken.*



❖ *Links een voorbeeld van een verkeersupgrade en een waardeupgrade. De maatschappij FCS, met basis in Isili en een token in Oristano maakt eerst een upgrade in zijn thuisbasis met een groene tegel. Dit is een verkeersupgrade en FCS krijgt hiervoor 1 verkeerstegel. Vervolgens betaalt FCS L20 om een tweede tegel te leggen en vervangt het rechte dorp in Samluri door een gebogen dorp. Dit is een waardeupgrade.*

De maatschappij die de tegel legt (of vervangt) moet door een spoor van willekeurige lengte vanuit een van zijn stations met het nieuw treinspoor verbonden zijn. Een stad die volledig bezet is door de tokens van andere maatschappijen verhindert deze verbinding en daarom kunnen maatschappijen geen sporen leggen voorbij geblokkeerde steden.

De spoortegel moet gelegd worden zodat hij past op de kaarttegel, maar mag in gelijk welke van de zes richtingen geplaatst worden zolang volgende richtlijnen hierbij gevolgd worden:

- vakken met een klein dorp mogen enkel tegels met een klein dorp op hen gelegd krijgen. Net zoals steden aangegeven door een grote witte cirkel en tegels op zich mogen gelegd krijgen met een grote witte cirkel.
- De gele kaartvakken (Cagliari, Aristanò, Nuoro, Sassari, Portoveccio en Bastia) hebben speciale groene, bruine en grijze tegels aangeduid met de letter C, O, N, S, P en B.

- Een spoorsegment kan niet eindigen in de open zee. Maar de verbindingen in stippellijn tussen Sardinië en Corsica moeten beschouwd worden als voorgedrukte sporen en zijn daarom geldige verbindingen wanneer het op het leggen van tegels aankomt.
- De bruine tegen #63 kan enkel gespeeld worden in Isili, Olbia of Ajaccio. De bruine stadstegel #700 kan enkel gespeeld worden in Arbatax. Bruine tegel #146 kan enkel gespeeld worden in kustdorpen (Alghero, Tempio, Propriano, etc.)
- Mijntegels #173, #174 en #175 kunnen enkel gespeeld worden op de 8 mijnen op de kaart. Mijnen worden nooit door spelers opgewaardeerd, deze actie wordt automatisch uitgevoerd bij het begin van elke beursronde. Hou er rekening mee dat de upgrade van mijnen het verkeer vermindert, (en daarom vaak beschouwd wordt als een downgrade).

Opgewaardeerde tegels worden van de kaart genomen en zijn opnieuw beschikbaar voor de maatschappijen. Zie Tegelmanifest voor de lijst van goedgekeurde tegelupgrades door verkeersupgrade.

4.3 MIJNEN BEDIENEN

Elke beurt krijgt de maatschappij verkeerstegels van elke mijn met een token op.

Mijnen hebben maar 1 vak om een token op te leggen. De mijn genereert elke bedieningsronde verkeer voor de maatschappij wiens token erop ligt. De productie van de mijnen daalt echter naarmate het spel vordert (gele mijnen genereren 2 tegels per beurt, groene mijnen nog 1 tegel en bruine mijnen geen tegels meer.)

Elke maatschappij mag maar 1 token plaatsen in elk van de 3 mijnen die zich in het Carbonia district bevinden.

4.4 STATIONS PLAATSEN

Een maatschappij mag per ronde een en enkel een stations plaatsen gedurende elke bedieningsronde. (thuisbasis wordt bij het begin van het spel gelegd voor alle maatschappijen of wanneer het voorzitterschapsaandeel gekocht wordt voor maatschappijen die opgeslorpt werden en opnieuw in het spel verschijnen).

Om een station te plaatsen moet de maatschappij beschikken over een directe route tussen en ander station en de stad of mijn waar het en nieuw station wil plaatsen. Een directe route beslaat uit een aaneengesloten rij van sporen van en stad/mijn, met het token van de maatschappij op naar een andere stad/mijn zonder andere steden aan te doen (het moet dus een directe stad/mijn – stad/mijn verbinding zijn). De doelstad/mijn moet ook plaats bieden om een station te plaatsen. Een maatschappij kan niet meer dan 1 station hebben per vak.

Er is ook een kost om dit station te bouwen afhankelijk van het soort terrein waarlangs de sporen lopen bij deze verbinding (L10 voor elke vlakte, L40 voor elke rivier, L60 voor elk gebergte). Indien er meerdere directe routes beschikbaar zijn naar de stad/mijn van bestemming dan is de voorzitter van de maatschappij vrij welke hij verkiest; de terreinkost en verkeer wordt dan geïnd van de gekozen route.

De maatschappij ontvangt alle verkeerstegels volgens de gekozen directe route zoals voorgedrukt op de kleine dorpen die aangedaan worden en de stad of mijn die bereikt wordt. (bemerkt dat de beginstad van de directe route geen verkeer oplevert).

Eenmaal een station geplaatst, kan het niet meer verplaatst of weggenomen worden, tenzij de maatschappij het voorwerp uitmaakt van een opslorping. Wanneer alle stationsplaatsen in een stad volzet zijn, mogen enkel nog die maatschappijen die een station in deze stad hebben nog door deze stad met het oog op het leggen van sporen.

4.5 TREINEN BEDIENEN EN INKOMSTEN BEREKENEN

Om inkomsten te verwerven moet een maatschappij zijn treinen op de volgende manier bedienen :

De voorzitter vergelijkt het totaal aantal verkeerstegels in kassa met het totale bereik door zijn treinen. Elke verkeerstegel die overeenkomt met een treinpunt wordt gewaardeerd aan L10. De totale waarde is de inkomsten van de maatschappij.

Een maatschappij heeft 14 verkeerstegels en twee PH2 treinen (totaal bereik is 16) de inkomsten zijn dan L140. Een ander voorbeeld een maatschappij beschikt over 30 verkeerstegels en een PH2 trein en een PH3 trein (totaal bereik 22) de inkomsten zijn dan L220

De voorzitter beslist of de inkomsten worden uitgekeerd als dividend om deze inkomsten in de eigen kassa van de maatschappij blijven.

Indien er dividend wordt uitgekeerd ontvangt elk dividend zijn deel in de inkomsten bijv. Een 20% aandeel zal 20% van de inkomsten verwerven, een 10% aandeel maar 10%. Voor dividenden die in de bank liggen of in bezit zijn van de Dragons wordt het dividend uitgekeerd aan de bank (er wordt in dit geval geen geld overgedragen) Aandelen die zich nog in het initiële bod bevinden betalen het dividend binnen de maatschappij.

Indien de maatschappij geen dividend uitkeert, dan gaat alles naar de kassa van de maatschappij.

Pas het waardetoken op de beurs aan door het een omhoog te schuiven indien dividend wordt uitbetaald. Maatschappijen met een inkomsten van L0 zien de waarde van hun aandeel met een terugzet. Voor aandelen die geen dividend uitkeren gebeurt er niets.

4.6 TREINEN AANKOPEN

Op dit punt heeft de maatschappij de mogelijkheid om een of meerdere treinen aan te kopen, op voorwaarde dat het de limiet van treinen niet overtreft. Maritieme maatschappijen tellen niet mee bij het bepalen van deze limiet.

trein	bereik	kost	Beschikbare hoeveelheid	Opperuimd als
PH2	8	100 / 70	6	Eerste PH4 verkocht wordt
PH3	14	200 / 160	5	Eerste PH6 verkocht wordt
PH4	20	350 / 300	4	Eerste PH7 verkocht wordt
PH5	25	500	2	Permanent
PH6	30	650	3	Permanent
PH7	35	800	onbeperkt	Permanent

Omdat de aankoop van een trein een verandering van fase kan teweeg brengen, dienen de treinen stuk per stuk te worden aangekocht. Als een maatschappij dus meer dan een trein wenst aan te kopen, zal het er eerst een kopen, de fasewijziging afhandelen, een tweede trein kopen enzovoort. Indien de aankoop van een trein aanleidingen geeft tot een verandering van fase en die wijziging vermindert het aantal treinen dat een maatschappij mag bezitten, dan mag deze maatschappij de andere trein niet kopen. Een maatschappij mag een trein niet afleggen of schrappen om plaats te maken voor een nieuwe trein. Indien echter de aanschaf van een trein een fasewissel tot gevolg heeft waardoor de maatschappij teveel treinen bezit, dan wordt het teveel aan treinen in de bank pool gelegd zonder compensatie voor de maatschappij.

Treinen kunnen gekocht worden uit de stapel beschikbare treinen, de bank pool of bij andere maatschappijen die hun treinen willen verkopen. De stapel beschikbare treinen verkoopt nieuwe treinen en verkoopt ze enkel in volgorde. Alle treinen van de huidige fase moeten verkocht zijn alvorens treinen uit de volgende fase van de stapel toekomstige treinen naar de stapel beschikbare treinen mogen worden overgebracht. Bijgevolg moeten alle fase 2 treinen eerst worden verkocht alvorens de fase 3 treinen beschikbaar worden, alle fase 3 treinen moeten verkocht zijn alvorens de fase 4 treinen beschikbaar worden enzovoort. Treinen gekocht uit

de beschikbare treinen stapel of de bank pool worden steeds gekocht tegen de prijs die afgedrukt staat op de kaart. Bemerkt dat op de laatste trein in de PH2, PH3 en PH4 fase een korting zit. Treinen gekocht van andere maatschappijen kunnen tegen om het even welke prijs gekocht worden (voor minimum L1) die tussen de partijen wordt overeengekomen. Een maatschappij kan de laatste trein van een andere maatschappij kopen. Wanneer een trein van een andere maatschappij wordt gekocht moet de volledige transactie worden afgehandeld tijdens de aankoopbeurt van de aankopende maatschappij. Een maatschappij moet een door een andere maatschappij aangeboden trein niet kopen, ongeacht de voorgestelde prijs.

Een maatschappij die geen verkeerstegels heeft, moet geen treinen bezitten. Een maatschappij in werking die echter minstens een verkeerstegel heeft, moet ook een trein hebben en wordt gedwongen tijdens deze beurt van zijn bedieningsronde er eentje te kopen indien het er geen heeft.

4.7 VERPLICHTE AANKOOP VAN TREINEN

Indien een maatschappij een trein moet kopen en onvoldoende geld heeft om dit te doen, moet de voorzitter het verschil bijpassen. Wanneer de voorzitter moet bijdragen in de aankoop van een trein zijn volgende speciale regels van toepassing:

- Er moet maar één trein gekocht worden.
- De trein moet gekocht worden van de stapel beschikbare treinen of de bank pool en mag niet van een andere maatschappij gekocht worden.
- Indien er meerdere treinen beschikbaar zijn in de stapel beschikbare treinen of bank pool, dan mag de speler kiezen welke trein hij koopt. Met andere woorden, de speler is niet genoodzaakt de goedkoopste trein te kopen, hij moet echter wel alle andere regels volgen i.e. Hij kan geen trein kopen die nog niet beschikbaar is of een trein met korting wanneer nog andere treinen van die fase beschikbaar zijn.
- De voorzitter moet enkel voldoende geld bijdragen voor deze ene aankoop en moet al het geld dat de maatschappij in kassa heeft aanwenden voor de aankoop.
- Indien de voorzitter niet genoeg geld heeft om het verschil bij te passen, dan moet de voorzitter eigen aandelen verkopen (zie gedwongen verkoop van aandelen).

4.8 GEDWONGEN VERKOOP VAN AANDELEN

Wanneer de voorzitter moet bijdragen bij de aankoop van een trein zoals hierboven beschreven, is het mogelijk dat hij gedwongen wordt aandelen te verkopen. De volgende regels zijn van toepassing op alle gedwongen verkopen van aandelen.

- de verkoop mag niet leiden tot het wijzigen van het voorzitterschap van een maatschappij die poogt en trein te kopen, hoewel een wijziging in voorzitterschap van andere maatschappijen wel toegelaten is.
- De voorzitter bepaalt wat verkocht wordt, in welke volgorde het verkocht wordt en hoe de aandelen verkocht worden.
- Alle aandelen van een maatschappij die verkocht worden, worden gezamenlijk in een pakket verkocht.
- Al de normale regels met betrekking tot de beurs en aandelenlimieten moeten opgevolgd worden.
- De voorzitter mag enkel het aantal aandelen verkopen nodig om de gedwongen aankoop te kunnen betalen.
- Indien de voorzitter niet genoeg geld bijeen kan krijgen om de aankoop te financieren, dan is deze speler bankroet.

4.9 BANKROET GAAN

Wanneer een speler onvoldoende geld bijeen kan krijgen om de verplichte aankoop van een trein te financieren, dan is deze speler bankroet. De speler krijgt dan de benodigde staatsleningen ter waarde van L500 om de aankoop uit te voeren en blijft verder spelen.

De verkregen L500 lening, zal van zijn kapitaal worden afgetrokken wanneer de score van de spelers wordt berekend op het einde van het spel.

- ❖ *Laten we als voorbeeld de ontwikkeling volgen van de maatschappij FMS.*



Fig. 1 - eerste bedieningsronde : Het bereik van FMS is bij het begin 3 omwille van Cagliari, de stad van waaruit de maatschappij start. In zijn eerste ronde legt FMS 2 sporen, een licht gebogen en en mijn. Het betaalt L20 om de tweede spoortegel te mogen leggen. Vervolgens plaatst FMS zijn tweede token op de mijn, wat hem L70 kost (1 vlakke en 1 bergovergang). FMS krijgt 2 verkeerstegels bij uit de mijn. FMS heeft geen treinen dus is het inkomen 0. Het waardetoken op de beurs wordt teruggezet. Vervolgens koopt FMS een PH2 trein voor L100 en wordt het waardetoken op de beurs opnieuw vooruit gezet.



Fig. 2 – tweede bedieningsronde : FMS legt nog 2 spoortegels eentje recht met een dorp en eentje dat licht buigt naar Oristano toe. Dit kost hem L20. Voor het dorp krijgt hij geen verkeerstegels maar de mijn brengt wel 2 verkeerstegels voort. Zijn totaal aantal verkeerstegels is nu 7. De enige PH2 trein van FMS heeft 8 bereik dus ontvangt FMS een inkomen van L70. Alan besluit dit geld uit te betalen als dividend en het waardetoken op de beurs schuift 1 vak vooruit. Vervolgens koopt FMS nog een PH2 trein uit de stapel beschikbare treinen en het waardetoken op de beurs schuift nog een vak vooruit. FMS heeft dus een dubbele sprong gemaakt op de beurs.



Fig. 3 – Er is een beursronde gespeeld en de nieuwe bedieningsronde vangt aan. Bemerkt dat FMS nog niet kon omgevormd worden tot een grote maatschappij omdat zijn historische bestemming nog niet bereikt werd. FMS legt opnieuw twee spoortegels tegen L20 en met een verbinding naar Oristano via een directe route. Nu mag FMS een token leggen in Oristano wanneer het L80 betaalt (1 rivier en 4 vlaktes oversteken) FMS krijgt nu 5 verkeerstegels bij omwille van zijn tokens ((3 voor Oristano en 1 per tusseliggend dorp). De mijn brengt ook 2 verkeerstegels op. Het totaal aantal verkeerstegels van FMS is nu 14. Het treinbereik is 16 dus is er L140 aan inkomsten. Alan besluit dit geld in de maatschappij te houden en het waardetoken op de beurs beweegt niet. Hij koopt ook geen treinen op het einde van zijn beurt.



Fig. 4 – Dit is de vierde bedieningsronde die door de maatschappij FMS gespeeld wordt. De voorzitter besluit maar 1 spoortegel te leggen en dit is het upgraden van Cagliari naar groen in wezen een verkeersupgrade. FMS krijgt 1 verkeerstegel voor Cagliari en opnieuw twee voor de mijn. Het totaal aantal verkeerstegels is nu 17. Het bereik van de treinen is nog steeds 16 dus zijn de inkomsten L160. Alan betaalt en dividend en het waardetoken op de beurs gaat 1 vak vooruit. Het verkeer van FMS stijgt snel en de maatschappij heeft moeite om alle passagiers een zijte te geven. Alan zich nu geconfronteerd met de belangrijke beslissing : nog en trein kopen of niet?.

OVERNAME

Hoe maatschappijen consolideren en staatssteun ontvangen

5.1 OVERNAME

Dit mechanisme zorgt ervoor dat de ene maatschappij de andere kan overnemen. Typische redenen voor overname zijn het consolideren van maatschappijen om hen efficiënter te besturen, aandelenplaatsen vrijmaken wanneer je de limiet bereikt hebt of om treinloze maatschappijen te redden.

Een overname heeft steeds betrekking op twee maatschappijen van dezelfde speler (i.e. De voorzitter van beide maatschappijen is dezelfde speler).

De maatschappij die overneemt wordt “overnemer” genoemd, de maatschappij die overgenomen wordt, wordt “doelmaatschappij” genoemd. Het overnameproces kan worden opgestart in de bedieningsbeurt van zowel de overnemer als de doelmaatschappij. Het belangrijkste om te onthouden is dat de doelmaatschappij altijd zijn bedieningsronde zal overslaan wanneer de overnemer zijn normale beurt speelt.

PASSIEVE overname : bij het begin van zijn bedieningsronde kan een maatschappij beslissen overgenomen te worden in plaats van te werken. De doelmaatschappij slaat dan zijn bedieningsbeurt over.

ACTIEVE overname : Een maatschappij kan ook bij het begin van zijn bedieningsronde ervoor opteren een andere maatschappij over te nemen die nog niet bediend werd. Eenmaal de overname beëindigd, mag de overnemer nog een overname doen indien het hiertoe in staat is. Na al de overnames die het wil doen beëindigd te hebben, mag de overnemer zijn bedieningsronde uitvoeren.

5.2 VOORWAARDEN

Opdat een overname mogelijk zou zijn, moeten de volgende voorwaarden vervuld zijn:

- zowel de overnemer als de doelmaatschappij hebben minstens eenmaal gewerkt
- de twee spoorwegen zijn verbonden (i.e. Hebben tokens in dezelfde stad of in twee verschillende steden/mijnen verbonden door een directe route)
- de overnemer moet over voldoende geld beschikken om al de aandelen van de doelmaatschappij die in spel zijn (ofwel door eigen middelen, de middelen van de doelmaatschappij, de verkoop van eigen aandelen en elke toegestane staatslening zoals later uitgelegd) te betalen

Hou er rekening mee dat een kleine maatschappij een grote maatschappij kan overnemen en omgekeerd. De status van kleine:grote maatschappij is geen hinderpaal bij overnames.

5.3 COMPENSATIEPROCEDURE

De overnemer moet alle aandelen in spel van de doelmaatschappij in cash uitbetalen. Met andere woorden, aandelen in bezit van de spelers, de bank of de Dragons moeten geheel en volledig gecompenseerd worden. Er moet geen compensatie gebeuren voor de aandelen die nog op de plaats liggen van het initiële bod.

De aandelen worden uitbetaald tegen de marktwaarde plus een premie indien de maatschappij zich in het groene of witte gebied van de Dragonskaart bevindt. De hoogste premie wordt betaald als de maatschappij zich in het groene gebied bevindt, de laagste bij het witte (deze waarden zijn voorgedrukt tussen haakjes op de beurs).

De compensatieprocedure verloopt als volgt:

- Vooreerst ontvangt de overnemer alle cash geld van de doelmaatschappij en poogt hij de aandelen te vereffenen door gebruik te maken van de gezamenlijke cashvoorraad van beide maatschappijen.
- Indien dit onvoldoende is, moet de overnemer voldoende geld bijen krijgen door zoveel van zijn eigen aandelen te verkopen aan de bank tegen de marktprijs (onthou dat de bank echter nooit meer dan 50% van de aandelen van een maatschappij zal inkopen). Wanneer aandelen op deze manier verkocht worden, zakt de waarde ervan niet.
- Indien ook dit onvoldoende is, moet de overnemer zoveel staatsleningen opnemen als nodig om de overname rond te maken (maar nooit de gecombineerde limiet van drie staatsleningen tussen overnemer en doelmaatschappij overschrijden).

Eenmaal de compensatieprocedure afgerond, keren de aandelen van de doelmaatschappij terug naar de initiële bod plaats. In de volgende beursronde kan de maatschappij opnieuw opgestart worden als een grote maatschappij, zoals uitgelegd in hoofdstuk 3.6. De startbasis van de nieuwe maatschappij wordt bepaald door de speler die het voorzittersaandeel aankoopt en kan elke stad met een leeg vak zijn.

5.4 POST OVERNAME EFFECTEN

Na een succesvolle overname gebeurt het volgende:

- Alle bezittingen van de doelmaatschappij (verkeerschips, treinen, maritieme maatschappijen en eventueel nog uitstaande leningen) worden overgedragen aan de overnemer.
- De nieuw gevormde maatschappij zal het maximale aantal tokens hebben, geef de nieuwe maatschappij dus de ontbrekende tokens tot hij op een total van 7 tokens zit (diegene op de map en die op de maatschappijkaart)
- De overnemer kan op dit ogenblik elke mijn waarop het een token heeft, ontruimen. De weggenomen tokens worden opnieuw op de maatschappijkaart gelegd en komen opnieuw ter beschikking in het verdere spel.
- De overnemer moet alle tokens van de doelmaatschappij die nog op de kaart liggen, vervangen door zijn eigen tokens.

Hiervoor dient geen bijkomende kost betaald te worden.

De overnemer moet de tokens van de doelmaatschappij op mijnen niet vervangen. Indien de voorzitter hier geen token wenst te plaatsen, blijft deze mijn open.

De overnemer moet echter wel alle tokens van de doelmaatschappij geplaatst in steden, vervangen door zijn eigen tokens. Voor die plaatsen waar de overnemer reeds een token liggen heeft, moet het token van de doelmaatschappij niet vervangen worden en ontvangt de overnemer L50 als compensatie van de bank (synergie). De tokens die niet kunnen vervangen worden (doordat de overnemer niet genoeg token heeft om ze allemaal te vervangen) zijn verloren zonder compensatie hiervoor.

Wanneer de overnemer niet voldoende tokens heeft om alle tokens van de doelmaatschappij te vervangen, is het noodzakelijk om het spoorwegennet toch aansluitend te houden i.e. De vervangen tokens moeten verbonden zijn met ten minste een ander token van de maatschappij via een directe route.

5.5 STAATSLENINGEN

Staatsleningen hebben een waarde van L500 (bemerkt dat L1000 leningen tellen als twee leningen) en zijn voor publieke maatschappijen enkel beschikbaar wanneer een maatschappij een andere maatschappij wil overnemen en niet voldoende eigen middelen heeft, zelfs nadat hij al zijn eigen aandelen heeft verkocht om deze transactie te volbrengen.

Nooit kan een maatschappij meer dan 3 leningen uitstaand hebben. Dit betekent dat indien de overnemer en/of doelmaatschappij reeds uitstaande leningen hebben, de overnemer zal beperkt zijn in het aantal

leningen dat hij kan nemen zodat de maatschappij die het resultaat wordt van de overname steeds maximaal 3 leningen heeft.

Staatsleningen zijn enkel beschikbaar voor spelers wanneer ze bankroet gaan om hun verplichtingen te kunnen voldoen en in het spel te blijven. Er is geen limiet aan het aantal staatsleningen die een speler kan hebben.

Op staatsleningen dient geen intrest betaald te worden.

Een maatschappij kan op elk ogenblik tijdens zijn bedieningsronde een staatslening terugbetalen; het volledige bedrag van L500 moet terugbetaald worden. Spelers kunnen hun leningen niet terugbetalen.

Wanneer de score van de spelers op het einde van het spel wordt berekend, doe dit dan volgens volgende regels:

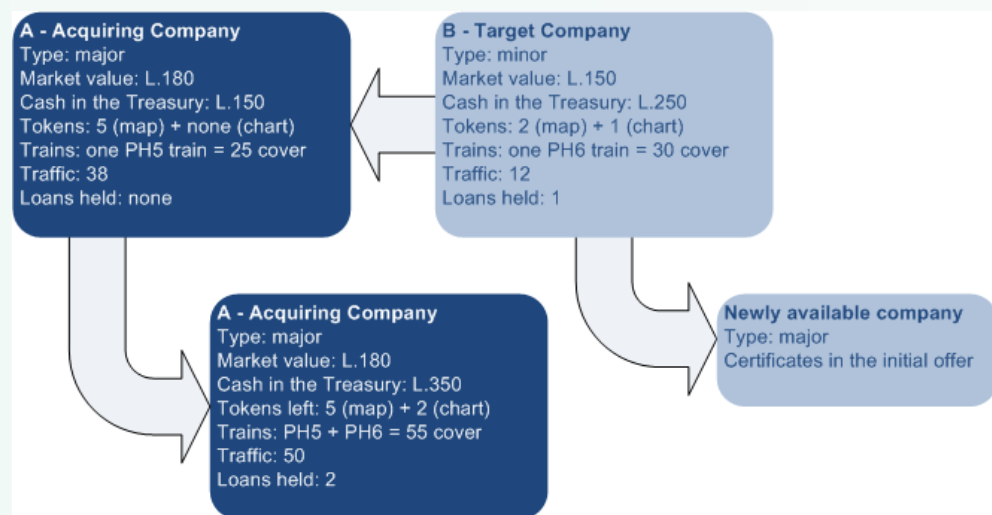
- Elke nog uitstaande lening van een maatschappij zorgt ervoor dat de aandelenprijs van deze maatschappij met L50 per uitstaande lening wordt verminderd. De waarde van een aandeel kan dus ten gevolge van leningen, negatief worden.
- Elke nog door een speler uitstaande lening vermindert zijn score met L500 per uitstaande lening.

❖ *Het volgende voorbeeld toont hoe een typische overname werkt. Bob is voorzitter van maatschappij A en B. De twee maatschappijen zijn niet efficiënt omdat A teveel verkeerstegels heeft en onvoldoende bereik, terwijl B de betere treinen heeft maar geen verkeer. Bob besluit hieraan iets te doen en na gekeken te hebben of aan de voorwaarden voldaan wordt zoals beschreven in hoofdstuk 5.2 besluit hij om in zijn bedieningsronde aan te kondigen dat maatschappij A maatschappij B wil overnemen.*

B is een kleine maatschappij met een waarde van L150 op de beurs. Er zijn 4 aandelen van B in het spel (het vijfde aandeel ligt nog op de initiële bod plaats) en A moet ze allemaal uitbetalen voor een totale som van L600. Gelukkig voor Bob is de rang van maatschappij B in het rode gebied van de Dragonskaart zodat er geen premie vereist is. Bob combineert de kassa's van beide maatschappijen voor en totaal van L400. Er zijn spijtig genoeg geen aandelen van maatschappij A op de initiële bod plaats dus kan Bob geen A aandelen verkopen om de ontbrekende L200 te vinden. Maatschappij A moet daarom een lening van L500 nemen om genoeg fondsen te hebben om de overname uit te voeren.

A krijgt alle bezittingen van maatschappij B (1 PH6 trein en 12 verkeerstegels). Hij krijgt ook 2 bijkomende tokens om aan het totaal van 7 te geraken. Een mijn, bezet door maatschappij A is reeds bruin en levert niet meer op. Bob besluit daarom deze mijn te ontruimen waardoor het aantal beschikbare tokens op de kaart van A 3 wordt. Vervolgens vervangt Bob een van de tokens van maatschappij B, het andere token van B is reeds in een stad die ook door A werd gebruikt. A krijgt L50 omdat het dit token niet kan vervangen.

De uiteindelijke toestand wordt weergegeven in onderstaand schema. De aandelen van maatschappij B gaan terug naar de initiële bod plaats en zullen beschikbaar worden als een nieuwe grote maatschappij om in een van de volgende beursrondes te worden opgestart. A kan nu zijn bedieningsronde spelen.



VARIANTEN, DESIGNER NOTES EN CREDITS

6.1 KORTE SPELVARIANT

De volgende regels laten een korter spel toe tussen 2 (aangewezen) of 3 spelers

Kaart : Gebruik enkel de kaart van Sardinië, Tegels of tokens leggen op het eiland Corsica langs de rode stippellijnen is verboden.

Maritieme maatschappijen : Verwijder de maritieme maatschappijen M7 en M8, gevestigd op Corsica, uit het spel.

Publieke maatschappijen : verwijder de maatschappijen CFC en CFD beiden met startplaats op Corsica.

Treinen : verwijder telkens 1 trein uit de PH2, PH3, PH4 en PH6 reeks. De verwijderde treinen zijn niet deze met een vermindering.

Aandelenlimiet : de nieuwe aandelenlimiet is 27 met 2 spelers en 18 met 3 spelers.

Bank : verwijder L2000 uit de bank, zodat er in totaal L6000 overblijft.

Tegels : Er is geen noodzaak om tegels uit het spel te verwijderen maar bemerk dat de twee speciale tegels gemerkt met de letters B en P dubbel zijn. 2 gele, groene en bruine mijntegels zijn ook dubbel.

6.2 DESIGNER NOTES

1865 werd oorspronkelijk opgestart als een kort spel voor 2 of 3 spelers. Ik vond het noodzakelijk een klein 18XX spel te hebben wanneer er een toevallige gast langskwam en wat er beschikbaar was, was nooit tot mijn volle tevredenheid.

Het basismechanisme dat ik in mijn hoofd had was het gebruik van externe investeerders(i.e. De Dragons) om wat momentum te geven aan iets wat anders een koop-mijn-eigen-aandelen en wees-de-eerste-met-een-permanent-treintype spel zou zijn zonder veel interactie. Het startpunt was een Cinderella mechanisme dat ontwikkeld werd door Davide De Martino en mijzelf in de oude tijd toen we nog veel 1830 speelden – dat systeem liet “geest”spelers toe om het spel te beïnvloeden en het was leuk om het te gebruiken.

Ik dit geval diende ik echter over een slimmere set van regels te beschikken om het aankoop/verkoopgedrag van de externe investeerders te beheersen en na veel denkwerk bleef de volgorde van de maatschappijen het juiste spoor. Gelukkig vond ik vrij snel de juiste waarden voor het ontwerpen van de Dragonkaart en dit spaarde me heel wat kostbare ontwikkelingstijd uit.

Het overname mechanisme is daarentegen het resultaat van een lang ontwikkelingsproces. In het begin was het de bedoeling om vijandige overnames toe te laten, opnieuw met het doel de interactie tussen de spelers te verbeteren. Ik probeerde verschillen regelvormen uit maar vijandige overnames bleken steeds een vuil spel en zorgden voor teveel onevenwicht in het spel. Dus heb ik dit idee uiteindelijk laten varen (Davide reageerde hier zeer teleurgesteld op zeggende dat ik steeds pittigste elementen van mijn spel liet vallen).

Het uiteindelijke overname mechanisme is een mildere oplossing en maakt het spel iets vlotter waardoor foutjes kunnen worden rechtgezet. Het zorgt ook voor een sneller en opwindender einde van het spel. Vermits maatschappijen pogen te consolideren om het dividend per aandeel te laten stijgen en om vrije plaatsen te creëren voor de aandeelhouders, raakt de bank sneller leeg op het einde van het spel.

De snelheid van het spelen was een ander belangrijk doel bij het ontwikkelen van dit spel. Het “traffic train based system” overgenomen van mijn nog niet uitgegeven 18FB spel brengt in mijn opinie een grote bijdrage

in het sneller spelen. Hetzelfde positieve effect wordt verkregen door kleine design elementen geen boete bij het niet uitkeren van een dividend, het opschuiven van de marktprijs wanneer een nieuwe trein gekocht wordt van de bank en de korting bij de laatste trein van elke fase.

Ik was waarschijnlijk weer te agressief in het eerste prototype door de waarde te laten dalen wanneer de maatschappij dividend uitkeerde en vooruit laten gaan wanneer het dit niet deed. Die spelregels zorgen voor veel misbaar bij de onfortuinlijke speltesters en hoewel ik tot de dag van vandaag nog niet volledig overtuigd ben dat het een slecht idee was, heb ik het toch in de vuilbak gegooid.

De toevoeging van Corsica en de uitbreiding naar 4 spelers is pas later gekomen, wanneer ik het spel meenam van conventies in het VK en me realiseerde dat het te beperkend zou zijn voor maximum 3 spelers. Op dat ogenblik noemde ik de uitbreiding 1865plus, maar ik draaide het snel helemaal om en nu is er de kortere 2-3 spelers variant en niet andersom.

De uiteindelijke poging om het zelf uit te geven bleek een heuse strijd. Het was financieel zeer veeleisend maar er kroop ook heel veel tijd in vanuit het oogpunt van het managen van het project. Ik had gelukkig veel hulp van Cory die het artwork tot een professioneel niveau bracht.

Dit is het korte verhaal achter het spel. Ik hoop echt dat jullie 1865 Sardinia evenveel zullen waarderen als ik deed bij het ontwerpen ervan. Amuseer jullie!!

6.3 CREDITS

Design and development: Alessandro Lala

Artwork: Cory Williamson

Core playtesting team: Lucio Abbate, Davide De Martino

Additional playtesters: Steve Thomas, Paul Heald, Jon Draper, Fred Tanton, Lyndon Gurr, Carlo Gualdi

The 1865 Sardinia Integrated Game System (otherwise referred to as “1865 Sardinia”) is © 2009 Alessandro Lala, who is hereby declared the Author of 1865 Sardinia for all purposes.

The Author recognizes that 1865 Sardinia incorporates, and, indeed, would not be possible without, numerous subsystems and concepts originally used in other Integrated Game Systems belonging to the so called 18xx game series.

QUICK REFERENCE TABLES

Samenvatting publieke maatschappijen

<u>Acroniem</u>	<u>Kleur</u>	<u>Start</u>	<u>Bestemming</u>
FMS	Rood	Cagliari	Serbariu
RCSF	Groen	Oristano	Cagliari
SFSS	Blauw	Sassari	Olbia
FCS	Bruin	Isili	Nuoro
SFS	Oranje	Arbatax	Cagliari
FA	Geel	Nuoro	Olbia
CFC	Grijs	Bastia	Ajaccio
CFD	Zwart	Portovecchio	Bastia

Maritieme maatschappijen

<u>Acroniem</u>	<u>Bonus Locatie</u>
M1	Olbia
M2	Arbatax
M3	Cagliari
M4	Carbonia district
M5	Oristano
M6	Sassari
M7	Ajaccio
M8	Calvi

Overzicht van wijziging in fase

	<u>Trigger</u>	<u>Regels/gebeurtenis</u>
1	Start van het spel	Maritieme maatschappijen toewijzen
		Gele tegels beschikbaar trein limiet 4
2	Toewijzing maritieme maatschappijen	alle maatschappijen starten klein startwaarde van 60 tot 100 beschikbaar kleine maatschappijen kunnen groot worden maritieme maatschappijen kunnen overgedragen worden
3	Aankoop van eerste PH3 trein	Groene tegels beschikbaar trein limiet 3 startwaarde van 110 tot 130 beschikbaar
4	Aankoop van eerste PH4 trein	Fase 2 treinen worden geschrapt
5	Aankoop van eerste PH5 trein	Bruine tegels worden beschikbaar maritieme maatschappijen nog op spelers hand worden afgelegd. Alle maatschappijen starten als groot startwaarde van 140 en 150 beschikbaar
6	Aankoop van eerste PH6 trein	Trein limiet 2 fase 3 treinen worden geschrapt
7	Aankoop van eerste PH7 trein	Grijze tegels beschikbaar fase 4 treinen worden geschrapt

Limiet op aandelen

		<u>Noormal</u>	<u>Kort</u>
		<u>Spel</u>	<u>Spel</u>
	PH2	6	6
Dragons	PH3-4	10	10
	PH5-7	16	16
	2 spelers	36	27
Spelers	3 spelers	24	18
	4 spelers	18	-

Limiet van aandeel

Dragons	50%
Spelers	60%
Bank Pool	50%

Beginkapitaal

2 spelers	L.360
3 spelers	L.330
4 spelers	L.300

Treinen

	<u>bereik</u>	<u>kost</u>	<u>aantal</u>	<u>geschrapt</u>
PH2	8	100 / 70	6	Verkoop eerste PH4 trein
PH3	14	200 / 160	5	Verkoop eerste PH6 trein
PH4	20	350 / 300	4	Verkoop eerste PH7 trein
PH5	25	500	2	permanent
PH6	30	650	3	permanent
PH7	35	800	onbeperkt	permanent