

# FREIGHT TRAIN

Alan R. Moon

Freight Train  
White Wind, 1993  
MOON Alan R.  
02 - 05 spelers vanaf 10 jaar  
± 60 minuten

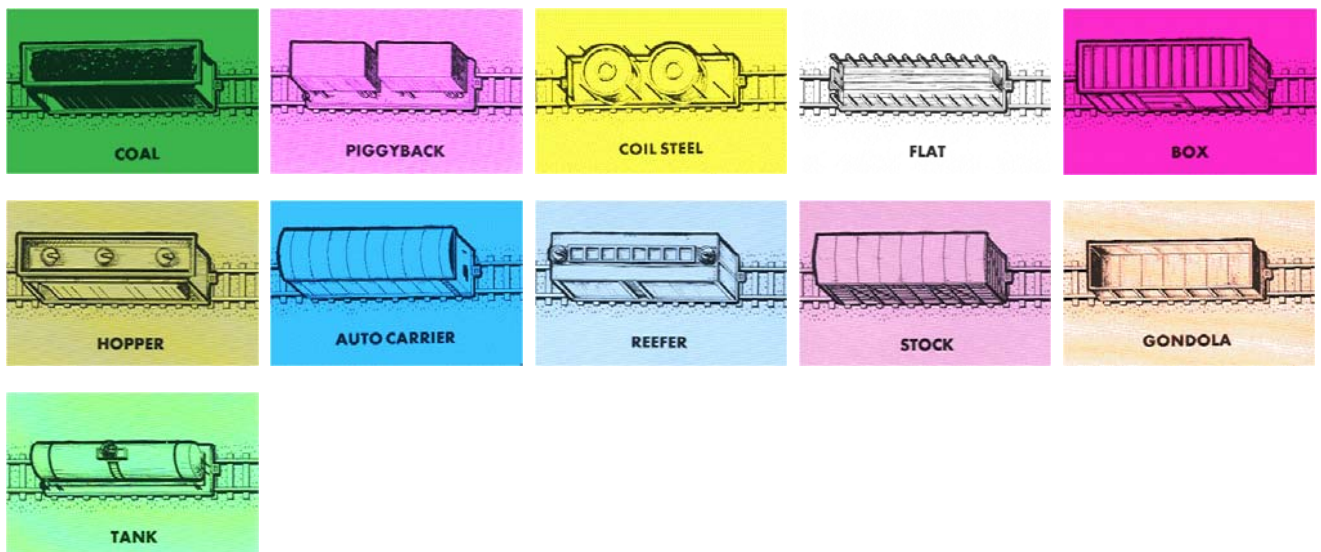
# Inleiding

De locomotieven staan klaar. In het centrale goederenstation maar ook in de stations van de spelers wachten de wagons om naar hun bestemming gebracht te worden.

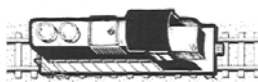
De voorschriften zijn ondubbelzinnig: enkel wagons van hetzelfde type kunnen aan een locomotief gekoppeld worden. Jammer genoeg staan de 176 wagons (ingedeeld in 11 types) in de loop van het spel volledig door elkaar op de sporen. Daar echter enkel de langste treinen punten opleveren, is het de bedoeling passende rangeerbewegingen uit te voeren en zo de concurrentie uit te schakelen. Na 3 (speel)dagen wordt het uiteindelijk duidelijk wie het beste overzicht had.

## Benodigheden

- 1 speelbord met het centrale goederenstation ;
- 5 borden met de stations van de spelers ;
- 176 kaarten met wagons (11 types x 16 kaarten) ;



- 35 kaarten met locomotieven ;



- 1 kaart 'einde van de dag' ;



- 60 fiches in goud, zilver en koper ;
- 1 trein uit hout.

# Vorbereidingen

Het speelbord met het centrale goederenstation (5 sporen) wordt in het midden van de tafel gelegd. Iedere speler ontvangt een bord met een station (2 sporen) en legt dit voor zich neer.

Bij 2 spelers krijgt iedere speler 7 locomotiefkaarten, bij 3 spelers 6 en bij 4 spelers 5.

De locomotiefkaarten legt iedere speler verdeckt voor zich op de tafel. De overige locomotiefkaarten worden als een open stapel naast het speelbord gelegd.

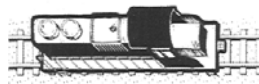
Ten slotte krijgt iedere speler nog fiches die als totale waarde 5 hebben. Iedere koperen fiche heeft als waarde 1, een zilveren 5 en een gouden 10. Men krijgt dus bijvoorbeeld 5 koperen fiches. Als er in de rest van de handleiding wordt gesproken over **een fiche** is dit 1 koperen fiche. Een gouden fiche is dus 10 fiches.

Het spel bevat 11 verschillende types van wagons. Van elk type heeft men 16 kaarten, samen dus 176 kaarten.

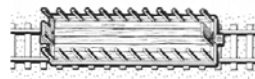
Afhankelijk van het aantal spelers worden de volgende wagonkaarten gebruikt : bij 2 spelers : 9 kaarten per wagontype, bij 3 spelers 12 kaarten, bij 4 spelers 14 kaarten en bij 5 spelers worden alle 16 kaarten gebruikt. Overblijvende kaarten worden niet gebruikt en mogen terug in de doos worden gelegd.



einde van de dag



locomotief



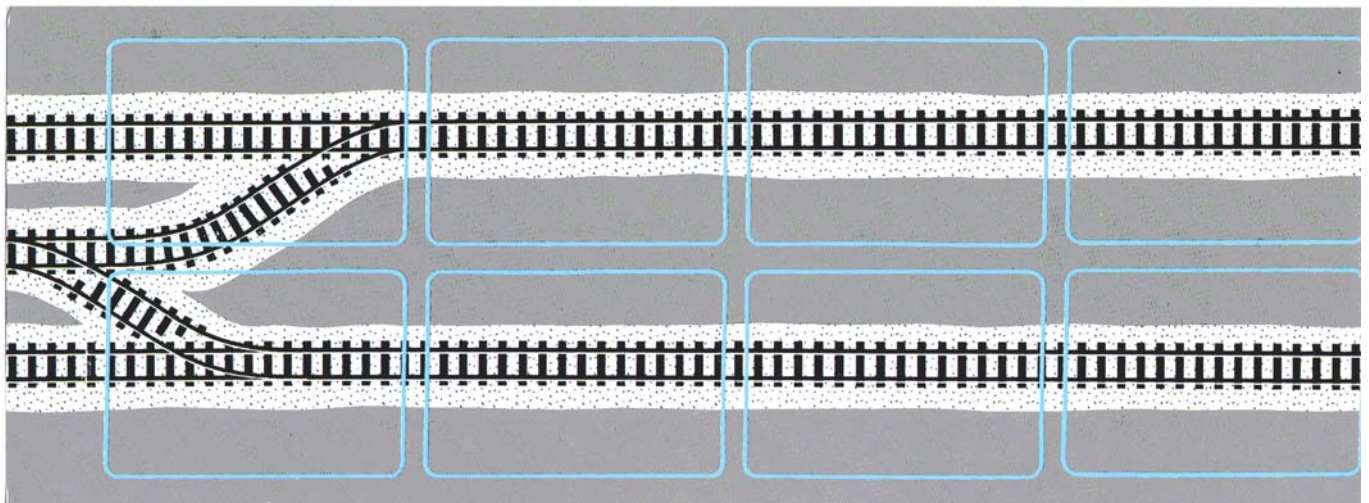
FLAT

wagon

De overblijvende kaarten worden grondig geschud. Dan wordt er in **elk** van de 25 velden van het speelbord een wagonkaart blootgelegd. Om te garanderen dat een willekeurige volgorde van de kaarten wordt bekomen, raden wij aan de kaarten in een consequente volgorde te plaatsen (bijvoorbeeld op elk spoor van rechts naar links).

Ieder station van de spelers bezit 2 sporen. Aan de linkse, open zijde worden telkens wagons binnengereden. Aan de rechterkant worden de sporen afgesloten door een stootblok, hier kunnen dus geen wagons binnen gereden worden.

Aan elke speler worden nu 12 wagonkaarten uitgedeeld (in een willekeurige volgorde) die men op de 6 linkervelden van elk bord worden gelegd (6 wagons op elk spoor → 12 wagons).



De stapel met de overige wagonkaarten wordt nu opgedeeld in 2 gelijke stapels. De kaart 'einde van de dag' wordt in één van deze stapels geschoven, die dan grondig wordt geschud. Deze wordt naast het speelbord gelegd. Op deze stapel wordt dan de andere stapel gelegd. Hierdoor is het zeker dat minstens de helft van de wagonkaarten aan bod komt.

Een startspeler wordt aangeduid en ontvangt de kleine houten locomotief. De eerste ronde wordt begonnen. Aan het einde van elke ronde wordt de locomotief aan de linkerbuurman doorgegeven, die dan de volgende ronde begint.

## Overzicht

- 2 spelers :** 7 locomotieven per speler, fiches met als totale waarde 5, wagonkaarten verminderen tot 9 kaarten per type, het speelbord volleggen, 12 wagonkaarten aan iedere speler geven.
- 3 spelers :** 6 locomotieven per speler, fiches met als totale waarde 5, wagonkaarten verminderen tot 12 kaarten per type, het speelbord volleggen, 12 wagonkaarten aan iedere speler geven.
- 4 spelers :** 5 locomotieven per speler, fiches met als totale waarde 5, wagonkaarten verminderen tot 14 kaarten per type, het speelbord volleggen, 12 wagonkaarten aan iedere speler geven.
- 5 spelers :** 5 locomotieven per speler, fiches met als totale waarde 5, alle wagonkaarten: dus 16 kaarten per type, het speelbord volleggen, 12 wagonkaarten aan iedere speler geven.

## Spelverloop

Het spel duurt zogezegd 3 (speel)dagen. Iedere dag bestaat uit een aantal rondes. In iedere ronde wordt er met de klok mee gespeeld.

De speler die aan zet is, ziet eerst of hij nieuwe wagons in het spel kan brengen. Bevinden zich op **2 of meer** sporen van het centrale goederenstation geen kaarten meer, dan kan een speler **één spoor** volledig opvullen. Hiervoor neemt hij 5 kaarten van de stapel en legt ze van rechts (stootblok) naar links in de vrije velden.

Dit aanvullen is steeds vrijwillig.

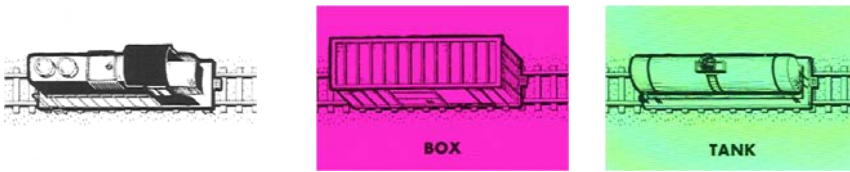
Na het (eventueel) aanvullen **moet** de speler één van de volgende 4 acties uitvoeren :

1. De speler neemt precies 3 wagons van het centrale goederenstation. Deze kaarten kan men aan zijn locomotieven en/of in zijn station leggen.
2. De speler neemt tot 4 wagons van zijn eigen station en legt die aan zijn locomotieven.
3. De speler kan alle kaarten in zijn eigen station (opnieuw) ordenen. De locomotieven en de daarop liggende wagons gelden natuurlijk niet als station en moeten niet worden geordend. Deze actie kost steeds 1 fiche.
4. De speler neemt een nieuwe locomotiefkaart. Deze actie kan men slechts éénmaal per dag uitvoeren.

## Vormen van goederentreinen

Een goederentrein wordt gevormd wanneer een speler wagons van het centrale goederenstation of van zijn eigen station neemt en aan zijn locomotieven legt.

Een wagon wordt daarbij gemakshalve op de locomotiefkaart gelegd of op de al aanwezige wagons (zie tekening).



Hierdoor wordt er weinig plaats ingenomen en kan iedere medespeler toch het aantal wagons bekijken.

Aan een locomotief kan men enkel kaarten van een zelfde type aanleggen ('kleur en naam zijn identiek'), daarvan naar keuze zoveel men wil.

De enige uitzondering stelt de zogenaamde 'Mix' voor. De 'Mix' mag van elk wagontype precies één kaart bevatten. Daardoor wordt de 'Mix' maximaal 11 wagons lang (omdat men er 11 types kan aan toevoegen).

Iedere speler kan steeds slechts één goederentrein van een type en ook slechts 1 'Mix' bezitten. Als een speler bij voorbeeld aan een trein met 'Boxcars' is begonnen, kan men geen andere 'boxcars' aan een andere locomotief leggen. De enige uitzondering is één boxcar om een 'Mix' mee te beginnen, deze trein moet dan ook als 'Mix' verder worden aangevuld.

## Wagons van het centrale goederenstation nemen

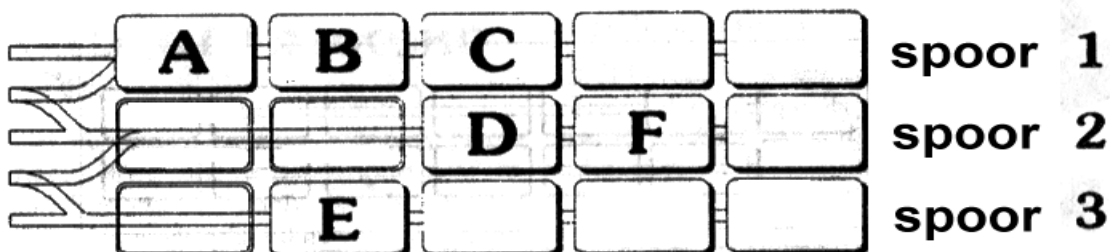
De speler moet precies drie wagons van het centrale goederenstation nemen. Wagons kunnen steeds enkel langs de open linker speelbordzijde eruit getrokken worden. Daarbij is het mogelijk alle 3 wagons van hetzelfde spoor te nemen of wagons van verschillende sporen te nemen (enkel de eerste wagons langs de open zijde of bijvoorbeeld 2 wagons van een zelfde spoor en 1 van een ander spoor).

De drie wagons kan de speler dan in een eigen gekozen volgorde in zijn station of aan een locomotief aanleggen. Het is toegestaan slechts 1 of 2 wagons aan de locomotief te leggen en de derde in het station te plaatsen.

Bevinden er zich minder dan 3 wagons in het centrale goederenstation dan moet de speler eerst opnieuw een spoor aanvullen voor hij de 3 wagons nemen kan.

## Wagons van het eigen station nemen

De speler neemt tot 4 wagons van zijn station en legt ze aan zijn locomotieven aan. Daarbij kunnen die wagons enkel langs de linker open zijde van het station worden genomen (zie ook voorbeeld van het vorig punt).



Voorbeeld 1 : De speler neemt de wagons A, B en C van spoor 1.

Voorbeeld 2 : Van spoor 1 neemt de speler wagon A, van spoor 2 wagon D, en van spoor 3 wagon E.

Voorbeeld 3 : Van spoor 2 neemt de speler de wagons D en F en van spoor 3 wagon E.

## Opnieuw ordenen in het eigen station

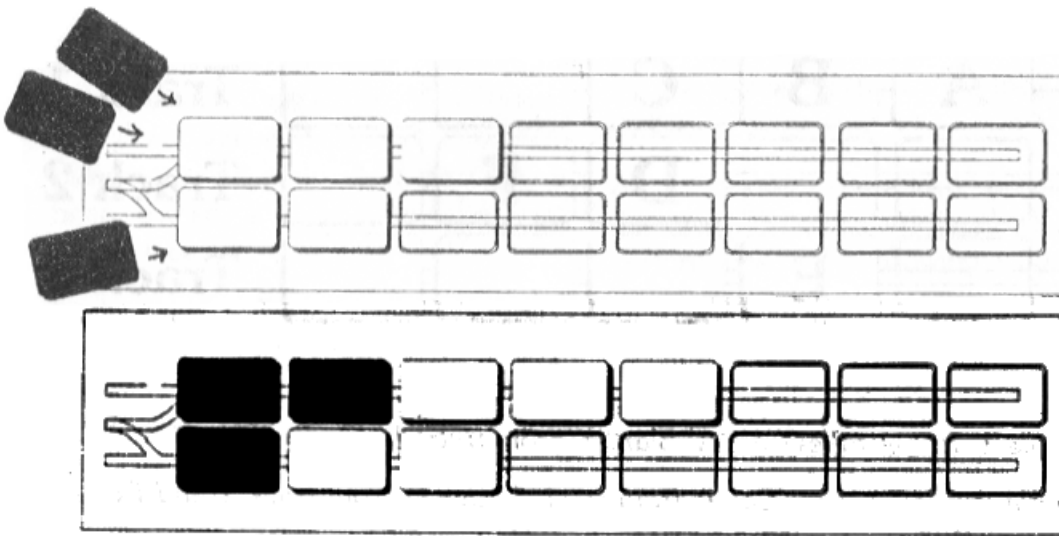
In plaats van wagons uit het station te nemen, kan de speler in zijn eigen station de wagons opnieuw ordenen. Daarvoor betaalt hij 1 fiche en neemt alle wagons van de beide sporen. Daarna plaats hij de wagons in een eigen gekozen volgorde terug op de sporen. Tussen 2 wagons mag er geen vrij veld of mogen er geen vrije velden zijn.

Een speler die geen wagons in zijn station heeft, kan geen nieuwe ordening doorvoeren. Dan is er één mogelijkheid : passen. Natuurlijk moet dan ook 1 fiche worden betaald.

## Wagons in het eigen station plaatsen

Telkens wanneer een speler wagons in zijn eigen station rangeert, komen deze wagons langs de open linkse zijde erin. Alle al aanwezige wagons worden vanzelfsprekend naar rechts geschoven.

Het aantal wagons op het ene spoor kan verschillend zijn dan die op het andere spoor, bijvoorbeeld 1 wagon boven en 8 wagons onder. Het eigen station kan maximaal 16 wagons bevatten.



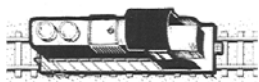
Voorbeeld: 3 wagons worden in het eigen station gerangeerd (geschoven).

## Nieuwe locomotief nemen

De speler mag een nieuwe locomotief nemen en open voor zich uitleggen om tijdens het verdere spelverloop een nieuwe goederentrein te kunnen vormen.

Deze actie kan enkel tijdens de eerste en de tweede dag en kan slechts éénmaal per dag worden uitgevoerd.

Als een speler een nieuwe locomotief neemt kan hij in die beurt geen wagons verplaatsen.



## Einde van de eerste dag

Als de kaart 'einde van de dag' (goederentreinen vertrekken naar hun bestemmingen) getrokken wordt, eindigt een speelfase en worden de volgende acties doorgevoerd:



1. De kaart 'einde van de dag' wordt aan de kant gelegd en een 'vervangkaart' wordt getrokken. Als het mogelijk is, worden ook vanaf nu 5 wagons in het centrale goederenstation gelegd.
2. De speelronde wordt beëindigd zodat alle spelers in deze ronde nog aan de beurt komen.
3. Alle gevormde goederentreinen verlaten hun station en worden gewaardeerd. Daarbij baseert men zich op de afbeeldingen van de wagons van het plan en begint men met de 'Auto-Carrier'. Zodra de fiches voor een wagontype zijn betaald, leggen alle spelers de kaarten van dat type op de aflegstapel.
  - a) De speler met de langste goederentrein van een bepaald type (inbegrepen de 'Mix') krijgt 3 koperen fiches. De speler met de tweede langste trein krijgt 1 koperen fiche.
  - b) Bezit slechts 1 speler een trein van een bepaald type, ontvangt hij toch 3 koperen fiches.
  - c) Bezitten 2 spelers de langste trein van een bepaald type, krijgen zij elk 2 koperen fiches. Voor dit type worden er verder geen fiches gegeven.
  - d) Bezitten 3 spelers de langste trein van een bepaald type, krijgen zij elk 1 koperen fiche. Voor dit type worden er verder geen fiches gegeven.
  - e) Bezitten 4 spelers de langste trein van een bepaald type, krijgt niemand koperen fiches.
  - f) Bezitten 2 of meer spelers beiden de tweede langste trein, krijgen zij geen koperen fiches.
4. Voor de wagons in het eigen station ontvangt men ook fiches. Men deelt het aantal wagons (ongeacht welk type) door 2 (afronden naar beneden). Dit aantal komt overeen met het aantal fiches dat men verkrijgt.
5. Naar de waardering bezitten de spelers enkel nog wagons in hun station. Aan de locomotieven mogen geen wagons meer liggen.

## Begin van de tweede dag

Alle wagons, behalve de wagons die in de stations van de spelers staan, worden grondig geschud. De nieuwe startspeler vult de lege plaatsen van het centrale goederenstation met wagons, telkens van rechts naar links op ieder spoor.

De overige wagonkaarten worden in **3** ongeveer gelijke stapels verdeeld. In een van de stapels wordt de kaart 'einde van de dag' gestoken, deze stapel wordt geschud en wordt verdekt naast het 'speelbord' gelegd. De andere stapels worden hierop geplaatst.

Iedere speler krijgt een locomotiefkaart die hij bij de andere locomotiefkaarten legt. Wie al tijdens de eerste dag een locomotiefkaart heeft genomen, ontvangt **geen** nieuwe kaart. Alle spelers beginnen de tweede dag met hetzelfde aantal locomotieven.

## Einde van de tweede dag

Het einde van de tweede dag verloopt identiek aan het einde van de eerste dag. Eén uitzondering : men krijgt geen fiches meer voor wagons in het eigen station.

## Begin van de derde dag

Alle wagons, behalve de wagons die in de stations van de spelers staan, worden grondig geschud. De nieuwe startspeler vult de lege plaatsen van het centrale goederenstation met wagons, telkens van rechts naar links op ieder spoor.

De overige wagonkaarten worden in **4** ongeveer gelijke stapels ingedeeld. In een van de stapels wordt de kaart 'einde van de dag' gestoken, deze stapel wordt geschud en wordt verdekt naast het 'speelbord' gelegd. De andere stapels worden hierop geplaatst.

Iedere speler krijgt een locomotiefkaart die hij bij de andere locomotiefkaarten legt. Wie al tijdens de eerste dag een locomotiefkaart heeft genomen, ontvangt **geen** nieuwe kaart. Alle spelers beginnen de tweede dag met hetzelfde aantal locomotieven.

## Einde van de derde dag

Het einde van de tweede dag verloopt identiek aan het einde van de eerste dag.

Eén uitzondering : voor iedere wagon die nog in het eigen station staat, moet men één fiche **betalen**. Als er bijvoorbeeld nog 5 wagons in het station van een speler staan, moet men 5 fiches betalen.

## Einde van het spel en de winnaar

De speler met de meeste fiches wint het spel.

## Tip

Bij het begin van de eerste dag is de kaartenstapel tamelijk hoog en kan hij gemakkelijk omvallen. Men kan dan de stapel met de kaart 'einde van de dag' even opzij leggen. Men neemt eerst alle kaarten van de stapel zonder kaart 'einde van de dag'. Wanneer deze kaarten op zijn, neemt men de andere stapel (met de kaart 'einde van de dag').

## Variante

De locomotief voor de startspeler wordt niet verder gegeven aan het einde van de eerste dag. In plaats daarvan loopt het spel met de klok mee. Bij het begin van een nieuwe (speel)dag wordt de locomotief telkens aan de linkerbuurman doorgegeven die dan de nieuwe dag begint. Het spelverloop is opmerkelijk vloeiender en zeker de startspeler van de ronde heeft beslist enkele voordelen.