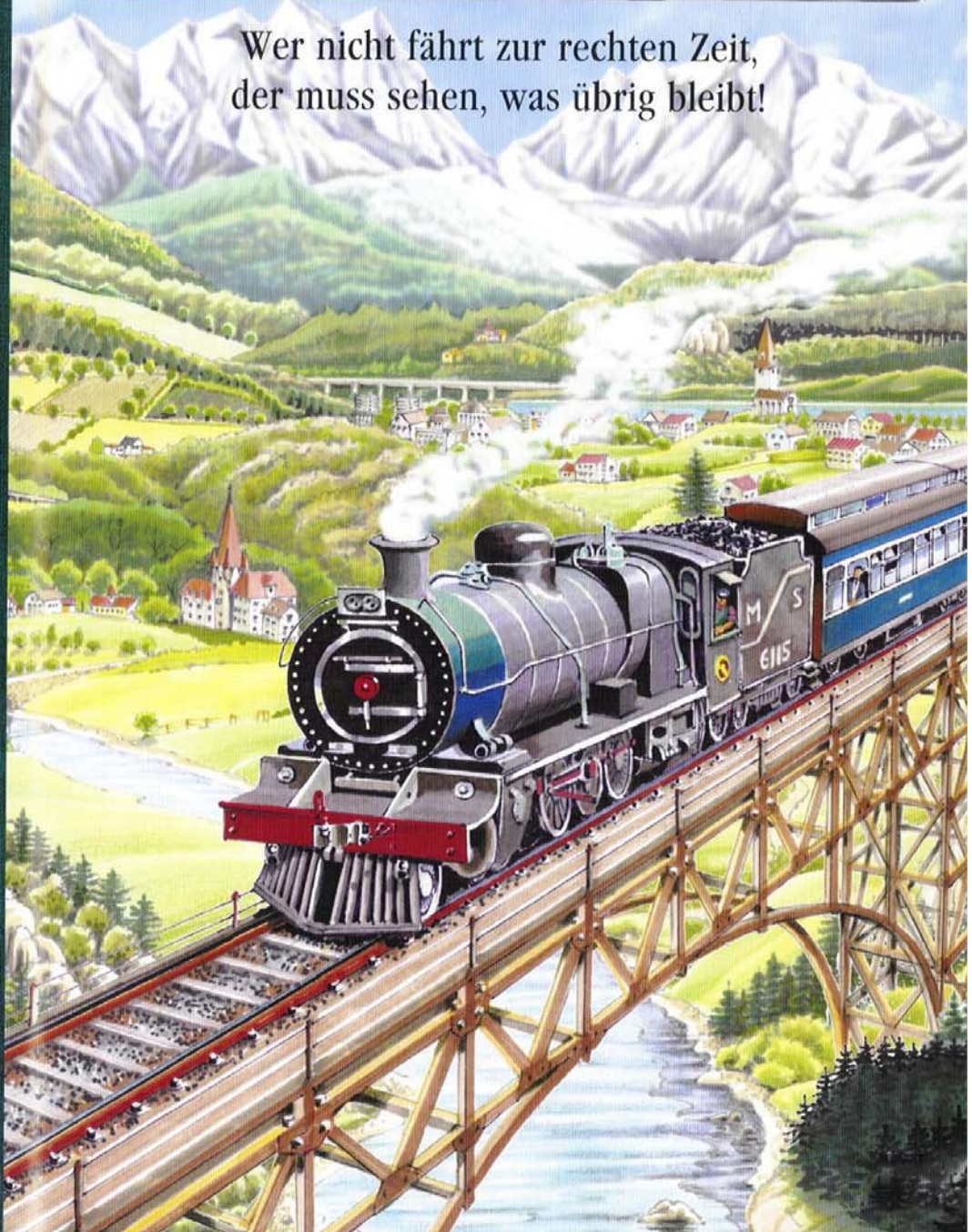


Martin Wallace

VOLLDAMPF

Wer nicht fährt zur rechten Zeit,
der muss sehen, was übrig bleibt!



Volldampf
TM Spiele (Kosmos)
WALLACE Martin
2 - 6 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten

VOLLDAMPF

De sporen staan heet !

De opdracht bestaat er in om een spoorwegnet uit te bouwen in het Duitsland van de jaren 1920.

Enkel wanneer goederen worden vervoerd over een eigen spoorwegnet (in de kleuren van de speler), wordt er geld verdiend. Het komt er dus vooral op aan uw sporen daar te leggen waar er veel goederen worden verplaatst.

Bouw uw spoorwegnet dus op een zodanige manier dat er zo veel mogelijk eigen sporen kunnen worden gebruikt in het transport van goederen. Vergeet echter niet om aanwezig te zijn bij andere veel gebruikte spoorverbindingen met weinig eigen spoorstukken.

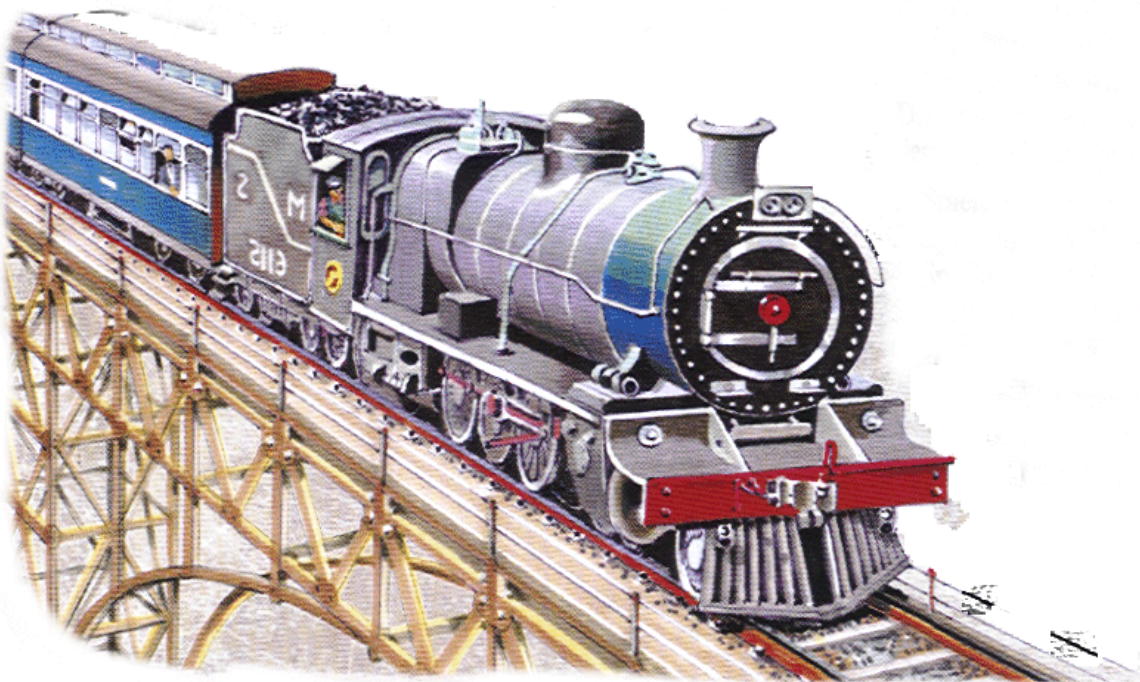
Aangezien investeringen zeer duur zijn, worden er ook leningen verstrekt, maar ... bedenk wel dat er voor elke lening ook intresten worden aangerekend.

Doel van het spel

Winnaar van het spel wordt diegene die, na een op vooraf bepaald aantal rondes, het verst is geraakt op de inkomstenlijst.

Het spelmateriaal

- een speelbord ;
- 48 sporenkaarten (telkens 8 in 6 verschillende kleuren) ;
- 18 goederenkaarten (met telkens de vermelding van 3 steden) ;
- 14 actiekaarten ;
- 6 volgordekaarten (met op de achterkant een overzicht van het verloop van een ronde) ;
- 36 leenkaarten (24 x 1 en 12 x 5) ;
- 40 goederenstenen (telkens 10 blauwe, paarse, rode en gele) ;
- 96 spoorstukjes (in 4 kleuren telkens 15 maal, in 2 kleuren telkens 18 maal) ;
- geld (50 x 1, 20 x 5, 20 x 10, 10 x 20).



Vorbereiding van het spel

Iedere speler kiest een kleur en krijgt 10 mark (1 x 5 en 5 x 1), de spoorstukjes van zijn kleur en een locomotief (als markeersteen).

- In het spel voor twee spelers wordt er gespeeld met de kleuren blauw en rood. De beide spelers ontvangen dan elk 18 spoorstukjes.
- Bij 3 spelers ontvangt iedereen 15 spoorstukjes.
- Bij 4 spelers ontvangt iedereen 12 spoorstukjes.
- Bij 5 en 6 spelers ontvangt iedereen 8 spoorstukjes.

Alle locomotieven worden op het grote startveld gelegd. Dat is de afbeelding van de trein rechtsonder op het spelbord.

De oudste speler ontvangt de kaart met nummer 1, hij is de startspeler. Zijn linkerbuurman ontvangt de kaart met nummer 2, de volgende speler het nummer 3 en zo verder (de speelvolgorde per beurt verloopt dus met de klok mee).

Op de achterkant van deze kaart staat een kort overzicht van het verloop van een spelronde.

De startspeler beheert het speelgeld (de kassa), uiteraard gescheiden van zijn eigen geld.

Bij een spel met minder dan 6 spelers blijft het overige materiaal in de buidel.

De sporenkaarten worden goed gemengd.

- Slechts bij 4 en 6 spelers worden alle kaarten gebruikt !
- Bij 2 spelers worden van elke kleur 2 kaarten verwijderd en in de buidel gelegd.
- Bij 3 spelers worden 3 kaarten willekeurig getrokken en verdekt weggelegd in de buidel.
- Bij 5 spelers wordt van elke kleur 1 kaart verwijderd en in de buidel gelegd en daarbovenop worden nog 2 kaarten willekeurig getrokken en eveneens verdekt in de buidel weggelegd.

De actiekaarten worden goed geschud en als verdekte stapel naast het spelbord gelegd.

De leningfiches worden in twee stapels naast het spelbord gelegd.

De goederenkaarten worden goed geschud en eveneens naast het spelbord gelegd.

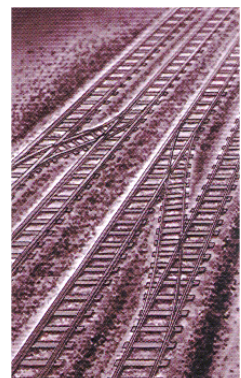
Tot slot worden nu de eerste goederen op het spelbord verdeeld. Alle goederenstenen worden in de buidel gestopt. Afzonderlijk wordt voor iedere blauwe en paarse stad een goederensteen uit de buidel getrokken en op het stadsdeel geplaatst. Daarbij speelt het absoluut geen rol welke kleur de getrokken goederensteen heeft.

Afhankelijk van het aantal spelers worden nu na elkaar een aantal goederenkaarten blootgelegd. In elke stad, die op een kaart wordt vermeld, moet 1 goederensteen worden gelegd. De goederenstenen worden, zonder kijken, afzonderlijk uit de buidel getrokken volgens de volgende afspraken:

- bij 2 spelers : 5 kaarten
- bij 3 spelers : 4 kaarten
- bij 4 spelers : 2 kaarten
- bij 5 spelers : 1 kaart
- bij 6 spelers : 1 kaart

De getrokken goederenkaarten worden afgelegd.

De startspeler begint. Daarna wordt gespeeld met de klok mee.



Het speelbord



Het speelbord toont een kaart van Duitsland in de jaren 1920. De paarse en blauwe velden stellen enkele Duitse steden voor.

Opmerking

Om speltechnische redenen moest Dresden wat verder naar het Westen worden verschoven.

Alle rode en gele velden zijn verbindingen met steden in het buitenland. Op die velden worden in de loop van het spel, willekeurig, goederenstenen geplaatst die later naar gelijkgekleurde velden zullen worden getransporteerd.

Tussen de afzonderlijke steden liggen vele verschillende spoorverbindingen. Elke spoorverbinding is met een eigen kleursymbool gemarkeerd, waarin de kostprijs voor de bouw van deze verbinding is vermeld. Over deze spoorverbindingen worden de goederen getransporteerd, maar dit gebeurt alleen als de spelers er spoorstukken hebben geplaatst.

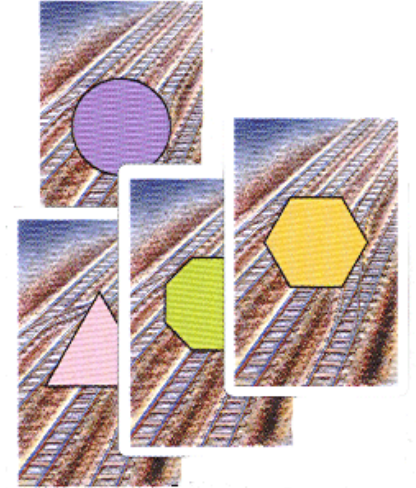
Rondom het spelbord loopt een inkomstentabel waarop de spelers met hun locomotief hun actuele inkomen en dus ook het aantal zegepunten aan het einde van het spel weergeven.

De speelkaarten

Op de **goederenkaarten** staan telkens drie steden vermeld.



Als een dergelijke kaart wordt omgedraaid, wordt een willekeurig getrokken goederensteen op deze steden gelegd.



De **spoorverbindingskaarten** bestaan in 6 verschillende kleuren. Om een duidelijker onderscheid te maken is aan elke kleur ook een geometrische figuur gekoppeld (zo zijn bijvoorbeeld alle groene kaarten gemarkeerd met een achthoek).

De symbolen stemmen ook overeen met de symbolen op het spelbord. Met een spoorverbindingskaart kan men een willekeurige spoorverbinding van dezelfde kleur uitbreiden.



De **speelvolgordekaarten** bepalen de volgorde waarin de spelers aan de beurt zijn.



De **actiekaarten** worden gespeeld om bepaalde uitzonderlijke acties te kunnen uitvoeren.

Het spelverloop

Het spel wordt gespeeld in een vooraf bepaald aantal rondes.

Elke ronde bestaat uit de volgende 7 acties, die in de aangegeven volgorde dienen te worden uitgevoerd :

1. Goederenkaarten blootleggen en de goederenstenen inzetten
2. Spoorverbindingskaarten blootleggen
3. Leningen aangaan
4. De speelvolgorde veilen en spoorverbindingskaarten kiezen
5. Spoorstukken leggen
6. Goederenstenen verplaatsen
7. Inkomen verwerven en intresten afbetalen

1. Goederenkaarten blootleggen en de goederenstenen inzetten

Het volgende aantal goederenkaarten wordt blootgelegd :

- bij 2 spelers : 1 kaart
- bij 3 spelers : 2 kaarten
- bij 4 spelers : 2 kaarten
- bij 5 spelers : 3 kaarten
- bij 6 spelers : 4 kaarten

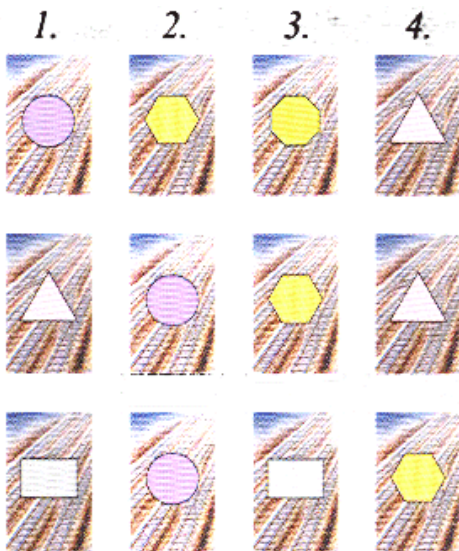
Op elke vermelde stad wordt 1 willekeurig getrokken goederensteen gelegd.

2. Spoorverbindingskaarten blootleggen

Nu worden de spoorverbindingskaarten getrokken die later zullen worden geveild.

De spoorverbindingskaarten worden telkens in groepen blootgelegd. Elke groep bestaat uit 3 kaarten (in het spel voor 5 of 6 spelers bestaat de groep uit 2 kaarten).

Een speler trekt 3 kaarten van de verdeckte stapel en legt ze onder elkaar als eerste groep open naast het spelbord. Er worden zo veel groepen gelegd als er spelers deelnemen aan het spel.



Voorbeeld

In het spel voor 4 spelers worden 4x na elkaar telkens drie kaarten getrokken.

De eerste drie kaarten vormen de eerste groep, de volgende drie kaarten vormen de tweede groep, daarna de derde groep en ten slotte ook de vierde groep.

3. Leningen aangaan



Met het startkapitaal van 10 Mark komt men uiteraard niet erg ver. Men moet betalen voor de rechten van een spoorverbinding en uiteraard ook voor de bouw van de spoorstukken. Daarom heeft men in elke ronde de mogelijkheid om een lening aan te gaan.

Aangezien de lening pas op het einde van het spel kan worden terugbetaald maar er wel elke ronde intresten dienen te worden betaald op het ontleende kapitaal, moet er goed worden nagedacht over het bedrag van het geld dat er nodig is.

Beginnend met de startspeler (nummer 1) bepaalt elke speler, met de klok mee, hoeveel leningen hij wenst aan te gaan.

Tip : 3 tot 4 leningen zullen nodig zijn.

De speler ontvangt voor elke leenfiche zesmaal het bedrag in Mark en uitbetaald.

De leenfiches worden voor elke speler op de tafel gelegd.

Voorbeeld

Een speler gaat drie leningen aan. Hij krijgt drie leningsfiches met de waarde 1 en ontvangt uit de kassa 18 Mark (3 x 6) uitbetaald.

4. De speelvolgorde veilen en spoorverbindingskaarten kiezen



De spelers bieden nu om de volgorde te bepalen waarin ze spoorverbindingskaarten kunnen uitkiezen. Deze speelvolgorde is echter ook belangrijk omdat later in dezelfde volgorde spoorstukken worden gelegd en goederen worden getransporteerd.

De startspeler begint door een willekeurig bedrag te bieden en het geld voor zich op de tafel te leggen.

Daarna bieden de andere spelers, met de wijzers van de klok mee, ook een bedrag. Uiteraard moet dit bedrag telkens hoger zijn dan het laatst geboden bedrag. De spelers leggen telkens het geboden bedrag open voor zich op de tafel.

Er zijn meerdere biedrondes. Er wordt geboden tot uiteindelijk het hoogste bod is bepaald.

Kan of wil een speler het laatste bod niet overtreffen, dan moet hij passen en hij krijgt de hoogste speelvolgordekaart (in het spel met 4 spelers de kaart met nummer 4).

De eerste speler die past moet niets betalen. Hij krijgt zijn geboden geld terug.

De volgende speler die past, moet de helft van zijn bod (afgerond naar beneden) betalen. Hij ontvangt de speelvolgordekaart met het op één na hoogste nummer.

Alleen de spelers die eerste of tweede werden moeten het geboden geld volledig betalen.

In het spel voor drie spelers moet de speler die als eerste past de helft van zijn bod betalen en de twee andere spelers het volledige bod.

Het betaalde geld komt in de kassa terecht.

In de zojuist bepaalde beurtrol (aangegeven door de speelvolgordekaarten : voorbeeld 1 tot 4 voor 4 spelers) kiest iedere speler een groep spoorverbindingskaarten en legt deze open voor zich op de tafel.

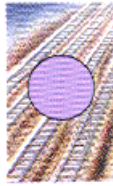
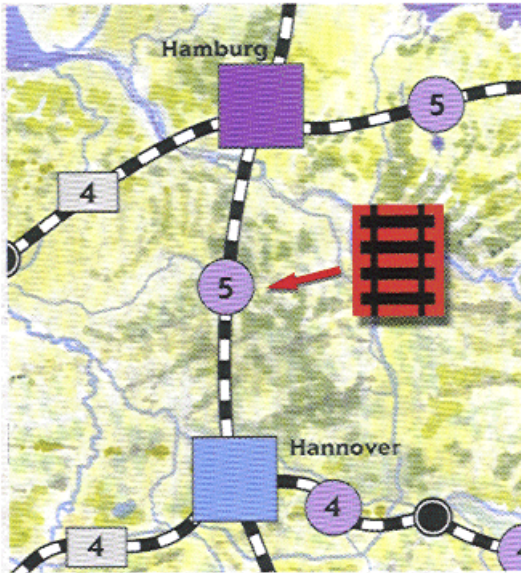
5. Spoorstukken leggen

In de nu vastgelegde speelvolgorde worden spoorstukken op het spelbord geplaatst.

Speler 1 kiest één van zijn spoorverbindingskaarten. De speler mag dan één van zijn spoorstukken op een vrije spoorverbinding leggen die hetzelfde symbool draagt als de uitgekozen kaart. Daarna moet deze kaart worden afgelegd op de aflegstapel.

Op elke spoorverbinding kan slechts één spoorstuk worden gelegd.

De speler moet nu de kosten betalen voor de bouw van de spoorverbinding. Hij betaalt aan de kassa het bedrag dat op het symbool van de spoorverbinding staat vermeld.



Voorbeeld

Speler rood geeft de afgebeelde spoorverbindingskaart af en legt een spoorstuk tussen Hamburg en Hannover. De bouwkost van 5 Mark betaalt hij aan de kassa.

Daarna zijn de spelers 2, 3, 4 ... enzovoort aan de beurt. Iedere speler mag een spoorstuk leggen.

Als elke speler eenmaal aan de beurt is geweest, begint opnieuw speler 1 aan de tweede legronde. Daarna volgt ook de derde legronde.

In het spel voor 5 en 6 spelers zijn er slechts twee leg rondes.

Als een speler toch geen spoorstuk wil leggen, dan legt hij toch een spoorverbindingskaart zonder gevolg op de aflegstapel.

Alle spoorverbindingskaarten worden, of ze nu worden benut of niet, op een aflegstapel gelegd.

6. Goederenstenen verplaatsen

Nu worden de goederenstenen verplaatst.

Speler 1 begint en dan volgen de anderen zoals aangegeven door de speelvolgordekaart.

Als alle spelers aan de beurt zijn geweest dan volgt een tweede vervoersronde.

De speler die aan de beurt is, kiest een willekeurige goederensteen. Hij neemt de goederensteen op en transporteert deze over een door hem gekozen traject naar een doelveld dat uiteraard dezelfde kleur moet hebben als de goederensteen.

De speler deelt luid en duidelijk mee welke spoorverbindingen hij gebruikt bij het vervoer.

Opmerking : een goederensteen mag maximaal 6 spoorverbindingen ver worden vervoerd.

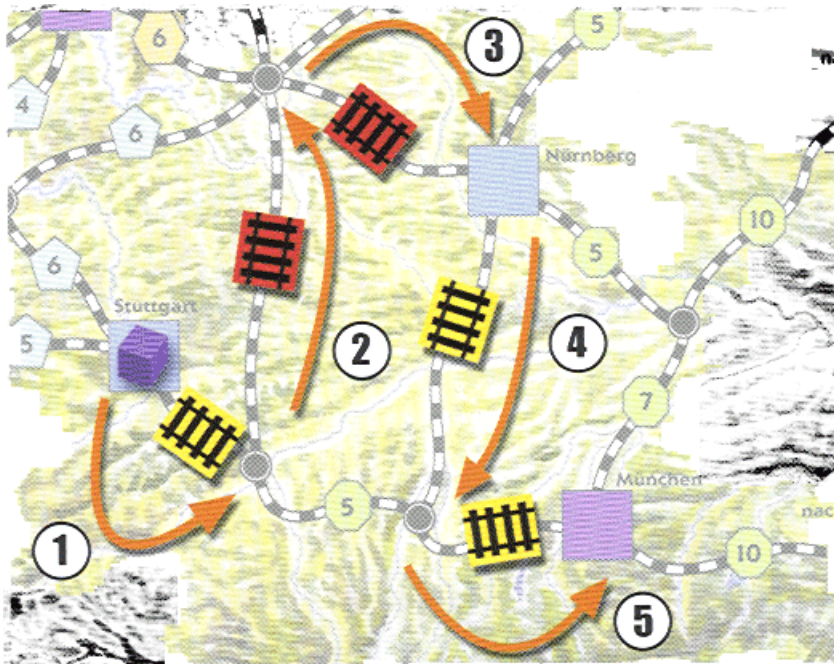
Goederen mogen uiteraard alleen over gelegde spoorstukken worden vervoerd.

Een goederensteen mag niet tweemaal over dezelfde spoorverbinding worden vervoerd en hij mag een stad ook niet tweemaal aandoen.

Op het doelveld aangekomen wordt de goederensteen opnieuw in de buidel geplaatst.

Waardering

Voor elk spoorstuk waarover een goederensteen werd vervoerd, wordt het inkomen van de bezitter van dat spoorstuk met 1 Mark verhoogd. De locomotiefmarkeerder van de bezitter van dat spoorstuk wordt het overeenkomstige aantal velden verder gezet.



Voorbeeld

Speler geel vervoert een paarse goederensteen over 5 spoorstukken. Hij benut daarbij 3 gele spoorstukken en ook 2 rode spoorstukken. De gele locomotief gaat dus 3 velden vooruit, de rode locomotief gaat 2 velden vooruit op de inkomstentabel.

7. Inkomen verwerven en intresten afbetalen

De spelers ontvangen nu om beurt een inkomen zoals aangegeven door de speelvolgordekaart.

De hoogte van het inkomen komt overeen met de positie van de eigen locomotiefmarkeerder op de inkomstentabel.

Staat bijvoorbeeld de gele locomotief op 14 dan ontvangt de gele speler 14 Mark.

In elk geval moeten de spelers nu ook onmiddellijk intresten betalen voor de aangegane leningen. De intrest wordt bepaald door de waarde op de leningsfiche.

Voorbeeld

Een speler heeft leningsfiches met een waarde van 6. Daarvoor moet hij 6 Mark intresten betalen aan de kassa.

Heeft een speler niet genoeg geld om de intresten te betalen dan moet hij het overeenkomstige aantal velden terug worden gezet op de inkomstentabel (maximaal terug tot op het startveld).

Voorbeeld

De speler ontvangt een inkomen van 4 Mark. Aangezien hij 6 Mark intresten moet betalen en hij slechts 1 Mark aan kapitaal in handen heeft, komt hij dus 1 Mark tekort. Daarom moet hij zijn locomotief één veld terugzetten op de inkomstentabel.

Vervolgens worden de actiekaarten verdeeld (zie hieronder).

De volgende ronde begint opnieuw met 'goederenkaarten blootleggen en de goederenstenen inzetten'.

De actiekaarten

Op het einde van een ronde ontvangt de speler, die op de inkomstentabel het meest achterop ligt, een actiekaart van de verdeckte stapel. Bij gelijke stand ontvangen alle 'laatste' spelers een actiekaart.

Een actiekaart ontvangt men eveneens wanneer men in de transportfase verzaakt om een goederensteen te verplaatsen (en het blijft hierbij gelijk of het vrijwillig of verplicht was).

Verzaakt men in de transportfase twee keer om een goederensteen te vervoeren dan ontvangt men uiteraard ook 2 actiekaarten.

Men mag in een ronde een willekeurig aantal actiekaarten bezitten en ook een willekeurig aantal actiekaarten uitspelen.

Een actiekaart wordt telkens uitgespeeld in de ronde waarbij de kaart hoort.



Voorbeeld

De kaart 'gunstige gelegenheid' wordt in fase 5 (spoorstukken leggen) uitgespeeld wanneer de uitspelende speler met de spoorstukken aan de beurt is.

Extra uitleg over de kaarten vindt u achteraan.

Na het uitspelen komen de kaarten op een aflegstapel terecht. Deze stapel wordt goed geschud wanneer alle kaarten zijn opgebruikt.

Als een speler een actiekaart wil nemen en er zijn er geen meer voorhanden dan mag hij een kaart van een willekeurige speler verdeckt trekken.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de ronde waarin de laatste spoorverbindingskaarten werden geveild.

Bij 2 spelers zijn dat 6 rondes, bij 3 spelers 5 rondes en bij 4, 5 en 6 spelers zijn dat 4 rondes.

Nu berekenen de spelers hun zegepunten. Hiertoe wordt van het actuele inkomen (op de inkomstentabel) de waarde van de leningsfiche afgetrokken.

Wie daarna het verst vooruit ligt op de inkomstentabel is de winnaar. Bij een gelijke stand beslist de hoeveelheid geld wie de winnaar is.

Aanpassingen van de regels in het spel voor 2 spelers

Leningen aangaan

De spelers moeten in het geheim gelijktijdig beslissen hoeveel ze willen lenen. Ze nemen beiden een aantal leningsfiches in de hand. Tegelijkertijd openen ze beiden hun hand. Elke speler ontvangt nu het overeenstemmende geld, de overige leningsfiches die niet in de hand werden genomen, worden terug bij de voorraad gelegd.

Speelvolgorde veilen

Het bod wordt gelijktijdig en in het geheim bepaald. Elke speler legt verdeckt een bedrag van 1 tot 5 Mark op de tafel. Vervolgens worden de beide biedingen blootgelegd. Het geboden geld moet onmiddellijk in de kassa worden betaald. Bij een gelijke stand moet het bieden worden herhaald. Dit kan dus eventueel zelfs meerdere malen na elkaar voorkomen.

Verklaring van de actiekaarten

In het spel zijn er zeven verschillende actiekaarten. Elke actiekaart komt tweemaal voor. Hieronder vindt u de uitleg van de verschillende kaarten.

Schnelle Lok (snelle locomotief)

Verplaats een goederensteen in plaats van over maximaal 6 spoorstukken nu over maximaal 7 spoorstukken.

Deze kaart wordt gespeeld in fase 6 (goederenstenen verplaatsen) als de speler, die deze kaart bezit, aan de beurt is. Uiteraard mag de speler, die de beide kaarten 'snelle locomotief' bezit, deze niet in eenmaal spelen om zo 14 goederenstenen te verplaatsen.

Subvention (subsidie)

Indien de speler die aan de beurt is zich in de laatste positie bevindt, dan mag hij in plaats van twee nu drie goederentransporten verrichten.

Deze kaart wordt dus ook gespeeld in fase 6 (goederenstenen verplaatsen) nadat alle spelers hun beide transporten hebben kunnen maken. De speler die aan de beurt is, mag nu zijn extra beurt spelen en zijn transport doorvoeren. Indien ook een andere speler deze kaart wil benutten dan spelen ze deze na elkaar uit in de volgorde die wordt bepaald door de speelvolgordekaart. Het is wel niet toegelaten deze kaart te spelen en dan het extra transport toch niet uit te voeren om op die manier een nieuwe actiekaart te kunnen bemachtigen.

Günstige Gelegenheit (gunstige gelegenheid)

Betaal 5 Mark en u mag na afgifte van een willekeurige spoorverbindingskaart een spoorstuk aanleggen aan een willekeurige plaats.

Deze kaart wordt gespeeld in fase 5 (spoorstukken leggen) wanneer de speler die deze kaart heeft aan de beurt is. De speler negeert de afgedrukte waarde op de verbinding en betaalt slechts 5 Mark.

Sabotage (sabotage)

Verhinder met deze kaart dat een speler een bepaalde goederensteen verplaatst. De speler mag wel een andere goederensteen verplaatsen.

Deze kaart wordt gespeeld in fase 6 (goederenstenen transporteren) op het moment dat de speler die aan de beurt is zijn goederensteen wil verplaatsen.

Zusatzfracht (extra vracht)

Als de speler aan de beurt is en zijn vervoer gaat beginnen, trekt hij uit de buidel een goederensteen en legt deze in een stad naar keuze.

Deze kaart wordt gespeeld in fase 6 (goederenstenen vervoeren) wanneer de speler met deze kaart aan de beurt is.

Alles neu (alles nieuw)

De speler die deze kaart heeft, mag de spoorverbindingskaarten die in de vitrine liggen, vooraleer ze worden geveild, volledig opnieuw sorteren.

Deze kaart wordt gespeeld na fase 3 (leningen aangaan) en voor fase 4 (speelvolgorde veilen). In een ronde mag deze kaart slechts eenmaal worden gespeeld. Indien een tweede speler eveneens deze kaart wil spelen dan geldt hier de regel van de speelvolgorde. De speler met het hogere nummer mag zijn kaart dan niet uitspelen maar hij mag ze wel behouden.

Neue Planung (nieuwe planning)

De speler met deze kaart mag een goederensteen naar een willekeurig andere stad verplaatsen.

Deze kaart mag op gelijk welk moment worden gespeeld, maar de speler moet uiteraard wel aan de beurt zijn.

De auteur

De Engelsman Martin WALLACE leeft in Manchester en ontwikkelt voornamelijk complexe en veeleisende spellen. Hij zelf heeft een ganse reeks eigen spellen ontwikkeld die hij in eigen beheer uitbrengt.

Na 'Der weisse Lotus' is dit het tweede spel bij TM-Spiele.

