

Dampfross
 Schmidt Spiele, 1984
 David WATTS
 3 - 6 spelers vanaf 12 jaar
 ± 90 minuten

Inleiding

Elke speler kruipt in de rol van eigenaar van een spoorwegbedrijf die een spoorwegnet moet uitbouwen. Het spoorwegbedrijf probeert de best mogelijke verbindingen te maken tussen zoveel mogelijk steden.

Enkele natuurlijke hindernissen zijn de rivieren en de bergen, maar ook de tegenstanders kunnen met hun traject een serieuze hinderpaal vormen.

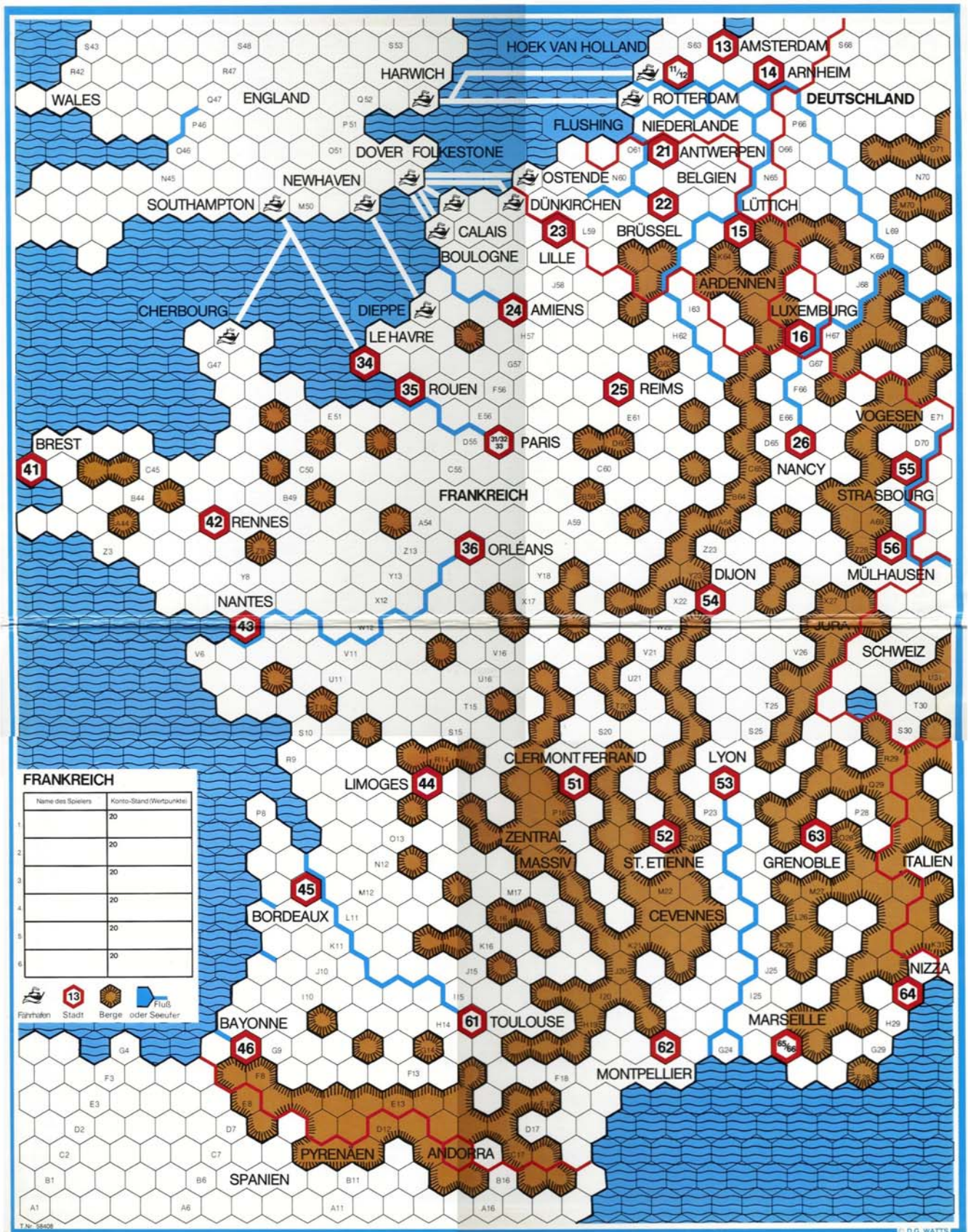
In de tweede helft van het spel kan dan de race beginnen op het uitgebouwde spoorwegnet. Het doel van deze race is om vóór de concurrenten verschillende steden te bereiken.

De inkomsten die hiermee worden verdiend, kunnen worden gebruikt om het eigen spoornet nog adequater uit te bouwen om zo de reiskosten te kunnen drukken.

Aan het einde van het spel wint die spoorwegmaatschappij die het beste net heeft uitgebouwd.

Spelmateriaal

➡ 4 verschillende (afwasbare) speelborden: Duitsland, Frankrijk, USA-Oost en USA-West.



Kaart van Frankrijk

⇒ 6 speelstenen



⇒ 6 kleurstiften

⇒ 2 dobbelstenen



⇒ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

De spelers beslissen samen op welke kaart er wordt gespeeld. Voor de beginners wordt aangeraden om de kaart van Duitsland te nemen.

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt de bijbehorende kleurstift en speelsteen (voor de latere ritten).

Een speler wordt aangeduid als bankier. Hij houdt op een papier (of op het speelbord) de stand van de rekening bij van de spelers. Elke speler begint met een basiskapitaal van 20 eenheden.

Spelverloop

Het spelverloop is duidelijk op te delen in **2 fases**: de opbouwfase en de gebruiksfase.

In de **opbouwfase** wordt het spoorwegnet uitgebouwd met behulp van de kleurstiften waarmee op het speelbord kan worden getekend.

Later in de **gebruiksfase** rijden de treinen (speelstenen) van stad tot stad om inkomsten te vergaren. Deze inkomsten kunnen ofwel op de rekening worden geschreven ofwel worden geïnvesteerd in de uitbouw van het spoorwegnet.

De opbouwfase

Eerst wordt er geloot welke speler er mag beginnen met de uitbouw van een spoorwegnet. De andere spelers volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De rol van de speler die als eerste mag bouwen, wisselt van ronde tot ronde eveneens met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, dobbelt met één dobbelsteen, kiest een bepaalde startplaats uit en tekent zijn spoorweglijn, afhankelijk van het aantal ogen, op het speelbord.

Afhankelijk van het gekozen speelbord, start de spoorwegbouw in verschillende steden:

- Duitsland: Berlin, Hamburg, München.
- Frankrijk: Parijs (alle spelers moeten Parijs in een verschillende richting verlaten).
- USA West: Milwaukee, Chicago, Memphis, New Orleans.
- USA Oost: Start vanuit alle havensteden van de oostkust en vanuit de golf van Mexico.

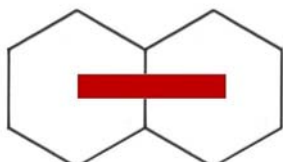
Er kunnen ook meerdere spelers vanuit dezelfde stad starten. Als men aan iedereen dezelfde kansen wil toebedelen, kan men afspreken dat er per ronde maar één keer wordt gedubbeld en dat iedere speler, om de beurt in deze ronde, hetzelfde getal aan spoorweglijnen verbouwt.

Als men de opbouwfase wil beperken in de tijd, dan kan men afspreken om met twee dobbelstenen te gooien zodat er meer dobbelsteenpunten kunnen worden verbouwd.

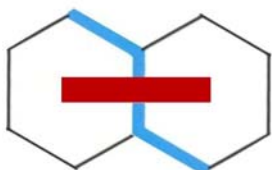
Bouwkosten

De spoorweglijnen worden altijd van het ene veld naar het andere veld getekend (telkens van het middelpunt tot het middelpunt).

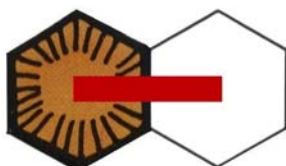
De bouwkosten zijn afhankelijk van het terrein.



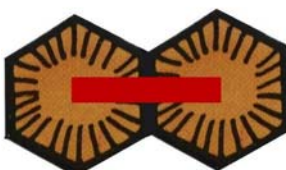
Op effen terrein (zowel in de steden als op het platteland) kost de bouw van een spoorlijn van het ene veld naar het andere veld **1 dobbelsteenpunt**.



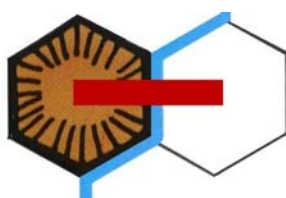
Een brug over een rivier kost **3 dobbelsteenpunten**.



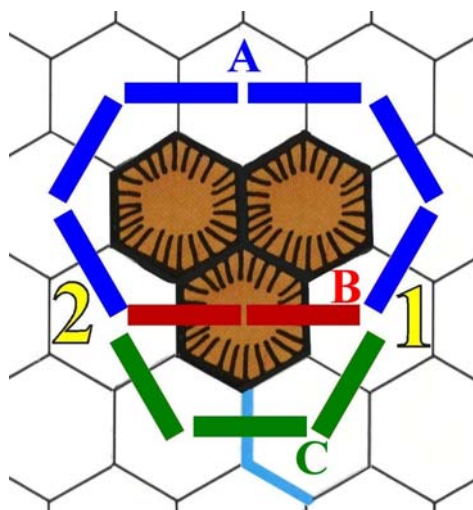
Het traject van een berg of naar een berg kost **3 dobbelsteenpunten**.



Het traject van een berg naar een andere berg kost **5 dobbelsteenpunten**.



Een brug over een rivier na een berg of een brug over een rivier voor een berg kost **5 dobbelsteenpunten**.



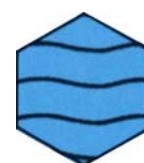
Voorbeeld

Dit voorbeeld toont aan dat de weg over verschillende landschappen ook verschillende bouwkosten oplevert.

De bouw van een spoorlijn tussen stad 1 en stad 2 kost:

- Op spoorlijn A: 6 dobbelsteenpunten (1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1)
- Op spoorlijn B: 6 dobbelsteenpunten (3 + 3)
- Op spoorlijn C: 5 dobbelsteenpunten (1 + 3 + 1)

Over zeeën en meren kunnen geen spoorlijnen worden gebouwd.

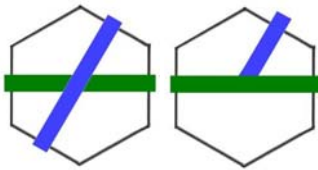


Inkomsten en uitgaven

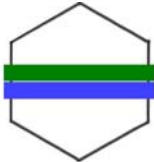
De speler die als eerste een stad kan aansluiten (een stad draagt een zeshoekige rode rand), ontvangt een premie van **6 eenheden**.



De speler die een spoor op een veld bouwt waarop al een spoor van een medespeler ligt, betaalt daarvoor kosten aan deze medespeler.

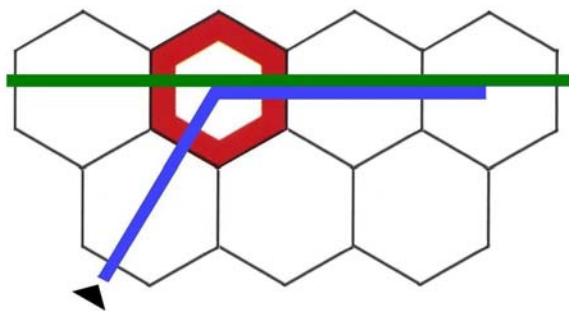


De spoorlijn van een medespeler kruisen of op deze lijn aansluiten, kost **1 eenheid**.



Voor elk half veld dat men parallel loopt met een spoor van een concurrent, betaalt men **2 eenheden**.

De speler die **binnen een stad** op een vreemd spoor stoot, moet **geen kosten** betalen. Als de speler echter aansluitend parallel verder bouwt aan het spoor van deze medespeler, dan moeten de aansluitingskosten wel worden betaald (1 eenheid).



Voorbeeld

De eigenaar van de blauwe spoorlijn is nu aan de beurt. Hij sluit zijn spoor aan in de stad op de groene spoorlijn en loopt vanaf dan parallel verder tot halverwege het tweede veld na de stad. Hij betaalt aan de eigenaar van de groene spoorlijn 7 eenheden (1 eenheid voor de aansluiting omdat hij parallel verder bouwt en 6 eenheden voor 3 halve velden na de stad).

Als al twee spelers hun tracé in een veld hebben gelegd en een derde speler bouwt op dat veld een spoorlijn, dan moet deze derde speler aan de beide spelers betalen.

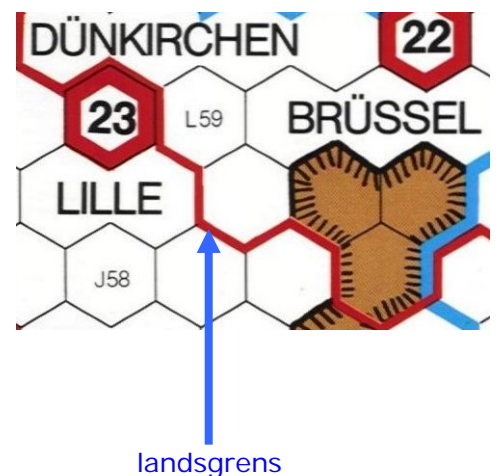
De betalingen worden zeer zorgvuldig door de bankier op het blad (of op het speelbord) genoteerd. Een overzicht van de kosten vindt men aan het einde van deze handleiding.

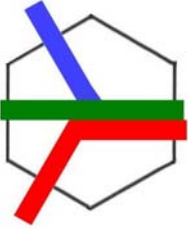
Spoorwegtraject

Iedere speler kan naar believen zijn spoorwegnet uitbouwen. Alle spoorlijnen van één kleur moeten wel samenhangen. Ieder deelstuk moet aan de lijn van dezelfde kleur worden aangebouwd.

In één ronde kan onder deze voorwaarde tegelijkertijd aan verschillende plaatsen van het eigen spoorwegnet worden aangebouwd. Dobbelsteenpunten die niet werden opgebruikt, kunnen niet worden opgespaard voor een volgende ronde, deze punten vervallen.

Geen enkele spoorlijn mag de rood gekleurde landsgrens overschrijden. Een uitzondering op deze regel vindt men achteraan deze handleiding in het hoofdstuk: 'Aanvullende spelregels voor ervaren spelers'.





Als verschillende spoorlijnen elkaar treffen op een veld, dan geldt de regel dat ze dat doen in het middelpunt van het veld.

Later in de gebruiksfase is het mogelijk om op zulk veld op de spoorlijn van een andere speler over te schakelen.

Als variant kunnen twee spelers ook **gemeenschappelijk één spoorlijn** uitbouwen. Deze spoorlijn moet starten in een veld waarin de spoorlijnen elkaar treffen. De beide spelers dobbelen met de dobbelsteen en mogen $\frac{3}{4}$ (drievierde) van de totale worp gebruiken.



Voorbeelden

Speler 1 dobbelt een 3, speler 2 dobbelt een 5.

Drievierde van de totale worp (= 6) mag worden verbouwd.

Speler 1 dobbelt een 3, speler 2 dobbelt een 3.

Drievierde van de totale worp (= 4) mag worden verbouwd. Een half punt vervalt.

Einde van de opbouwfase

Zodra iedere stad aan minstens één spoorlijn is aangesloten, eindigt de opbouwfase.

Om een mogelijke vertragingstactiek tegen te gaan, kan iedere speler de opbouwfase ook als beëindigd verklaren zodra er twee rondes in de opbouwfase zijn gespeeld en er nog maar één stad niet is aangesloten op het spoorwegnet.

De volgende speler die aan de beurt is, begint met het tweede onderdeel: **de gebruiksfase**.

De gebruiksfase

In de gebruiksfase wordt het treinverkeer tussen de verschillende steden geopend.

De speelstenen vertegenwoordigen de treinen waarmee van de ene stad naar de andere stad kan worden gespoord.

Start en doel

Voor iedere reis wordt eerst met behulp van de beide dobbelstenen de startplaats bepaald:

de **rode dobbelsteen** bepaalt het **tiental**, de **witte dobbelsteen** bepaalt de **eenheid**.

Samen vormt dit het getal dat overeenstemt met een stad op het speelbord.

Voorbeeld

Met de rode dobbelsteen wordt een 6 gedobbeld en met de witte dobbelsteen wordt een 5 gedobbeld. Samen vormt dit het getal 65 en daarmee is de startplaats bepaald (op de kaart van Duitsland is dit de stad München, op de kaart van Frankrijk is dit de stad Marseille). Volgens hetzelfde principe wordt ook de doelplaats bepaald. Daarmee staat vast tussen welke steden de treinreis moet verlopen.

De kortste route tussen twee steden moet **minstens zes velden** lang zijn, zoniet moet een andere doelplaats, op de geëigende manier, worden bepaald.

Nadat het spoortraject werd bepaald, moet iedere speler voor zich beslissen of hij aan deze reis wil deelnemen of niet. De deelname aan een reis is altijd vrijwillig en hangt voor grote mate af van de kansen die de spelers zich toemeten om bij de reis een winstpremie (20 eenheden voor de eerste en 10 eenheden voor de tweede) te kunnen opstrijken. Uiteraard moeten ook de reisweg en de reiskosten worden doorgerekend.

Reisweg en reiskosten

Minstens een deel van de reisweg moet op het eigen spoorweganet worden afgelegd. Maar zeer vaak is men gedwongen om ook de spoorlijnen van de concurrenten te benutten om het doel te kunnen bereiken.

Over de **eigen spoorlijnen** reizen is **kosteloos**.

Over **vreemde spoorlijnen** reizen, kost **1 eenheid per veld**.

Als er **meerdere** spoorlijnen door **hetzelfde veld** lopen, moet de speler aangeven welke spoorlijn hij wil gebruiken. Hij moet de reiskosten **alleen aan de eigenaar** van die spoorlijn betalen.

Geen enkele speler mag aan de andere speler meer dan 10 eenheden betalen tenzij die andere speler ook aan die speler moet betalen zodat het saldo kleiner dan 10 wordt.

Voorbeeld

Speler A moet aan speler B 19 eenheden betalen, maar speler B moet aan speler A 11 eenheden betalen. De beiden worden tegenover elkaar afgerekend zodat speler A 8 eenheden moet betalen aan speler B. De beide spelers kunnen dus reizen.

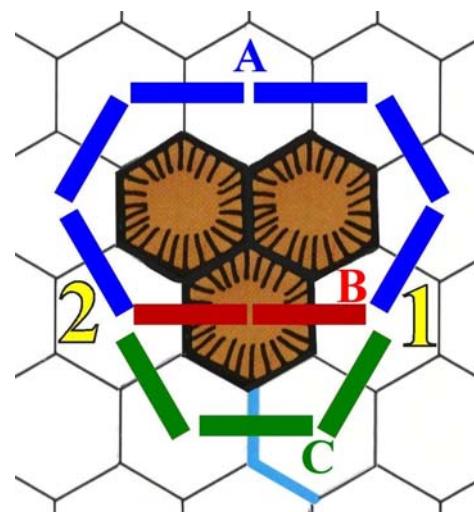
De spelers die aan de reis deelnemen, leggen vóór het vertrek hun reisweg vast, die later niet meer mag worden veranderd. De reiskosten voor het gebruik van vreemde spoorlijnen worden voor aanvang van de reis betaald en door de bankier op papier (of op het speelbord) genoteerd.

Verloop van de reis

Van het startveld uit wordt de trein telkens, afhankelijk van het aantal gedobbelde ogen, vooruit gezet. Een veld vooruit in de vlakte kost één dobbelpunt, de route op een berg kost een extra punt.

Voorbeeld

Om met een trein van stad 1 naar stad 2 te sporen heeft men via de spoorlijn A 6 dobbelpunten nodig, via de spoorlijnen B en C telkens 3 punten.



Premies

De speler die als **eerste** de doelplaats bereikt, ontvangt een premie van **20 eenheden**.

De speler die als **tweede** de doelplaats bereikt, ontvangt een premie van **10 eenheden**, de andere spelers ontvangen niets. De reisetappe eindigt zodra de tweede speler de doelplaats heeft bereikt.

Als in een reisetappe **meerdere spelers tegelijkertijd** de doelstad bereiken, wint van die spelers de speler die in de doelplaats de meeste dobbelpunten over heeft. Als er maar één speler aan de reisetappe deelneemt, ontvangt hij automatisch de 20 eenheden die op zijn rekening worden genoteerd.

Als bijzonderheid kunnen **twee spelers** vóór een reisetappe beslissen om **gemeenschappelijk** te reizen. Deze deelnemers reizen dan met **één** trein. Tijdens de rit mag maar **één** van de beide spelers met de dobbelsteen gooien om de trein te verplaatsen. De beide spelers delen de kosten en de premies. Als de kosten niet exact kunnen worden gedeeld, betaalt de rijkere speler (met de hoogste rekeningstand) één eenheid meer.

De uitbreiding van het spoorweganet

Aan het einde van een reisetappe kunnen de inkomsten (inclusief de inkomsten die men heeft verkregen van andere spelers via de reiskosten) volledig of gedeeltelijk worden gebruikt voor de uitbreiding van het spoorweganet. In deze fase van het spel komen de eenheden nu in de plaats van de dobbelpunten (1 dobbelpunt = 1 eenheid).

De **bouwkosten** worden nu **onmiddellijk via de rekening** betaald. De **totale kosten** (kosten voor de aansluiting op andere spoorlijnen en bouwkosten) mogen **niet hoger** zijn dan de **inkomsten uit de zonet beëindigde reisetappe**.

Als spelvariant kunnen de spelers overeenkomen dat alle premies en inkomsten op de rekening worden gecrediteerd. Na iedere tweede reisetappe kan tot 10% van de rekeningstand voor de verdere uitbouw van het spoorweganet worden gebruikt. Spelers met een rekeningstand onder de 50 eenheden mogen tot 5 eenheden gebruiken om het spoorweganet uit te bouwen.

De volgende reisetappes

Na het beëindigen van een reisetappe wordt opnieuw met de beide dobbelstenen gedubbeld om de startplaats en de doelplaats van de volgende etappe te bepalen.

Uiteraard kunnen de spelers ook overeenkomen om de doelplaats van de vorige etappe automatisch de startplaats te maken van de nieuwe etappe. In dit geval moet enkel nog de doelplaats van de nieuwe etappe worden bepaald met de dobbelsteen.

Einde van het spel

De gebruiksfase wordt beëindigd zodra een speler een bepaalde rekeningstand heeft bereikt. De rekeningstand bedraagt:

- ➔ in een spel met 2 of 3 spelers: 250 eenheden;
- ➔ in een spel met 4 spelers: 225 eenheden;
- ➔ in een spel met 5 of 6 spelers: 200 eenheden.

Ervaren spelers zullen het spel niet beëindigen bij een vooraf bepaald aantal eenheden, maar in plaats daarvan spreken zij af om (afhankelijk van de gewenste speelduur) 18 of 36 reisetappes door te voeren. Daarbij wordt **elke stad één keer** (bij 36 etappes **twee keer**) startplaats of doelplaats van een etappe.

Een stad met twee of drie stadnummers wordt overeenkomstig meermaals aangedaan. De bankier houdt op een rooster bij welke stad al werd bezocht.



	10	20	30	40	50	60
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Voorbeeld

De stad met het stadsnummer 31 werd één keer bereikt.

Na een vooraf bepaald aantal etappes wint de speler die de hoogste rekeningstand heeft bereikt.

Extra spelregels voor ervaren 'Dampfross'-spelers

Zodra de basisregels voldoende zijn gekend, kan men de volgende extra spelregels invoeren die het spel op de afzonderlijke landkaarten nog interessanter kunnen maken. In deze regels komen ook de treinritten over de landsgrenzen in aanmerking. De spoorlijnen worden ook over de landsgrenzen heen gebouwd. Het overschrijden van de grens kost geen extra dubbelpunten. De spoorlijn moet telkens op het eerste veld aan elke kant van de grens eindigen. Premies voor het aansluiten van een buurland zijn er niet te verdienen.

In de gebruiksfase wordt het doelveld van een internationale, respectievelijke bijzondere reis volgens een specifieke tabel bepaald. Als de tabel verschillende doelen mogelijk maakt, kan iedere speler de voor hem meest gunstige plaats uitkiezen. Daardoor is het mogelijk dat alle spelers wel vertrekken vanuit dezelfde startplaats, maar daarna toch verschillende doelplaatsen hebben.

Voor de afzonderlijke speelborden gelden ook speciale spelregels.

De kaart van Duitsland

1. Veerverbindingen

De speler die met zijn spoorwegnet één van de veerhavens bereikt (voor de aansluiting zijn er geen premies), kan de desbetreffende **overzeese veerverbinding** naar Gedser kopen.



Deze overzeese veerverbinding wordt niet gebouwd zoals een normale spoorverbinding op het land, maar wordt verkregen door het betalen van een bepaald bedrag van de rekening en dan getekend in de kleur van de koper. Elk spoorstuk kost **6 eenheden** en kan maar door **één speler** worden gekocht. De beide overzeese verbindingen mogen niet in de handen van één speler zijn.

In de gebruiksfase moet voor het gebruik van het veer **5 dubbelpunten** worden gebruikt (3 voor de reis en telkens 1 voor het lossen en het laden). De spelers betalen voor de reis met het veer aan de eigenaar **3 eenheden** van hun rekening.

2. Internationale spoorverbindingen

In de gebruiksfase is **elke tweede rit** een **internationale rit**.

Voorheen werd de doelstad bepaald door het dobbelen, nu wordt in de internationale rit het doel bepaald volgens de volgende methode: Er wordt gedobbeld met de beide dobbelstenen. Bij de rode dobbelsteen telt alleen het aantal ogen, bij de witte dobbelsteen is alleen belangrijk of het een **even** of een **oneven** getal is. Uit de combinatie van de beide dobbelstenen kunnen de volgende internationale doelen worden gekozen:

1 even	= Denemarken
1 oneven	= Polen
2 even	= Tsjecho-Slowakije
2 oneven	= Oostenrijk
3 even	= Zwitserland
3 oneven	= Frankrijk
4 even	= België of Luxemburg
4 oneven	= Nederland
5 even	= Oostzeehavens (Rostock, Lübeck, Kiel)
5 oneven	= Grote havens (Bremen of Hamburg)
6 even	= Havensteden (Emden, Wilhelmshaven, Bremerhaven of Brunsbüttelkoog)
6 oneven	= iedere willekeurige haven

In de internationale reizen gelden dezelfde reiskosten en premies als bij de normale reizen.

De kaart van Frankrijk

1. Veerverbindingen

De speler die met zijn spoorwegnet één van de veerhavens bereikt (daartoe behoort ook Le Havre), kan de desbetreffende **overzeese veerverbinding** naar Engeland kopen.



Deze overzeese veerverbinding wordt niet gebouwd zoals een normale spoorverbinding op het land, maar wordt verkregen door het betalen van een bepaald bedrag van de rekening en dan getekend in de kleur van de koper. Elk spoorstuk kost **6 eenheden** en kan maar door **één speler** worden gekocht. Iedere speler mag hoogstens 2 veerverbindingen bezitten, die van verschillende veerspoorwegen moeten vertrekken.

In de gebruiksfase moet voor het gebruik van het veer **afhankelijk van de lengte van de overzet dobbelpunten** worden gebruikt (+ telkens 1 voor het lossen en het laden). De spelers betalen voor de reis met het veer aan de eigenaar **3 eenheden** van hun rekening.

Voorbeeld

Een overzet van Cherbourg naar Southampton kost $5 + 2 = 7$ dobbelpunten.

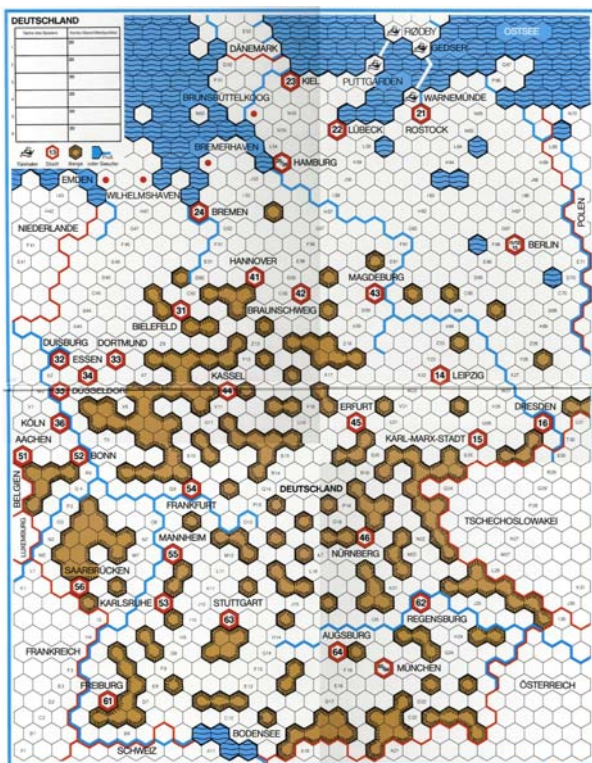
2. Internationale spoorverbindingen

In de gebruiksfase is **elke derde rit** een **internationale rit**.

Het doel wordt bepaald met één dobbelsteen:

- | |
|--|
| 1 = Engeland |
| 2 = Duitsland |
| 3 = Zwitserland |
| 4 = Italië |
| 5 = Spanje |
| 6 = overzee (dat betekent één van de grote havensteden Marseille, Duinkerken, Le Havre, Antwerpen of Bordeaux) |

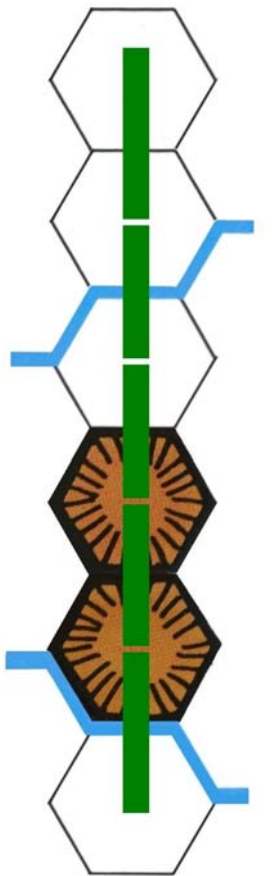
In de internationale reizen gelden dezelfde reiskosten en premies als bij de normale reizen.



kaart van Duitsland

DAMPFROSS: bouwkosten, reiskosten en premies

Bouwkosten in dobbelsteenpunten

OPBOUWFASE	KOSTEN	VERKLARING	GEBRUIKSFASE
	1 punt	opbouw in de vlakte zonder hindernis	<ul style="list-style-type: none">- 1 dobbelpunt kost het reizen van het ene veld naar het andere.- 1 extra dobbelpunt kost het als een trein op een berg rijden.
	3 punten	overbrugging van een rivier	
	3 punten	bouwen op een berg of van een berg	
	5 punten	bouwen van berg tot berg	
	5 punten	bouwen van berg over een rivier en omgekeerd	

In de gebruiksfase worden de kosten voor de uitbreiding van het spoorwegnet direct van de rekening betaald.

Betaling aan de medespelers

SPOORBOUW



KOSTEN

1 eenheid

VERKLARING

aansluiting aan de lijn van een medespeler



1 eenheid

kruisen van de lijn van een medespeler



4 eenheden parallelbouw in het zelfde veld (telkens 2 eenheden per half veld)

REISKOSTEN

1 eenheid voor elk veld dat men op de lijn van een medespeler reist.

Als er meerdere lijnen zijn, wordt maar aan één medespeler betaald.

Als er in een veld meerdere lijnen van een tegenstander lopen, moet er aan iedere medespeler worden betaald. Deze kosten moeten niet worden betaald in een stad.

Als echter in een stad aan een lijn van een concurrent wordt aangesloten en in het volgende veld parallel wordt verder gebouwd dan moet naderhand wel de aansluitingskosten ten bedrage van 1 eenheid worden betaald.

Premies

OPBOUWFASE

6 eenheden voor de speler die een stad als eerste aan het spoorwegnet aansluit.

GEBRUIKSFASE

- 20 eenheden voor de speler die als eerste of enige het doel bereikt.
- 10 eenheden voor de speler die als tweede het doel bereikt.

22 maart 2006