

De industriële revolutie in Amerika is ondenkbaar geweest zonder de spoorwegen. De ontwikkelingen in dit reusachtige land konden enkel doorgang vinden dankzij het transport van de benodigde materialen over lange afstanden.

De ontwikkeling van Noord-Amerika loopt parallel met de uitbreiding van spoorwegnetwerken door afzonderlijke bedrijven. Verschillende spoorweg-

maatschappijen worden opgericht en gaan op zoek naar investeerders, die deze bedrijven van het benodigde kapitaal kunnen voorzien.

Het ging grote investeerders in die tijd, zoals Cornelius Vanderbilt en Charles Morgan, niet enkel om de financiering en groei van de spoorwegen. Het was voor hen veel belangrijker om het hoogst mogelijke dividend te behalen.

# CHICAGO EXPRESS

## Spelregels

### Spelmateriaal

- **1 spelbord** – met daarop afgebeeld:
  - een landkaart met zeshoekige speelvelden: het deel van de VS, dat zich uitstrekt van de oostkust naar Chicago;
  - een inkomstenspoor voor de 5 spoorwegmaatschappijen;
  - drie velden met draaibare wijzers met acties voor de spelers;
  - een industriespoor om de ontwikkeling van de 3 industriesteden Detroit, Wheeling en Pittsburgh bij te houden;
  - een veld voor de algemene voorraad ontwikkelingsstenen (huizen);
  - een spoorwegmaatschappijbordje voor de Wabash Spoorwegmaatschappij;



De landkaart bevat verschillende soorten speelvelden:



- **23 huizen** – 20 huizen worden gebruikt als ontwikkelingssteen en met 3 huizen wordt de ontwikkeling van de 3 industriesteden bijgehouden.



- **5 markeertegels “+50”** – een voor elke spoorwegmaatschappij
- **3 wijzers en 3 klemmen** – om aan het spelbord vast te maken • **1 spelregels**



- **20 aandelen** – 3 rode aandelen van Pennsylvania Railroad Company [PPR], 4 blauwe van Baltimore & Ohio [B&O], 5 groene van New York Central [NYC], 6 gele van Chesapeake & Ohio (C&O) en 2 zwarte van Wabash.



- **speelgeld** – in coupures van \$1, \$5 en \$25 (totaal 140 biljetten)
- **103 locomotieven in de kleuren van de maatschappijen** – De locomotieven geven aan welke velden tot het spoorwegennet van een maatschappij behoren:
 

20x rood [PPR]	22x blauw [B&O]
24x groen [NYC]	26x geel [C&O]
11x zwart [Wabash]	



- **5 markeerstenen** – in de kleuren van de 5 spoorwegmaatschappijen om het inkomen van de maatschappijen bij te houden.



- **4 spoorwegmaatschappijbordjes** – Op elk bordje is de naam en de kleur van de maatschappij afgebeeld. Tevens is er plaats voor locomotieven en aandelen van deze maatschappij. Daarnaast is er ruimte voor het geld, dat deze maatschappij tijdens het spel bezit.



De spelers kunnen kiezen welke zijde van de bordjes willen ze gebruiken: een zijde heeft een groot veld voor locomotieven en het andere 3 aparte velden voor het speelgeld.

Het bordje van Wabash is op het spelbord afgedrukt. Dit kan natuurlijk niet worden omgedraaid.

## Klaarleggen van het spel

Leg het spelbord en de vier spoorwegmaatschappijbordjes klaar.

Haal de drie wijzers voorzichtig uit het stansraam en maak deze, zoals hieronder is afgebeeld, vast aan het spelbord met behulp van een tweedelige klem. Draai vervolgens de wijzers op het groene veld "START".

Plaats op de startvelden op het spelbord een locomotief van de maatschappij met dezelfde kleur. Het startveld van Wabash blijft leeg.

Leg de overgebleven locomotieven en aandelen op de daarvoor bestemde velden van de spoorwegmaatschappijbordjes. Locomotieven en aandelen van Wabash komen op het bordje op het spelbord te liggen.

De markeerstenen van de maatschappijen komen op het inkomstenspoor op velden met dezelfde kleur te liggen. De markeersteen voor Wabash komt nog niet in het spel. Leg deze en de "+50"-tegels alvast klaar naast het spelbord.

20 huizen gaan naar de algemene voorraad op het spelbord.

3 huizen komen op het industriespoor te staan: op veld "1" (Detroit), veld "3" (Wheeling) en veld "4" (Pittsburgh).

Een speler neemt de rol van bankier op zich en verdeelt gelijkmatig onder alle spelers \$120. Afhankelijk van het aantal spelers ontvangt iedere speler daarnaast in een spel met:

2 spelers	60 \$	3 spelers	40 \$
4 spelers	30 \$	5 spelers	24 \$
6 spelers	20 \$.		

*De wijzers worden op deze wijze met behulp van een klem vastgemaakt aan het spelbord. Ze worden daarna niet meer losgemaakt!*

**3 velden met draaibare wijzers:**

- veiling
- ontwikkeling
- spoorwegbouw

*De markeersteen van Wabash staat niet op het inkomstenspoor.*

*De markeerstenen van C&O, B&O, PRR en NYC komen op velden met dezelfde kleur op het inkomstenspoor te liggen.*

*De bordjes van de 4 spoorwegmaatschappijen met daarop plaats voor: locomotieven, speelgeld en aandelen.*

*Plaats op elk startveld 1 locomotief:*

- NYC - groen
- PRR - rood
- B&O - blauw
- C&O - geel

*algemene voorraad met huizen*

*industriespoor*

*bordje van Wabash op het spelbord*

*Inkomstenspoor van de 5 spoorwegmaatschappijen*

*Gaat het inkomen van een maatschappij voorbij de "50", dan komt de overeenkomstige "+50"-tegel op het bordje van de maatschappij te liggen en begint de markeersteen weer vooraan het inkomstenspoor.*

## Vorbereiding van het spel

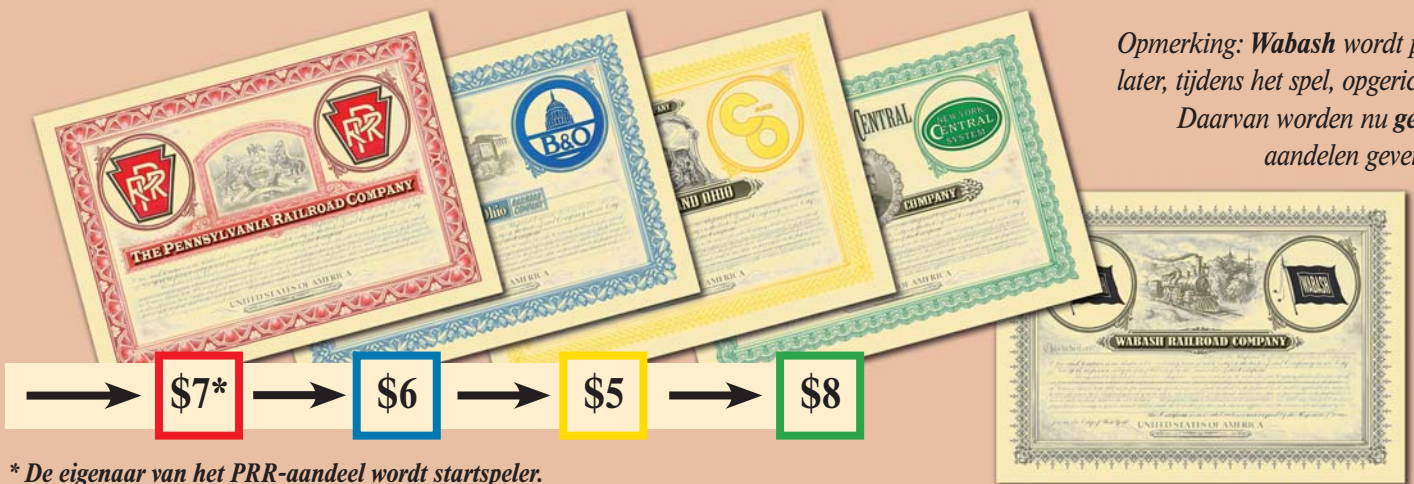
Voordat het spel begint, wordt van elk spoorwegmaatschappij één aandeel geveild. De volgorde daarbij is: PPR - B&O - C&O - NYC.

De oudste speler is startbieder bij de eerste veiling.

Als eerste wordt een aandeel van PPR met een startbod van \$7 geveild.

De startbieder moet een bod plaatsen, dat **minstens** gelijk is aan het startbod, of passen. Elke speler daarna moet een hoger bod plaatsen dan zijn voorgangers of passen. Nadat een speler heeft gepast, doet hij niet meer mee aan de veiling van dit aandeel. De veiling gaat door tot alle spelers op één na hebben gepast.

Veilingvolgorde van aandelen inclusief startbod:



\* De eigenaar van het PRR-aandeel wordt startspeler.

## Doel van het spel

De spelers zijn investeerders in het Amerika van de 19<sup>e</sup> eeuw en proberen winst te maken door belangen te nemen in opkomende spoorwegmaatschappijen.

Met hun kapitaal kopen ze aandelen om op deze wijze invloed uit te oefenen op de ontwikkeling van deze maatschappijen en verdienen geld door dividenduitkeringen.

Het inkomen van een spoorwegmaatschappij wordt in de dividend-fase in zijn geheel onder de aandeelhouders (de spelers) verdeeld.

Dit inkomen kan op twee manieren stijgen: door het aansluiten van nieuwe stad- of bergvelden op spoorwagennet van een maatschappij of door de ontwikkeling van speelvelden, die reeds deel uitmaken van dit spoorwagennet.

De speler met het hoogste bod betaalt het geboden bedrag aan de betreffende spoorwegmaatschappij (legt het geld op het bordje van deze maatschappij) en ontvangt daarvoor het aandeel, dat hij voor zich neer legt.

Biedt niemand op dit aandeel, dan ontvangt de startbieder het aandeel gratis.

De speler, die het aandeel heeft ontvangen, is startbieder bij de volgende veiling. Elke volgende veilingronde verloopt op dezelfde wijze zoals bij het eerste aandeel.

Vervolgens worden de volgende aandelen geveild: B&O met een startbod van \$6, daarna C&O met een startbod van \$5 en tenslotte NYC met een startbod van \$8.

De speler, die het aandeel van PRR heeft ontvangen, wordt startspeler.



## Spelverloop

Om beurten, te beginnen met de startspeler, kiest de speler die aan beurt is één actie uit en beslist om deze uit te voeren of te laten vervallen.

Na een bepaald aantal acties wordt het spel onderbroken voor een dividend-fase.

Er is keuze uit de volgende acties:

- veilen van een aandeel
- spoorwegennet uitbreiden
- ontwikkelen van een speelveld

Na het kiezen van een actie wordt eerst de wijzer van deze actie één veld naar rechts gedraaid. Daarna voert de speler de gekozen actie uit of laat deze vervallen.

Staat de wijzer op rood, dan kan de speler deze actie in deze beurt niet kiezen.

Staan aan het begin van de beurt twee wijzers op rood, dan volgt een **dividend-fase**. Vervolgens worden alle wijzers op groen gezet en kan de speler een actie kiezen.



## Beschrijving van de acties

### ■ Veilen van een aandeel

De speler mag één aandeel van een spoorwegmaatschappij ter veiling aanbieden.

**Uitzondering:** Aandelen van Wabash (zwart) kunnen pas worden aangeboden, wanneer het spoorwegennet van een van de andere maatschappijen Chicago heeft bereikt. (zie pagina 32).

De speler plaatst zelf als eerste een bod dat **minstens** gelijk is het startbod of hij past. De **hoogte van het startbod** wordt bepaald door het actuele inkomen van deze maatschappij (zoals aangeven op het inkomstenspoor) gedeeld door het aantal aandelen in omloop (=de reeds verkochte aandelen + het zojuist aangeboden aandeel). De uitkomst hiervan wordt **afgerond naar boven**.

veiling



spoorwegbouw



ontwikkeling



Na het kiezen van een actie gaat de betreffende wijzer één veld verder.

**Opmerking:** Een beschrijving van de **dividend-fase** is te vinden op pagina 31.

*Opmerking: Iedere speler moet in zijn beurt een actie kiezen en de betreffende wijzer doordraaien. Het uitvoeren van deze actie is niet verplicht. Het is mogelijk om bepaalde acties bewust schaars te maken in een ronde.*

*Voorbeeld: Een speler heeft weinig geld in zijn bezit. Bij een veiling zal hij altijd aan het kortste eind trekken. Daarom besluit hij om de actie "veilen van een aandeel" te kiezen, maar geen aandeel aan te bieden. Hij voert nu geen actie uit, maar zorgt er wel voor, dat er deze ronde één veiling minder is.*



*Opmerking: In de loop van het spel kan het voorkomen dat alle aandelen van een maatschappij verkocht zijn. In dat geval kan men geen aandelen van de betreffende maatschappij ter veiling aanbieden.*

*Voorbeeld: Jeroen biedt een aandeel van New York Central aan. Het inkomen van deze maatschappij bedraagt \$22. Otto en Tom bezitten beiden 1 aandeel van New York Central. Het startbod wordt vastgesteld op \$8 ( $22 : 3 = 7,33$  afgerond naar boven = 8).*

Om beurten, volgens de wijzers van de klok, plaatst elke speler een hoger bod dan zijn voorgangers of past. Nadat een speler heeft gepast, doet hij niet meer mee aan de veiling van dit aandeel. De veiling gaat door tot alle spelers op één na hebben gepast.

De speler met het hoogste bod betaalt het geboden bedrag aan de betreffende spoorwegmaatschappij (legt het geld op het bordje van deze maatschappij) en ontvangt daarvoor het aandeel, dat hij voor zich neer legt.

Biedt **niemand** op dit aandeel, dan gaat het aandeel terug naar het bordje van deze maatschappij. Niemand hoeft in dat geval geld te betalen.

## ■ Spoorwegennet uitbreiden

De speler mag het spoorwegennet van één spoorwegmaatschappij, waarvan hij tenminste één aandeel bezit, uitbreiden.

### Uitbreiden van het spoorwegennet

Het spoorwegennet kan maximaal 3 velden worden uitgebreid. De speler markeert elk nieuw veld door er een locomotief van de kleur van de betreffende maatschappij op te plaatsen.

Alle velden binnen dit spoorwegennet moeten met het startveld van deze maatschappij verbonden zijn door locomotieven. Op startvelden mag **niet** worden gebouwd. Aftakkingen zijn toegestaan.

▶ Op stad-, industriestad- en laaglandvelden mogen locomotieven van meerdere maatschappijen staan.

▶ Op bos- en bergvelden mag **slechts één** locomotief staan. Andere maatschappijen kunnen daar niet meer bouwen.

**Opmerking:** Elke keer dat een van de 5 spoorwegmaatschappijen een locomotief in Chicago plaatst (deze stad met het spoorwegennet aansluit) wordt het spel onderbroken voor een **Chicago-fase**.

### Kosten van de uitbreiding



Na het plaatsen van een locomotief op een speelveld moet de betreffende **maatschappij** de kosten hiervoor aan de bank betalen met het geld van zijn bordje.

De kosten worden bepaald door het rode getal op het veld te vermenigvuldigen met het aantal locomotieven op dit veld (inclusief de zojuist geplaatste locomotief).

*Opmerking: Een maatschappij kan enkel betalen wat hij ook daadwerkelijk bezit. Het is de spelers niet toegestaan geld bij te leggen.*

**Het geld van de maatschappijen en de spelers moet strikt gescheiden blijven!**



*Opmerking: Het is niet altijd gunstig om een aandeel tegen een lage prijs te kopen. Spoorwegmaatschappijen gebruiken het geld, dat zij verdienen met de uitgifte van aandelen, om hun spoorwegennet uit te breiden en laten hun inkomen op deze manier stijgen (en zo ook het dividend per aandeel!)*



*Opmerking: op een veld kan van elke maatschappij maximaal één locomotief staan. Elke maatschappij beschikt over een beperkt aantal locomotieven. Zijn deze **allemaal in gebruik**, dan kan deze maatschappij zijn spoorwegennet niet verder uitbreiden.*

Op deze velden is plaats voor meerdere maatschappijen:



stadveld



industriestadveld



laaglandveld

Op deze velden is slechts plaats voor één maatschappij:



bergveld



bosveld



*Opmerking: Een beschrijving van de Chicago-fase is te vinden op pagina 32.*



*Voorbeeld: Jeroen breidt het spoorwegennet van NYC uit. Hij kiest ervoor om van uit New York twee velden verder te gaan naar Binghamton en plaatst één groene locomotief op het bosveld en één in het stadveld Binghamton. Het bosveld kost \$2. Het stadveld kost \$2 per aanwezige locomotief. Omdat PRR (rood) daar reeds aanwezig is, zijn de totale kosten:*

*\$2 (bos) + 2 x \$2 (stad) = \$6. Dit bedrag moet in zijn geheel uit de kas van NYC aan de bank worden betaald.*

## Inkomstenstijging van de spoorwegmaatschappij

Na het plaatsen van een locomotief op een speelveld kan het inkomen van de betreffende maatschappij stijgen. Deze stijging wordt verwerkt op het inkomstenspoor:

- **stad- en bergvelden (niet ontwikkeld, d.w.z. zonder huizen)** verhogen het inkomen van een maatschappij met het zwarte getal in het locomotiefsymbool op het speelveld.



- **stadvelden (ontwikkeld, met huizen)** verhogen het inkomen van een maatschappij met het zwarte getal in het locomotiefsymbool op het speelveld plus het getal in het huissymbool.

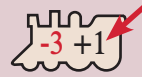


- **industriestadvelden** verhogen het inkomen van een maatschappij met het ontwikkelingsniveau van de betreffende stad (zoals aangegeven op het industriespoor van deze stad).

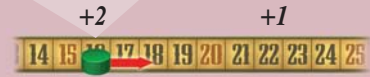


- **bos- en laaglandvelden** verhogen het inkomen niet.

stad- en bergvelden (niet ontwikkeld)



inkomen (voor groen):  
voorbeeld: groen stijgt met 2



stadvelden (ontwikkeld)



inkomen (voor groen):

+3 +3

industriestadvelden



DETROIT	1	2	3	4	5	6	7	8
WHEELING								
PITTSBURGH								



inkomen (voor groen): +3

## Ontwikkelen van een speelveld

De speler mag één speelveld ontwikkelen.

### Voorwaarden voor het ontwikkelen van een speelveld

Men kan de volgende velden ontwikkelen:

▶ **stadveld / bergveld / bosveld** – Op dit veld moet minstens één locomotief staan. Elk veld kan slechts eenmaal worden ontwikkeld. Plaats een huis uit de algemene voorraad op dit veld.

▶ **industriestad** – Op het veld moet minstens één locomotief staan. Een industriestad kan meerdere keren worden ontwikkeld. Het ontwikkelingsniveau wordt bijgehouden op het industriespoor. Verplaats de markeersteen op het industriespoor van deze stad een veld naar rechts bij elke ontwikkeling.

**Uitzondering: Detroit** – De markeersteen van deze industriestad gaat aan het einde van elke dividend-fase automatisch één veld verder. Een locomotief in deze stad is daarvoor **niet** noodzakelijk!

Detroit is het enige stadveld, dat **niet** door spelers wordt ontwikkeld.

### Afhandeling van de ontwikkeling van een speelveld

**stadveld / bergveld** – Het inkomen van alle op dit veld aanwezige maatschappijen stijgt met het getal aangegeven in het huissymbool. De stijging wordt bijgewerkt op het inkomstenspoor van de betreffende maatschappijen (de markeersteen gaat het aangegeven aantal velden verder).



Opmerking: **laaglandvelden, startvelden** (New York, Philadelphia, Baltimore en Washington) en het stadveld **Chicago** kunnen **niet** worden ontwikkeld.

**Fort Wayne** (het startveld van Wabash) **mag wel ontwikkeld en bebouwd** worden.




DETROIT	1	2	3	4	5	6	7	8
WHEELING								
PITTSBURGH								


Opmerking: bevindt de markeersteen zich reeds op het laatste veld van het industriespoor, dan schuift deze niet op. Het inkomen van deze stad kan niet meer worden vergroot.

Voorbeeld: vanwege de ontwikkeling van Charleston (+1) stijgt het inkomen van C&O (geel) van \$12 naar \$13 (dit wordt bijgehouden op het inkomstenspoor).



**industriestad**  - Het inkomen van alle in deze stad aanwezige maatschappijen stijgt met het verschil tussen het nieuwe en het oude veld op het industriespoor.

(in Detroit en Wheeling stijgt het inkomen bij elke ontwikkeling met 1 en bij Pittsburg met 2)

**bosveld**  - De op dit veld aanwezige maatschappij ontvangt direct \$2 (leg dit op het bordje van deze maatschappij). Hij inkomen wijzigt **niet**.



*Voorbeeld: Het ontwikkelingsniveau van Wheeling stijgt van 3 naar 4. Het inkomen van PPR (rood) en B&O (blauw) neemt ook toe met \$1. PPR stijgt van \$17 naar \$18 en B&O van \$14 naar \$15.*



## Dividend-fase

Staan aan het begin van de beurt van een speler twee wijzers op een rood veld, dan wordt het spel onderbroken voor een **dividend-fase**. Daarna is de speler pas aan de beurt.

De fase bestaat uit drie stappen:

### Algemeen dividend

De spelers ontvangen voor elk aandeel in hun bezit dividend. De hoogte van het dividend per aandeel wordt bepaald door het actuele inkomen van de maatschappij (zoals aangeven op het inkomstenspoor) gedeeld door het aantal verkochte aandelen van deze maatschappij. De uitkomst hiervan wordt naar boven afgerond. Het geld wordt door de **bank** aan de spelers uitgekeerd.



*Voorbeeld: Jeroen bezit 2 NYC-aandelen en Patrick 1 aandeel van deze maatschappij. Het actuele inkomen van deze maatschappij is \$16. Het dividend per aandeel bedraagt  $\$16 : 3 = \$5,33$ . Jeroen ontvangt \$12 voor zijn twee aandelen en Patrick \$6 voor zijn aandeel.*

*Een tweede voorbeeld: Jeroen heeft als enige NYC-aandelen (2 stuks). Het actuele inkomen van deze maatschappij is \$17. Jeroen ontvangt in totaal \$18 dividend.*

*Het dividend per aandeel wordt na berekening afgerond naar boven, maar pas daarna wordt het totale dividend berekend waardoor dit iets gunstiger kan uitvallen.*

*$8,5 + 8,5$  worden  $\$9 + \$9 = \$18$*

*Opmerking: Het spel kan nu eindigen wanneer minstens één van de speleinde-voorwaarden is bereikt (zie: "einde van het spel", pagina 32)*

### Wijzer terugdraaien

Na de uitkering van het dividend worden alle wijzers op het spelbord weer op groen gezet.



### Detroit ontwikkelen

Vervolgens gaat de markeersteen van Detroit op het industriespoor een veld verder en wordt het inkomen van alle in deze stad aanwezige maatschappijen op het inkomstenspoor verhoogt met 1.



*Het inkomen van Detroit stijgt na elke dividend-fase met 1 (tot een maximum van 8).*

Het spel gaat verder met de speler die aan beurt was.

## Chicago-fase

### Chicago-dividend

Elke keer dat een spoorwegmaatschappij Chicago met zijn spoorwegennet aansluit (een locomotief op deze stad plaatst) wordt, **na het bijwerken van het inkomen** van de betreffende maatschappij op het inkomstenspoor, het spel onderbroken voor een **Chicago-fase**.

Er vindt tevens een extra dividenduitkering plaats aan de aandeelhouders van deze maatschappij. De hoogte van het dividend per aandeel wordt op dezelfde wijze bepaald als bij de uitkering van algemeen dividend.

### Oprichting van Wabash

Na de eerste keer dat een spoorwegmaatschappij Chicago aansluit wordt de **Wabash Spoorwegmaatschappij** opgericht. Op het speelveld "Fort Wayne" komt een zwarte locomotief te staan. De zwarte markeersteen komt op het veld "1" van het inkomstenspoor. Is "Fort Wayne" reeds ontwikkeld, dan gaat de markeersteen naar veld "3" op dit spoor.

### Veiling van het eerste Wabash-aandeel

De speler, die door het uitvoeren van een actie Chicago heeft aangesloten, moet het eerste aandeel van Wabash veilen en plaatst het eerste bod. Voor het bepalen van de hoogte van het startbod gelden dezelfde regels als bij andere aandelen (zie pagina 27-28).

Vanaf nu kunnen met de actie "Veiling van een aandeel" ook aandelen van Wabash worden aangeboden.

Na de veiling gaat het spel verder en is de volgende speler aan de beurt.

## Einde van het spel

Wanneer minstens één van de volgende voorwaarden is vervuld:

- 3 of meer maatschappijen hebben geen locomotieven meer
- 3 of meer maatschappijen hebben geen aandelen meer
- in de algemene voorraad liggen 3 of minder huizen
- het inkomen van Detroit is "8"

eindigt het spel direct na uitkering van het volgende "algemene dividend".

De spelers tellen hun speelgeld. De speler met het meeste geld wint.

In geval van een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.



*Opmerking: Het is mogelijk, dat met de aansluiting van Chicago ook een algemene dividendfase wordt geïnitieerd. In dat geval wordt eerst de **Chicago-fase** doorlopen en vervolgens de **algemene dividend-fase**.*



*Opmerking: Het plaatsen van de eerste locomotief op "Fort Wayne" kost de Wabash Spoorwegmaatschappij **niets**.*



*Opmerking: Biedt **geen** van de spelers op het Wabash-aandeel, dan gaat dit aandeel terug naar het bordje. De **oprichting van Wabash** is echter wel een feit.*

*Opmerking: bij het bepalen van de winnaar spelen aandelen **geen** rol.*

