

Designed by Brian Mayer

FREEDOM

THE UNDERGROUND RAILROAD



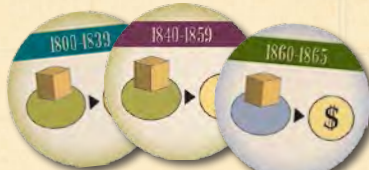
Slavernij en wat het belichaamde, was sinds de oprichting van de Verenigde Staten een twistpunt geweest. Dankzij de inspanningen van mannen en vrouwen in het hele land werd het afgeschaft. In *FREEDOM: THE UNDERGROUND RAILROAD* kruipen spelers in de huid van deze dappere Abolitionisten. Ze proberen een einde te maken aan de slavernij door invloed uit te oefenen op cruciale gebeurtenissen uit die tijd, geld in te zamelen voor de Abolitionistische Zaak en slaven te helpen op hun weg naar de vrijheid in Canada.



LANTAARN
LEIDINGGEVENDE
SPELER



17 ONDERSTEUNINGS
FICHES



13 FONDSENWERVINGS
FICHES



27 CONDUCTEURS
FICHES



SLAVENVANGER &
VERPLAATSING
DOBBELSTENEN



GELD



96 SLAVENBLOKJES



5 SLAVENVANGER MARKERS



Reservekaarten
(wit) Algemene kaarten
(lichtbruin) Oppositiekaarten
(roodoranje)

52
ABOLITIONISTENKAARTEN



6
ROLKAARTEN



18
SLAVENMARKTKAARTEN



KAART & FICHESBORD



4
OVERWINNINGEN
VOORWAARDEN
KAARTEN

SLAVENVANGER
BEGINPUNT
(Oranje)

NOORDELIJK
GEBIED
(Kan 1 slaaf bevatten)

KLEINE STAD
(Kan 1 slaaf bevatten)

ZUIDELIJK
GEBIED
(Kan 1 slaaf bevatten)

GROTE STAD
(Kan maximaal 4 slaven bevatten)

REGULIERE
ROUTE

ZEE ROUTE

PLANTAGE

SLAVENMARKT

THE NORTH STAR

PERIODE KOLOMMEN

ABOLITIONISTENWACHTRIJ

6 SPELERSBORDEN

Stockholder

Order of Play

1. Slave Catcher Phase - Roll the Slave Catcher Dice.
2. Planning Phase - Each player may purchase up to a total of two Conductor, Fundraising, and/or Support tokens.
3. Action Phase - Starting with the Lead Player, a player may take any or all of the following Actions in any order:
 - Gain the benefit of the player's Role Card.
 - Use the Role Cards one time special ability.
 - Play up to two Conductor and/or Fundraising tokens.
 - Buy and resolve one Abolitionist Card.
4. Slave Market Phase - Deliver slaves from the bottom Slave Market Card to the Plantations.
5. Cleanup Phase - Discard a card if it is in the right most space in the Abolitionist Queue. This may trigger a negative action. Check for victory. If the game continues, refill the Abolitionist Queue and pass the Lead Player token clockwise.

Shepherd

Order of Play

1. Slave Catcher Phase - Roll the Slave Catcher Dice.
2. Planning Phase - Each player may purchase up to a total of two Conductor, Fundraising, and/or Support tokens.
3. Action Phase - Starting with the Lead Player, a player may take any or all of the following Actions in any order:
 - Gain the benefit of the player's Role Card.
 - Use the Role Cards one time special ability.
 - Play up to two Conductor and/or Fundraising tokens.
 - Buy and resolve one Abolitionist Card.
4. Slave Market Phase - Deliver slaves from the bottom Slave Market Card to the Plantations.
5. Cleanup Phase - Discard a card if it is in the right most space in the Abolitionist Queue. This may trigger a negative action. Check for victory. If the game continues, refill the Abolitionist Queue and pass the Lead Player token clockwise.

Role Card

Reserve Card

Set Up

Rolkaarten

Schud de **Rolkaarten** willekeurig en deel ze uit aan elke speler. Op je rolkaart staan de voordelen en speciale acties die je tijdens het spel ontvangt. Als alternatief kunnen spelers kiezen welke rollen ze willen gebruiken om een betere balans in het spel te creëren. Ongebruikte kaarten worden teruggelegd in de speldoos en worden niet gebruikt in het spel. Zoek het bijbehorende **Spelersbord** en leg je Rolkaart erop.

Plantages

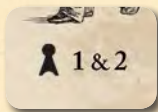
Plaats **slaven** (bruine blokjes) in de lichte vakjes van de **plantages** op het spelbord. Deze geven het aantal slaven in de plantages aan aan het begin van het spel. De donkere vakjes zijn beschikbaar om tijdens het spel te worden gebruikt.

De afbeelding van de plantage is geen vakje waar slaven naar toe kunnen worden verplaatst. De eerste zet van een slaaf is naar een groen zuidelijk vakje of een stad.



Slavenmarktkaarten

Maak een trekstapel met **Slavenmarktkaarten** door kaarten te selecteren met het nummer in de rechterbenedenhoek dat overeenkomt met het aantal spelers in het spel.



Schud deze kaarten en leg ze gesloten op de ruimte voor de **Slavenmarktstapel** op het bord. De overige kaarten worden teruggelegd in de doos en worden niet gebruikt in het spel.

Trek kaarten uit deze stapel om de 3 lege velden onder de Slavenmarktkaarten te vullen. Deze vertegenwoordigen slaven die naar de markt worden gebracht om aan de plantages te worden verkocht. Plaats het aangegeven aantal slavenblokjes op elke marktkaart.

De Slavenmarktkaarten dienen als de klok van het spel: het spel kan nooit langer duren dan tot het einde van de 8e ronde, wanneer de laatste Slavenmarktkaart zijn laatste partij slaven heeft verkocht.

Abolitionistische Kaarten

Er zijn 3 soorten **Abolitionistische kaarten**: **Algemene** (bruin), **Reserve** (wit) and **Oppositie** (roodoranje). Als je met 1 of 2 spelers speelt, verwijder dan de kaarten die aangeven dat ze voor 3 of 4 spelers zijn.

Sorteer de Algemene en Reservekaarten in 3 **Periodestapels** (1800-1839, 1840-1859, en 1860-1865). Schud vervolgens het aantal Oppositiekaarten dat in de onderstaande tabel staat aangegeven door deze drie Periodestapels.

Spelers	1800-1839	1840-1859	1860-1865
1 of 2	3 kaarten	4 kaarten	3 kaarten
3 of 4	4 kaarten	5 kaarten	3 kaarten

Oppositiekaarten hebben geen specifieke periode en kunnen op elk moment verschijnen. Leg de 3 geschudde Periodestapels in de bijbehorende Periode Kolommen op het spelbord. Aan het begin van het spel kunnen alleen kaarten uit de eerste Periode Kolom (1800-1839) worden gebruikt. Naarmate het spel vordert, krijgen spelers toegang tot kaarten uit de andere Periodes.

Deel 5 kaarten uit de eerste Periodestapel en leg ze op de 5 open plekken van de **Abolitionistenwachtrij** op het bord. Tijdens het opzetten mag er slechts één Oppositiekaart zijn. Als er een tweede Oppositiekaart in de wachtrij verschijnt, leg deze dan opzij en vul de wachtrij verder vanaf de bovenkant van de stapel totdat de wachtrij vol is. Schud vervolgens de stapel opnieuw, inclusief de Oppositiekaarten die opzij zijn gelegd.

Overwinningsvoorwaarden

Kies de **Overwinningsvoorwaardenkaart** met het nummer in de linkerbovenhoek dat overeenkomt met het aantal spelers in het spel. Leg deze kaart op de daarvoor bestemde plek in de rechterbovenhoek van het spelbord. De kaarten zijn dubbelzijdig: gebruik de witte kant voor een normaal spel, of de rode kant voor een uitdagender spel.



Startkapitaal

Elke speler begint het spel met \$8.



Startspeler Lantaarn

Bepaal willekeurig een **Startspeler** en geef hem of haar de **Startspeler Lantaarn**.



Slavenvanger Markers

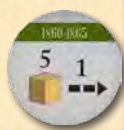
Plaats de 5 **Slavenvangers** op de bijbehorende gekleurde startvelden op het spelbord. Deze velden worden aangegeven door een kleine cirkel bovenaan de stad met het bijbehorende gekleurde slavenvangersymbool.



Slavenvanger Dobbelstenen

Plaats de 2 Slavenvanger Dobbelstenen

Leg de 2 Slavenvanger Dobbelstenen op tafel binnen handbereik van de spelers.



Fiches

Leg de grijze

Conducteur Fiches op de bijbehorende velden in de Periode Kolommen.

Voeg vervolgens fiches toe bovenop de grijze fiches tot de getallen die in de tabel rechts staan, afhankelijk van het aantal spelers. De vermelde totalen zijn inclusief de grijze tokens

Spelers	Fiche	Periode 1 1800-1839	Periode 2 1840-1859	Periode 3 1860-1865
1	Ondersteuning	1	1	1
	Conducteur (enkel/dubbel)	3	2/2	1/1
	Fondsenwerving	1	2	1
2	Ondersteuning	2	3	2
	Conducteur (enkel/dubbel)	5	3/3	2/2
	Fondsenwerving	2	3	2
3	Ondersteuning	3	6	3
	Conducteur (enkel/dubbel)	7	4/4	3/3
	Fondsenwerving	3	4	3
4	Ondersteuning	4	8	4
	Conducteur (enkel/dubbel)	9	5/5	4/4
	Fondsenwerving	4	5	4

Spelverloop

FREEDOM: THE UNDERGROUND RAILROAD

bestaat uit maximaal 8 rondes, die elk uit 5 fasen bestaan, die in de volgende volgorde worden gespeeld:

1. Slavenvangerfase
2. Planningsfase
3. Actiefase
4. Slavenmarktfase
5. Lantaarnfase

De spelers winnen het spel als:

1. ze het vereiste aantal slaven naar de vrijheid in Canada brengen, zoals aangegeven op de overwinningsvoorwaardenkaart, *en*
2. ze alle ondersteuningsfiches in het spel kopen, *en*
3. ze de ronde afmaken zonder het spel te verliezen.

De spelers verliezen het spel als:

1. de kaart **Slaves Lost Track** op de Overwinningsvoorwaarden vol is en er nog een slaaf moet worden toegevoegd, *of*
2. ze het spel niet winnen voor het einde van ronde 8.

1. Slavenvangerfase

Één van de slavenvangers kan een tip krijgen over de verblijfplaats van enkele weggelopen slaven en onverwachts in actie komen om ze te vangen. Er zijn 2 dobbelstenen die bepalen of dit gebeurt.

De **Slavenvanger Dobbelsteen** toont de slavenvanger kleur symbolen en bepaalt welke slavenvanger zich verplaatst.



De **Verplaatsings Dobbelsteen** toont witte en zwarte pijlen om de richting en afstand te bepalen waarin de slavenvanger zich verplaatst.



Tijdens de Slavenvangerfase gooit de startspeler beide dobbelstenen.



Als het symbool van de lopende slaaf wordt gegooid, verplaatsen geen van de slavenvangers en eindigt de fase. Ga verder met de Planningsfase.



Als het symbool van een slavenvanger wordt gegooid, kijk dan op de Verplaatsings Dobbelsteen om te zien in welke richting en hoe ver deze slavenvanger zich verplaatst. De witte pijlen geven een westelijke verplaatsing aan en de zwarte pijlen een oostelijke verplaatsing. Deze pijlsymbolen staan ook afgebeeld langs de gekleurde Slavenvangerspaden op het spelbord.

De betreffende slavenvanger wordt evenveel vakjes verplaatst als het aantal pijlen op de verplaatsings dobbelsteen of totdat hij het einde van zijn pad bereikt. Hij vangt alleen slaven op het laatste vakje waar hij zijn beweging beëindigt. Slaven op vakjes die zijn gepasseerd, worden niet gevangen.

Gevangen slaven worden achtereenvolgens op de Slavenmarktkarten geplaatst, beginnend met de onderste kaart en vervolgens naar boven, waarbij indien nodig weer wordt teruggekeerd naar de onderste Slavenmarktkart.

Nadat een slavenvanger is verplaatst en alle gevangen slaven op de Slavenmarktkarten zijn geplaatst, gaan alle spelers verder met de Planningsfase.

2. Planningsfase

Tijdens de Planningsfase, **mag elke speler maximaal twee Fiches** van het Fichesbord nemen, zelfs als ze nog ongebruikte of extra fiches over hebben van een vorige ronde. Aan het begin van het spel mogen spelers alleen fiches nemen uit de eerste Periode (1800-1839). Wanneer toekomstige Periode Kolommen actief worden, mogen spelers fiches nemen uit alle actieve Periode Kolommen.

Alle spelers mogen tijdens de Planningsfase tegelijkertijd fiches nemen. Een fiche mag alleen worden genomen als de speler genoeg geld beschikbaar heeft. Spelers mogen elkaar geen geld geven of lenen. Aangezien het een coöperatief spel is, mogen spelers strategieën bespreken en suggesties doen. Als de spelers het niet eens kunnen worden over de keuze van een fiche, kiest de startspeler – of de speler die met de wijzers van de klok mee het dichtst bij de startspeler zit – als eerste.

Er zijn drie soorten tokens beschikbaar.



Ondersteuningsfiches kosten \$10 per stuk en blijven tijdens het spel voor de speler liggen. Het Geld dat voor Ondersteuningsfiches wordt betaald, gaat naar de bank. De aankoop ervan vertegenwoordigt de groeiende kracht

van de Abolitionistische zaak en bepaalt wanneer toekomstige Periode Kolommen ook actief worden en hun fiches en Abolitionistische kaarten beschikbaar komen voor de spelers. Wanneer de spelers gezamenlijk alle Ondersteuningsfiches hebben gekocht, hebben ze aan één van de Overwinningsvoorwaarden van het spel voldaan (*zie Einde van het spel en winnen, pagina 10*).



Met **Conducteurfiches** kunnen spelers tijdens de Actiefase slaven langs paden verplaatsen. Ze staan voor de hulp die Abolitionisten boden in de vorm van onderdak, begeleiding en

aanwijzingen aan de mannen, vrouwen en kinderen die hun leven riskeerden om aan de slavernij te ontsnappen en de gevaarlijke reis naar het noorden te maken. Het getal boven het blokje op het token geeft aan hoeveel slaven er verplaatst kunnen worden, en het getal boven de pijl geeft aan hoeveel vakjes elk van deze slaven kunnen verplaatsen.

De kosten in dollars voor de aankoop van een Conducteurfiche staan vermeld boven het fichesymbool op het Fichesbord, binnen een gouden cirkel. Het Geld dat voor Conducteurfiches wordt betaald, gaat naar de bank.

Het hierboven afgebeelde Conducteurfiche kost \$ 2 in de periode 1800-1839 en stelt een speler in staat om 3 afzonderlijke slaven elk één vakje te verplaatsen.

Fondsenwervingsfiches kosten niets en zijn een manier waarop spelers tijdens het spel geld kunnen inzamelen. Ze staan voor het inzamelen van fondsen en voorraden ter ondersteuning van de Abolitionistische zaak.



Er zijn twee soorten Fondsenwervingsfiches. De Fondsenwervingsfiches die tijdens de eerste twee Periodes beschikbaar zijn, leveren \$1 op voor elke slaaf op een groene Zuidelijke ruimte. De Fondsenwervingsfiches die tijdens de laatste periode beschikbaar zijn, leveren \$1 op voor elke slaaf in een blauwe Noordelijke stad.

Zodra alle spelers hun tokens hebben gepakt, gaat het spel verder met de Actiefase.

Tijdens de eerste twee periodes, wanneer de laatste Ondersteuningsfiche in de momenteel actieve Periode Kolom wordt genomen, wordt het spel onmiddellijk gepauzeerd en worden twee wijzigingen doorgevoerd:

1. Het Abolitionistenstapel in de momenteel actieve Periode Kolom wordt uit het spel verwijderd. Alle Abolitionistenkaarten van de huidige periode die al in de Abolitionistenwachtrij liggen, blijven waar ze zijn. Nieuwe kaarten worden getrokken uit het Abolitionistenstapel van de volgende Periode.
2. De volgende Periode Kolom wordt geactiveerd en de fiches daarin zijn nu onmiddellijk beschikbaar voor alle spelers.

3. Actiefase

Tijdens de Actiefase mag elke speler, beginnend met de huidige startspeler en vervolgens met de klok mee rond het bord, verschillende acties uitvoeren.

Een speler mag één of meer van de volgende acties in willekeurige volgorde uitvoeren:

- Het Voordeel van zijn Rolkaart verkrijgen.
- De eenmalige speciale vaardigheid van zijn Rolkaart gebruiken.
- Een Conducteur- of Fondsenwervingsfiche spelen.
- Een tweede Conducteur- of Fondsenwervingsfiche spelen.
- Een Abolitionistenkaart kopen en afhandelen.

Spelers mogen hun acties in willekeurige volgorde uitvoeren. Elke actie moet worden voltooid voordat een andere actie kan worden uitgevoerd.

Als alternatief kan een speler zijn actiefase **overslaan** en alle acties opgeven. In plaats daarvan kan de speler geld **uit de bank halen**: - \$3 tijdens de eerste Periode (1800-1839), \$4 tijdens de tweede Periode (1840-1859) en \$5 tijdens de derde Periode (1860-1865).

Zodra een speler alle acties heeft uitgevoerd die hij wil uitvoeren, gaat het spel met de klok mee verder naar de volgende speler. Nadat alle spelers hun acties hebben uitgevoerd, gaat het spel verder met de Slavenmarktfase

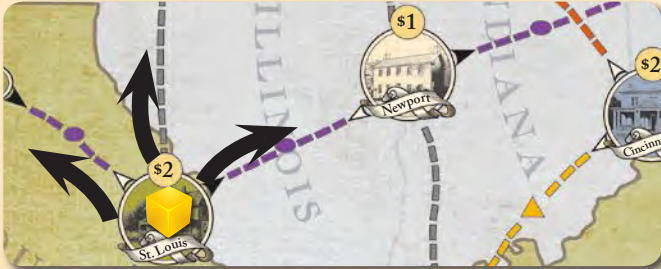
Conducteurfiches

Met deze fiches kan een speler een bepaald aantal slaven een bepaald aantal velden verplaatsen. Een speler kan ervoor kiezen om een slaaf minder ver te verplaatsen dan de verplaatsingswaarde die op het fiche staat afgebeeld. Een enkele slaaf mag niet twee keer worden verplaatst met hetzelfde Conducteurfiche.



Hoewel het niet mogelijk is om dezelfde slaaf twee keer te verplaatsen met één Conducteurfiche, kan een reeds verplaatste slaaf opnieuw worden verplaatst met een ander Conducteurfiche, een Abolitionistenkaart of als gevolg van het Rolvoordeel van de speler.

Slaven mogen zich verplaatsen langs elk pad dat steden en velden op het bord met elkaar verbindt, ongeacht de kleur. Spelers kunnen ervoor kiezen om een slaaf in elke richting te verplaatsen, ook achteruit, om financiële steun te krijgen of om de aandacht van de slavenvangers op het bord te trekken.



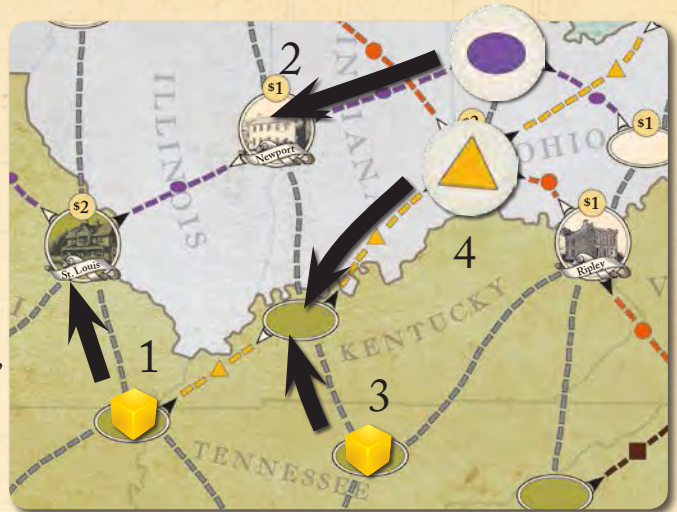
Wanneer een slaaf zijn beweging voltooit, kunnen er twee dingen gebeuren, afhankelijk van het laatste veld waar hij naartoe is gegaan.

Ten eerste, als het veld een gouden cirkel met een getal erboven heeft, ontvangt de speler die de slaaf heeft verplaatst dat bedrag van de bank. Dit geld vertegenwoordigt hulp en bijdragen van de lokale gemeenschappen terwijl de slaaf op de vlucht is.

Vervolgens, als de ruimte verbonden is met één of meer Slavenvanger Paden, heeft de slaaf de aandacht getrokken van slavenvangers. Alle slavenvangers die overeenkomen met de kleuren van de verbonden Slavenvanger Paden bewegen elk 1 ruimte langs het pad met dezelfde kleur in de richting van de slaaf die de beweging heeft veroorzaakt.

Als een slavenvanger een ruimte betreedt waarin zich een slaaf bevindt, wordt die slaaf gevangen genomen en ergens op de onderste Slavenmarktkaat geplaatst. Als er meerdere slaven in de ruimte zijn, worden ze achtereenvolgens op de Slavenmarktkarten geplaatst, beginnend met de onderste kaart en vervolgens naar boven, waarbij indien nodig weer wordt teruggekeerd naar de onderste Slavenmarktkaat.

Spelers kunnen ervoor kiezen een slaaf op te offeren, zodat anderen hun weg naar de vrijheid kunnen vinden. Zoals altijd wordt discussie aangemoedigd terwijl spelers de beste strategie voor hun acties uitwerken.



Voorbeeld: Een speler verplaatst twee slaven elk één vakje. De slaaf die in St. Louis (1) aankomt, ontvangt \$2 aan hulp en zorgt ervoor dat de paarse slavenvanger één vakje dicht bij de slaaf komt, en stopt in Newport (2). De andere slaaf die is verplaatst (3) ontvangt geen hulp en zorgt ervoor dat de gele slavenvanger (4) in actie komt. De gele slavenvanger zou naar hetzelfde vakje als de slaaf gaan, hem vangen en naar de onderste Slavenmarktkaat sturen.

Sommige Conducteurfiches laten slaven twee velden verplaatsen. Slaven die twee velden verplaatsen, mogen niet door velden met slavenvangers gaan, maar ze mogen wel door een veld met een andere slaaf gaan. Zoals bij elke verplaatsing van een slaaf, bepaalt alleen het laatste veld waar de slaaf naartoe is verplaatst of er geld wordt verdiend en of er slavenvangers worden geactiveerd. Ze activeren geen verplaatsing van slavenvangers en verdienen geen geld voor velden waar ze doorheen gaan.

Bij het verplaatsen van slaven kunnen alle **kleine steden en velden slechts één slaaf bevatten**. Een slaaf kan zijn beweging niet beëindigen in een cirkelvormig of ovaal veld dat al een slaaf bevat.

De grote vierkante steden kunnen echter maximaal 4 slaven bevatten. Wanneer je een slaaf naar Canada verplaatst, plaats je hem in één van de daarvoor bestemde velden. De velden zijn genummerd om bij te houden hoe dicht de spelers bij de overwinning zijn.



*Voorbeeld:
Een speler verplaatst een slaaf twee velden. Hij verplaatst de slaaf door het Zuidelijke veld en eindigt zijn zet in Newport. De slaaf activeert de gele slavenvanger niet omdat hij zijn zet niet in het Zuidelijke veld heeft beëindigd. Hij ontvangt \$1 en activeert de paarse slavenvanger.*

Fiches Limieten



De opstelling van de fiches varieert afhankelijk van het aantal spelers (zie *Setup, pagina 4*). Alle fiches aantallen in het spel zijn beperkt; Conducateur- en Fondsenwervingsfiches worden uit het spel **verwijderd zodra ze zijn gespeeld**.

De uitzondering hierop is het laatste Conducateursfiche (grijs van kleur) dat in elk van de Conducateursfiches stapels te koop is. Wanneer dit wordt gespeeld, wordt het teruggelegd op het fichesbord en is het onmiddellijk weer te koop. Daarom hebben spelers gedurende het spel altijd toegang tot tenminste één fiche uit elk van de Conducateursfiches stapels.

Fondsenwervingfiches

Hiermee kan een speler geld inzamelen om de Abolitionistische zaak te steunen. Er zijn twee soorten fiches beschikbaar tijdens het spel.

Tijdens de eerste twee periodes hebben de Fondsenwervingsfiches een groene cirkel. Wanneer deze fiches worden gespeeld, krijgt de speler \$1 voor elke slaaf in een groene Zuidelijke stad of Zuidelijk veld.



Fondsenwervingsfiche



Kleine Zuidelijke Stad
(Kan 1 slaaf bevatten)



Zuidelijke veld (Kan
1 slaaf bevatten)

Tijdens de laatste periode van het spel hebben de Fondsenwervingsfiches 1860-1865 een blauwe cirkel. Deze fiches geven de speler \$1 voor elke slaaf in een blauwe Noordelijke stad. De grote steden Chicago, Boston en New York kunnen maximaal 4 slaven huisvesten, en *elke* slaaf in deze steden levert \$1 op.



Fondsenwervingsfiche



Kleine Noordelijke Stad
(Kan 1 slaaf bevatten)



Grote Noordelijke Stad
(Kan maximaal 4 slaven
bevatten)

Actie: Abolitionistenkaarten Kopen

Een speler mag tijdens zijn Actiefase één Abolitionistenkaart kopen uit de Abolitionistenwachtrij. De Abolitionistenwachtrij bestaat uit 5 kaarten die open op de tafel worden gelegd op de vijf Abolitionistenwachtrijvakjes onderaan het Fichesbord. Abolitionistenkaarten die tijdens de Actiefase uit de Abolitionistenwachtrij worden gekocht, worden pas aan het einde van de ronde, tijdens de Lantaarnfase, vervangen. Om een kaart te kopen, moet je de kosten ervan aan de bank betalen. De kosten worden aangegeven door het getal in de gouden cirkel boven het vakje dat de kaart inneemt.

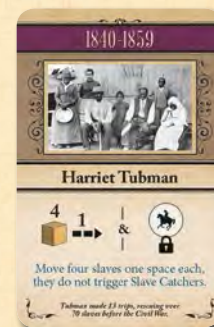
Er zijn 3 soorten kaarten in de Abolitionistenstapel **Algemeen** (lichtbruin), **Reserve** (wit) en **Oppositie** (roedoranje).

De meeste kaarten kunnen door een speler worden gekocht, behalve enkele Oppositiekaarten waarop staat dat ze niet kunnen worden gekocht.

Om een kaart te kopen, betaal je de kosten ervan aan de bank. Een kaart kan alleen worden gekocht als de speler *vóór* de aankoop voldoende geld beschikbaar heeft en niet als gevolg van geld dat met de kaart is verdiend. Spelers mogen elkaar ook geen geld geven of lenen, tenzij een kaart hen dat toestaat.

Algemene Abolitionistische Kaarten

worden onmiddellijk na aankoop afgehandeld en vervolgens afgelegd.



Reserve Abolitionistenkaarten

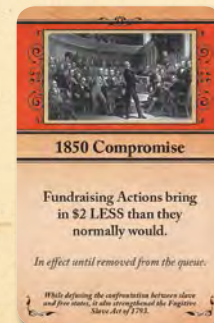
worden meestal op een spelerbord gelegd wanneer ze worden gekocht. Een speler mag slechts één reservekaart tegelijk op zijn bord hebben. Als een speler een nieuwe Reservekaart koopt voordat een oude is gebruikt, wordt de oude kaart afgelegd zonder te worden afgehandeld.

Als een Reservekaart tijdens de Actiefase kan worden gebruikt, mag deze in dezelfde beurt worden gebruikt waarin hij door de speler is gekocht.



Oppositie Abolitionistenkaarten

hebben een negatieve invloed op het spel. Elke kaart specificeert wanneer het effect plaatsvindt. Het effect kan plaatsvinden terwijl de kaart in de Abolitionistenwachtrij ligt, wanneer de kaart wordt gekocht, of wanneer de kaart uit de Abolitionistenwachtrij wordt verwijderd tijdens de Lantaarnfase.



Algemene Kaartkenmerken



De speler mag een bepaald aantal slaven een bepaald aantal velden verplaatsen.



De speler mag tijdens de **Actiefase** één fiche tegen de volledige prijs kopen.



De speler mag één fiche kopen met de aangegeven korting.



De speler mag gratis een fiche nemen.



Slavenvangers bewegen niet terwijl de speler slaven verplaatst.



Wissel de positie van twee kaarten in de Abolitionistenrij. Een speler kan geen kaart ruilen met een lege ruimte.



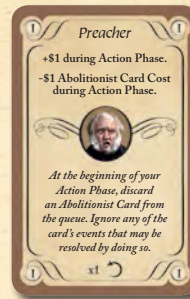
Elke speler ontvangt \$X van de bank.

Sommige Algemene Kaarten stellen slaven in staat om **zonder gevolgen** naar aangegeven locaties te verplaatsen. Dit betekent dat deze verplaatsing geen geld oplevert en geen slavenvangers activeert, zoals bij een normale verplaatsing wel het geval zou zijn.

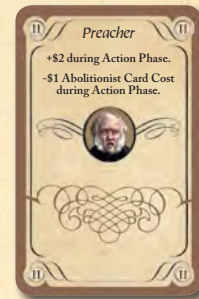
Als een aangegeven locatie bezet is door slavenvangers of vol zit met andere slaven, mag de verplaatsing niet plaatsvinden.

Speler Rolkaarten

Elke speler heeft een rol die hem unieke voordelen geeft in het spel. Elke Rolkaart is dubbelzijdig. Spelers beginnen het spel met de Rolkaart open op kant I.



Voorzijde Rolkaart
Zijde I



Achterzijde Rolkaart
Zijde II

Actie: Voordelen van Rolkaarten

De Voordelen van een Rol staan bovenaan de kaart, boven de afbeelding van de rol. Spelers ontvangen hun voordelen **elke** ronde tijdens hun Actiefase. De enige uitzondering is de korting van '-\$1 op Conducteurfiches van de Herder, die tijdens de Plannings- en Actiefase kan worden gebruikt.

Actie: Speciale Vaardigheid van de Rolkaart

De Speciale Vaardigheid staat onderaan de kaart onder de afbeelding van de rol vermeld. Een Speciale Vaardigheid kan slechts één keer tijdens het spel worden gebruikt en de fase van het spel waarin deze kan worden gebruikt, wordt aangegeven. Draai de Rolkaart na gebruik om naar kant II om aan te geven dat de Speciale Vaardigheid is gebruikt.

Sommige Voordelen van Rollen verschillen van kant I tot kant II.

4. Slavenmarktfase

Tijdens de Slavenmarktfase worden slaven verkocht aan de plantages in het Zuiden. De slaven op de onderste Slavenmarktkaat worden verplaatst naar beschikbare plantageplaatsen.

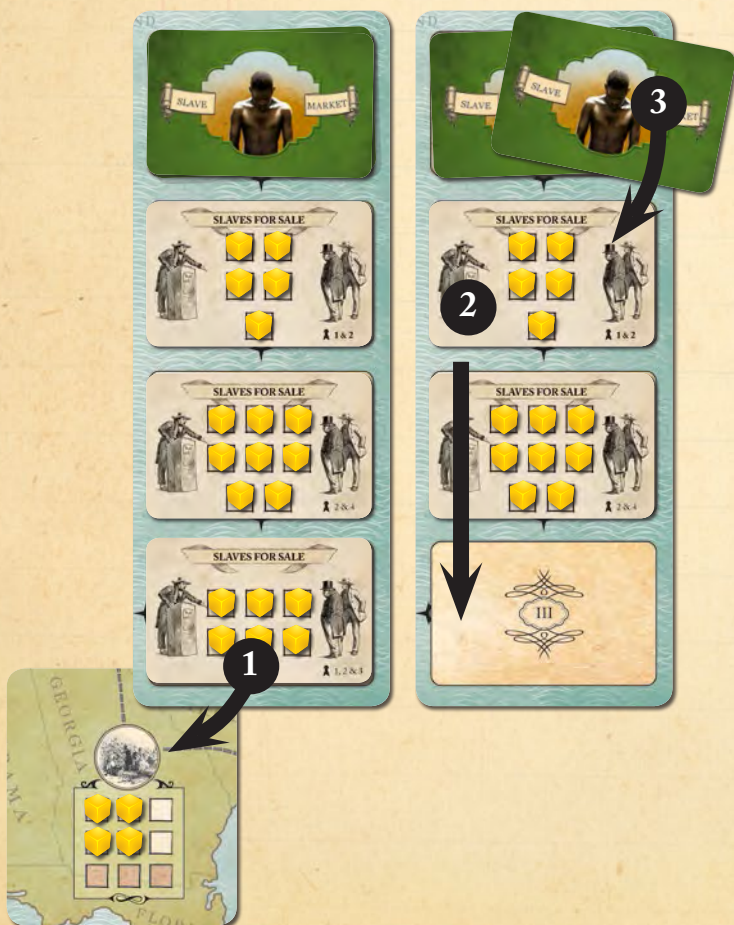
Spelers kiezen ervoor om de slaven op één van de open plaatsen in één of meer plantages te plaatsen. Slaven die al op de plantages staan, kunnen niet worden herschikt; alleen de nieuwe slaven mogen vrij worden geplaatst. Zodra slaven zijn geplaatst, kunnen ze later niet meer worden herschikt.

Als er geen open plekken zijn in de plantages voor sommige of alle nieuwe slaven, worden ze in plaats daarvan op het Slavenverliespoot op de Overwinningsvoorwaardenkaart geplaatst.

Als de spelers een extra slaaf moeten toevoegen nadat de laatste Slavenverliesplek is gevuld, hebben de spelers het spel verloren (zie *Einde van het spel en winnen*, pagina 10).

Nadat de slaven op de onderste Slavenmarktkaat zijn geplaatst, wordt de kaart uit het spel verwijderd en schuiven de overgebleven overgebleven kaarten één plaats naar beneden. Er wordt een nieuwe Slavenmarktkaat getrokken en op de lege plaats gelegd, waarna het aangegeven aantal slaven op de kaart wordt geplaatst.

Het spel heeft acht Slavenmarktkarten, één voor elke ronde in het spel. Het spel kan vóór ronde acht worden gewonnen of verloren, maar moet aan het einde van ronde acht worden beëindigd.



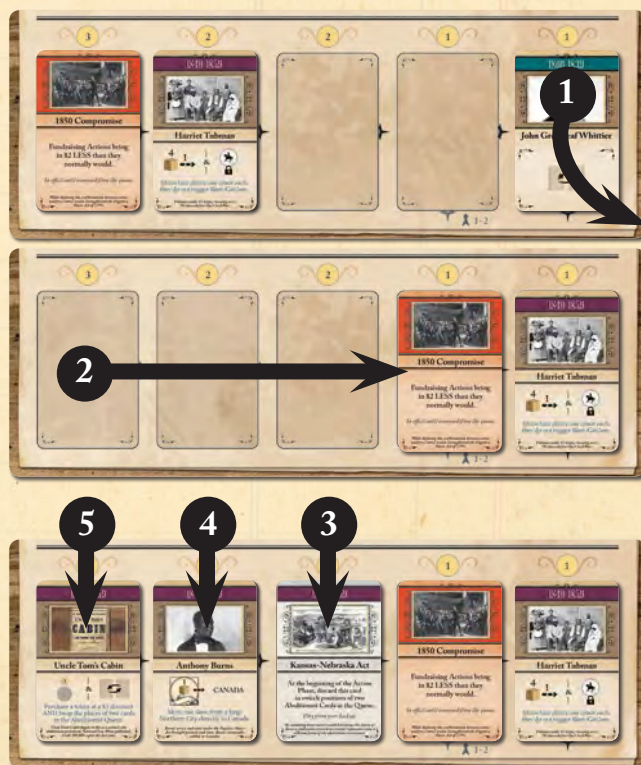
5. Lantaarnfase

Tijdens de lantaarnfase wordt de Abolitionistenwachtrij aangevuld voor de volgende ronde. Leg eerst alle kaarten weg die zich in de meest rechtse ruimte van de Abolitionistenrij bevinden. Bij 1 of 2 spelers leg je alle kaarten in de twee meest rechtse ruimtes weg. Een Algemene- of Reservekaart wordt gewoon afgelegd. Op een Oppositiekaart staat vermeld of deze wordt afgehandeld wanneer deze wordt verwijderd en afgelegd. Schuif vervolgens de resterende kaarten naar rechts en trek nieuwe kaarten om de nu lege plekken op te vullen, te beginnen met de meest rechtse lege plek.

Bij het vullen van de Abolitionistenwachtrij mag slechts één *nieuwe* Oppositiekaart uit de stapel worden toegevoegd. Alle Oppositiekaarten die al in de wachtrij liggen, blijven liggen. Als de speler meer dan één *nieuwe* Oppositiekaart trekt, worden deze opzij gelegd.

Zodra de wachtrij vol is, worden alle opzij gelegde Oppositiekaarten terug in de stapel met kaarten uit de Abolitionistenperiode geschud die momenteel wordt gebruikt. In het zeldzame geval dat er alleen nog Oppositiekaarten over zijn, worden deze in de wachtrij gelegd.

Zodra de Abolitionistenwachtrij is gevuld, worden de Overwinningsvoorwaarden van het spel gecontroleerd. Als het spel nog niet is afgelopen, geef je het Spelers Lantaarnfiche met de klok mee door aan de volgende speler. Er begint een nieuwe ronde.



Voorbeeld: Het is een spel voor 4 spelers, de kaart John Greenleaf Whittier wordt afgelegd en de twee overgebleven kaarten worden verplaatst naar de twee meest rechtse plaatsen in de rij. Er worden drie nieuwe kaarten getrokken om de lege plaatsen op te vullen, van de goedkoopste (meest rechtse plaats) naar de duurste (meest linkse plaats).

Einde van het spel & Winnen

De spelers winnen het spel als ze alle Ondersteuningsfiches uit alle drie de periodes kunnen kopen **en** het vereiste aantal slaven (zoals aangegeven op de Overwinningsvoorwaardenkaart) naar Canada kunnen verplaatsen vóór het einde van ronde acht. Met goed spel en goede coördinatie kunnen spelers aan de Overwinningsvoorwaarden voldoen en het spel vóór ronde acht beëindigen.

De ronde waarin de spelers aan beide Overwinningsvoorwaarden voldoen, is de laatste ronde van het spel. De spelers winnen echter niet onmiddellijk - ze moeten de ronde nog steeds uitspelen zonder te verliezen. Dit betekent dat de spelers de Slavenmarktkaat van die ronde moeten afleggen en eventuele Oppositiekaarten moeten afhandelen die in de Lantaarnfase kunnen worden afgehandeld, zonder dat ze daardoor het spel verliezen.

De spelers verliezen het spel als ze niet in staat zijn om beide Overwinningsvoorwaarden te vervullen voor het einde van ronde acht. Bovendien verliezen de spelers het spel onmiddellijk als het Slavenverliesspoor op de Overwinningsvoorwaardenkaart vol is en er nog een slaaf moet worden toegevoegd.

Het verliezen van het spel betekent niet het einde van de strijd van de Abolitionisten. Hoewel de groep er niet in geslaagd is om de veranderingen teweeg te brengen die ze voor ogen hadden, zullen talloze anderen hun goede werk voortzetten totdat alle mensen bevrijd zijn van de gesel van de slavernij.

Scores

Spelers die hun prestaties van spel tot spel willen vergelijken, kunnen als volgt punten bijhouden:

- **2 punten voor elke bevrijde slaaf.**
- **1 punt aftrek voor elke verloren slaaf.**
- **10 punten voor het bevrijden van alle vereiste slaven.**
- **10 punten voor het kopen van alle vereiste Ondersteuningsfiches**
- **Als het spel is gewonnen, 5 punten voor elke Slavenmarktkaat die nog in de wachtrij staat.**

Eén en Twee spelers

FREEDOM: THE UNDERGROUND RAILROAD kan als solo- of tweespelersspel worden gespeeld. Verwijder bij het opzetten van het spel de Abolitionistenkaarten die aangeven dat ze voor gebruik met 3 of 4 spelers zijn bedoeld. Leg tijdens de Lantaarnfase ook alle kaarten in de twee meest rechtse vakjes van de Abolitionistenwachtrij weg, zoals hieronder aangegeven.



Moeilijkheidsgraad Aanpassen

Om het spel gemakkelijker te maken, kunt u één of meer van de volgende aanpassingen gebruiken:

1. Wanneer u de verplaatsingsdobbelsteen gooit, beschouwt u elke drievoudige beweging als een vrije slavenbeweging, wat betekent dat er deze ronde geen slavenvangers bewegen.
2. Laat tijdens de setup de centrale Plantage (4 velden) leeg.

Voor een moeilijker spel kunt u één of meer van de volgende aanpassingen gebruiken:

1. Begin het spel met alle plantages vol in plaats van alleen de lichtere velden gevuld.
2. Voeg een extra Ondersteuningsfiche toe aan Periode 2 (het spel wordt geleverd met 1 extra Ondersteuningsfiche voor dit doel).

Rolkaarten

Agent

Speciale actie: Slaven die van de Slavenmarktkaarten op het bord zijn verwijderd, worden teruggelegd in de voorraad en kunnen opnieuw worden gebruikt.



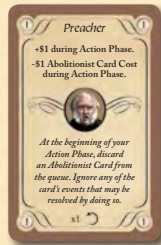
Conductor

Speciale actie: De speler krijgt 5 verplaatsingspunten en kan deze allemaal aan één slaaf toewijzen of over meerdere slaven verdelen. (Bijvoorbeeld: 2 slaven 2 velden en één slaaf 1 veld, of 1 slaaf 4 velden en een andere 1 veld.) Het laatste vakje waar elke slaaf naartoe beweegt, levert inkomsten op en activeert eventuele Slavenvangers.



Preacher

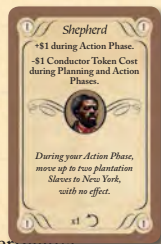
Speciale Actie: De speler mag aan het begin van zijn of haar Actiefase een kaart uit de Abolitionistenrij afleggen. Dit geldt ook voor Oppositiekaarten die niet mogen worden gekocht. Deze worden niet afgehandeld.



Shepherd

Rolvoordeel: De enige uitzondering is de korting van de Shepherd van '\$1 Conducteurfiche', die kan worden gebruikt tijdens de Plannings- en Actiefase.

Speciale Actie: Wanneer slaven naar New York worden verplaatst, mag de speler minder dan 2 slaven verplaatsen. Als de speler wel 2 slaven verplaatst, mogen deze afkomstig zijn van verschillende plantages. Door deze verplaatsing mag de normale capaciteit van 4 slaven in New York niet worden overschreden.



Station Master

Rolvoordeel: Wanneer de speler slaven verplaatst, mag hij één slavenvanger selecteren die zou verplaatsen als gevolg van de verplaatsing van een slaaf, en die slavenvanger niet verplaatsen. Dit kan voor elk type actie worden gebruikt.



Speciale Actie: De speciale actie van de Station Master (het stoppen van alle bewegingen van slavenvangers) heeft *alleen* invloed op de beweging van Conducteurfiches. In het spel voor één speler mag deze speler zichzelf als doelwit kiezen.

Stock Holder

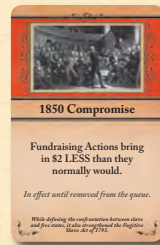
Speciale actie: De speler mag maximaal drie fiches spelen in de ronde waarin hij deze speciale actie gebruikt. Spelers mogen alleen fiches nemen die beschikbaar zijn volgens de normale regels.



Oppositiekaarten

1850 Compromise

Elke Fondsenwervingsactie levert \$2 minder op. Als een speler tijdens zijn beurt 2 Fondsenwervingstokens speelt, worden beide beïnvloed. Dit effect blijft van kracht totdat de kaart uit de wachtrij wordt *verwijderd*. De kaart kan worden gekocht om te worden verwijderd.



Domestic Slave Trade

Dit heeft invloed op alle huidige en toekomstige Slavenmarktkaarten zolang deze kaart in de wachtrij blijft. De slaven verdwijnen niet wanneer de kaart verdwijnt. Bovendien worden er nieuwe slaven toegevoegd als de kaart terugkomt. Deze kaart verdwijnt pas nadat hij door de wachtrij is gegaan of door de effecten van een Abolitionistenkaart of speciale Rolkaartactie.



Dred Scott Case

De spelers mogen kiezen welke slaven worden teruggestuurd naar de plantages. Ze mogen niet uit Canada komen. Deze kaart kan worden gekocht om eerder te worden afgehandeld.



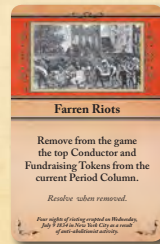
Elijah P. Lovejoy

Bij Fondsenwerving tellen alleen slaven in grote steden mee voor het werven van fondsen. Dit effect duurt totdat de kaart uit de wachtrij wordt *verwijderd*. De kaart kan worden gekocht om te worden verwijderd.



Farren Riots

Verwijder alle bovenste Conducteur- en Fondsenwervingstokens uit de huidige periode kolom uit het spel. Dit geldt niet voor grijze Conducteurfiches. Deze kaart kan worden gekocht om eerder te worden afgehandeld.



Fugitive Slave Act

Wanneer deze kaart wordt getriggerd, worden 3 slaven in velden die verbonden zijn met slavenvangers gevangen genomen en terug gestuurd naar de onderste Slavenmarkt kaart. Als er meer dan 3 zijn om uit te kiezen, mogen de spelers selecteren welke slaven worden gevangen genomen.



Slaven die niet verbonden zijn met het pad van de slavenvanger kunnen worden gevangen genomen. Als het de laatste ronde van het spel is en er geen Slavenmarktkaarten meer over zijn, worden de slaven teruggestuurd naar de plantages. Deze kaart kan worden gekocht om eerder te worden afgehandeld.

Gag Rules

Deze kaart verhindert spelers niet om fiches te kopen tijdens de Actiefase. Dit effect duurt totdat de kaart uit de wachtrij wordt *verwijderd*. De kaart kan worden gekocht om te worden verwijderd.



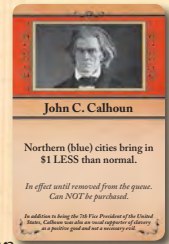
George Fitzhugh

Het effect van deze kaart kan interactie hebben met andere kaarten die fiches goedkoper maken. Deze kaart verdwijnt alleen nadat hij door de wachtrij is gegaan of door de effecten van een Abolitionist- of Rolkaart.



John C. Calhoun

Zowel grote als kleine Noordelijke (blauwe) steden leveren \$1 minder op wanneer er lokale fondsen worden bijgedragen als gevolg van de verplaatsing van slaven naar die ruimte. Fondsenwerving wordt niet beïnvloed door deze kaart. Dit effect blijft van kracht totdat de kaart uit de wachtrij wordt *verwijderd*. Deze kaart verdwijnt pas nadat hij door de wachtrij is gegaan of door de effecten van een Abolitionistenkaart of Speciale Actie van een Rolkaart.



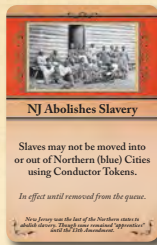
Nat Turner Rebellion

Spelers kunnen nooit teruggaan naar een periode. Ondersteuningsfiches gaan altijd naar de stapel van de huidige periode. Als spelers geen fiches hebben, heeft de kaart geen effect. Deze kaart kan worden gekocht om eerder te worden afgehandeld.



NJ Abolishes Slavery

Spelers kunnen hun rollen of Abolitionistenkaarten gebruiken om slaven naar blauwe Noordelijke steden te verplaatsen. Dit effect blijft van kracht totdat de kaart uit de wachtrij wordt *verwijderd*. De kaart kan worden gekocht om te worden verwijderd.



Reopening Trade

De slaven worden slechts één keer toegevoegd, wanneer de kaart wordt geactiveerd. Deze kaart kan worden gekocht om eerder te worden opgelost. Als het de laatste ronde van het spel is en er geen Slavenmarkt kaarten meer zijn, plaats dan slechts 2 slaven in de plantages.



Reserve Kaarten

Periode 1 (1800 - 1839)

Congress Outlaws

International Slave Trade

Tijdens de Slavenmarktfase kan de eigenaar van deze kaart het aantal slaven dat op de nieuwe Slavenmarktkaart wordt geplaatst verminderen door \$3 te betalen om een slaaf *niet* te laden (maximaal 2 slaven). Dit kan herhaaldelijk worden gebruikt voor meerdere kaarten, aangezien deze kaart niet wordt afgelegd. De kaart kan worden vervangen door een andere Reservekaart te kopen.



Levi Coffin

De speler mag de beweging van een slavenvanger alleen stoppen als deze een slaaf zou vangen. Dit mag slechts één keer worden gebruikt en wordt daarna afgelegd.



Periode 2 (1840 - 1859)

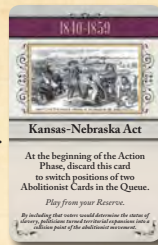
Charles Sumner Attacked in Congress

Na aankoop verdient de eigenaar \$1 tijdens zijn Actiefase, zolang de kaart ongebruikt blijft. Bovendien kan de kaart op elk moment tijdens de Abolitionistenfase worden gebruikt om één speler geld te geven.



Kansas-Nebraska Act

De speler kan twee willekeurige kaarten in de Abolitionistenrij verwisselen. Ze mogen geen kaart met een lege ruimte verwisselen.



Periode 3 (1860 - 1865)

Civil War

De speler kan deze kaart gebruiken om de beweging van de Slavenvangers tijdens één actie te negeren (d.w.z. beweging van een Conducteurfiche, Rol of een Abolitionistenkaart).

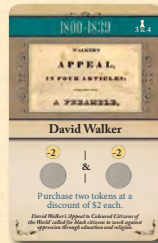


Algemene Kaarten

Periode 1 (1800 - 1839)

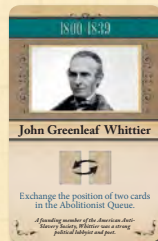
David Walker

De speler kan 2 fiches kopen met een korting van \$2 per stuk.



John Greenleaf Whittier

De kopende speler mag de positie van 2 kaarten in de Abolitionistenrij omwisselen. Hij mag geen kaart met een lege ruimte omwisselen.



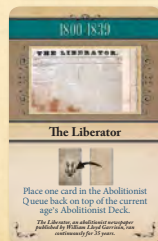
Lane Theological Seminary

Verplaats 2 slaven één vakje of koop een fiche tegen een gereduceerde prijs.



The Liberator

De speler mag 1 kaart uit de Abolitionistenrij terugleggen bovenop de Abolitionistenstapel van het huidige tijdperk.



Liberty Hill

Verplaats 2 slaven één vakje en koop een fiche tegen de volledige prijs.



New York Manu-

mission Society

Koop een fiche tegen een gereduceerde prijs.



Ohio River

Verplaats 3 slaven één vakje.



Ripley, Ohio

Verplaats 2 slaven één veld. Slavenvangers verplaatsen zich niet als gevolg van de verplaatsing, maar er wordt geld ingezameld.



Southern Church Correspondence

Elke speler, inclusief de kopende speler, ontvangt \$2 van de bank.



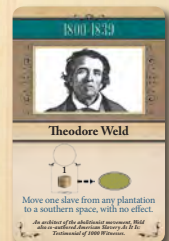
St. Catharines, Ontario

Verplaats 1 slaaf van een grote Noordelijke stad naar Canada.



Theodore Weld

Verplaats 1 slaaf van een willekeurige plantage naar een **willekeurig** veld in het Zuiden, zonder effect.



Periode 2 (1840 - 1859)

Amistad Rebellion

De speler mag 2 slaven van de onderste Slavenmarktkkaart rechtstreeks naar Canada verplaatsen.



Anthony Burns

Verplaats 1 slaaf van een grote Noordelijke stad rechtstreeks naar Canada.



Bleeding Kansas

Verplaats 2 slaven van Zuidelijke velden naar een willekeurige grote Noordelijke stad, zonder gevolgen, *en* leg alle Abolitionistenkaarten in de velden van \$2 of \$3 af. Kaarten die worden verwijderd, worden niet geactiveerd.



Frederick Douglass

Verplaats 2 slaven één veld en koop 2 fiches tegen gereduceerde prijs.



Harpers Ferry

Koop een fiche tegen gereduceerde prijs *en* leg alle Abolitionistische kaarten links van deze kaart af. Ze worden niet geactiveerd.



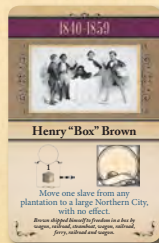
Harriet Tubman

Verplaats 4 slaven één veld. De verplaatsing activeert geen slavenvangers.



Henry "Box" Brown

De speler kan één slaaf van een willekeurige plantage naar een grote Noordelijke stad verplaatsen, zonder gevolgen.



John Brown

De speler kan een fiche tegen een gereduceerde prijs kopen *en* moet de volgende Abolitionistenkaart van de stapel van de huidige periode trekken en uitvoeren. Oppositiekaarten worden op de plaats gelegd die deze kaart in de wachtrij innam.



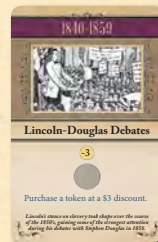
John Price Rescue

De speler kan een slaaf vanuit elk klein Noordelijk gebied rechtstreeks naar Canada verplaatsen.



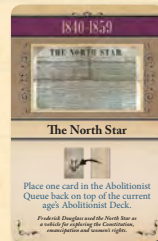
Lincoln-Douglas Debates

Koop een fiche tegen een gereduceerde prijs.



The North Star

De speler mag 1 kaart uit de Abolitionistenrij terugleggen bovenop de Abolitionistenstapel van het huidige tijdperk.



Oberlin, Ohio

De speler mag 4 slaven één vakje verplaatsen *of* een fiche tegen een gereduceerde prijs kopen.



Uncle Tom's Cabin

De speler mag een fiche tegen een gereduceerde prijs kopen en de plaatsen van 2 kaarten in de Abolitionistenrij omwisselen. De speler mag geen kaart omwisselen met een lege plaats.



Vigilance Committees

Elke speler, inclusief de kopende speler, ontvangt \$3 van de bank.



William Lloyd Garrison

Neem een gratis fiche *en* verplaats alle slavenvangers 1 veld naar de dichtstbijzijnde slaaf. Als er meer dan 1 slaaf op dezelfde afstand ligt, mogen de spelers beslissen welke kant ze opgaan.



Periode 3 (1860 - 1865)

Abraham Lincoln

De speler kan 3 slaven één vakje verplaatsen *en* een fiche kopen tegen een gereduceerde prijs



Contrabands

De speler kan maximaal 3 slaven van Zuidelijke velden naar Noordelijke velden verplaatsen tot maximaal 2 bewegingen verder, zonder dat dit gevolgen heeft. Noordelijke velden omvatten geen Noordelijke steden. Slaven kunnen door Slavenvangers heen bewegen.



Cooper Union Speech

De speler kan 3 slaven één veld verplaatsen *of* een fiche tegen de volledige prijs kopen.



Election of 1860

De speler ontvangt \$1 voor elke slaaf in grote Noordelijke steden.



Follow the Drinking Gourd

De speler mag 1 slaaf van het Slavenverliesspoor op de Overwinningsvoorwaarden kaart nemen en deze in een grote Noordelijke stad plaatsen, zonder dat dit effect heeft.



Frederick Douglass

Elke speler, inclusief de kopende speler, ontvangt \$4 van de bank.



Harriet Beecher Stowe

De speler kan een fiche tegen een gereduceerde prijs kopen.



Harriet Tubman

Verplaats 2 slaven van een willekeurige plantage in het zuiden rechtstreeks naar Canada.



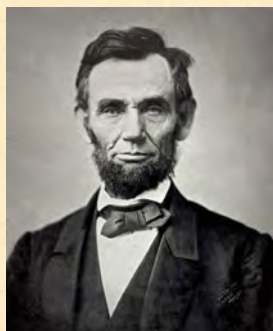
William Still

De speler mag 2 slaven vanuit één grote Noordelijke stad rechtstreeks naar Canada verplaatsen.



The States' Movement

Het roerige verleden van de Verenigde Staten met slavernij dateert van vóór de dertien koloniën zich verenigden als natie en blijft vandaag de dag nog steeds nazinderen in de vorm van raciale spanningen. Menselijke slavernij heeft bijna elke beschaving beïnvloed, en elk van hen heeft het op zijn eigen manier gerechtvaardigd, verboden en aangepakt. Voor de Verenigde Staten begon het formele einde van de slavernij op 1 januari 1863, toen president Abraham Lincoln de Emancipatieproclamatie uitvaardigde. De proclamatie verklaarde alle slaven in de Confederatiestaten vrij, hoewel de president de zuidelijke staten niet kon dwingen zich aan de proclamatie te houden terwijl de Amerikaanse Burgeroorlog woedde. Hoewel de slavernij in de Verenigde Staten zou voortduren tot de ratificatie van het 13e amendement in 1865, betekende de Emancipatieproclamatie voor velen dat de traditie van slavernij in de Verenigde Staten ten einde kwam. Een dergelijke grote verandering werd niet alleen door politici en wetgevers tot stand gebracht. Het harde werk van Abolitionisten, burgers die hun veiligheid en vrijheid op het spel zetten om een einde te maken aan de slavernij, vormde de basis voor deze stap naar vrijheid.



Abraham Lincoln

From Revolution to the Age of Immediatism

In 1776 nam het Continentale Congres de Onafhankelijkheidsverklaring aan, waarin werd aangekondigd dat de oorspronkelijke 13 koloniën zich losmaakten van het Britse Rijk. Hoewel de koloniën zichzelf onafhankelijk en vrij hadden verklaard, kregen de slaven die in de nieuwe natie woonden niet dezelfde vrijheid. Ondanks de verklaring in de Onafhankelijkheidsverklaring dat "alle mensen gelijk zijn geschapen", steunde bijna elke staat slavernij tijdens de oprichting van de natie. Maar het concept van slavernij raakte uit de mode bij veel Europese en Amerikaanse staatslieden, religieuze leiders en filosofen van die tijd.

De inspanningen van de abolitionisten gingen door tijdens de Amerikaanse Onafhankelijkheidsoorlog. Het concept van vrijheid, dat zo'n integraal onderdeel was van de Onafhankelijkheidsverklaring, werd vaak gebruikt om argumenten tegen slavernij te ondersteunen door figuren uit het revolutionaire tijdperk, zoals Thomas Jefferson. In 1780 keurde de wetgevende macht van Pennsylvania de 'Wet voor de geleidelijke afschaffing van slavernij' goed, die de invoer van slaven naar Pennsylvania verbood en eiste dat alle toekomstige kinderen in Pennsylvania die in slavernij werden geboren op 28-jarige leeftijd vrijgelaten zouden worden. Dit soort geleidelijke afschaffing was een veelvoorkomend thema bij abolitionisten aan het einde van de 18e en het begin van de 19e eeuw. Tegenstanders van slavernij, zoals Benjamin Franklin, waren ervan overtuigd dat een langzame overgang van een slavenstaat naar een vrije natie noodzakelijk was.



Benjamin Franklin

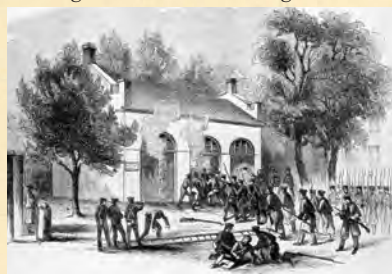
Men geloofde dat te snelle veranderingen tot chaos zouden leiden, iets wat koste wat kost moest worden voorkomen. Verschillende andere staten volgden het voorbeeld van Pennsylvania en tegen 1804 hadden alle staten ten noorden van de Mason-Dixon Lijn de slavernij afgeschaft of wetten aangenomen voor een geleidelijke afschaffing, vergelijkbaar met die van Pennsylvania.

De activiteiten voor de afschaffing van de slavernij tussen 1800 en 1835 waren gericht op drie hoofddoelstellingen. Het politiek uiten van meningen tegen slavernij; het verlenen van juridische bijstand aan ontvoerde vrije zwarten en voortvluchtige slaven; en ten slotte het opbouwen van educatieve en financiële steun voor vrije zwarte gemeenschappen. De 'Act for Gradual Abolition' had een grens tegen slavernij gevormd langs de Mason-Dixon-lijn. Veel voortvluchtige slaven probeerden het noorden te bereiken in de hoop vrijheid te verkrijgen, en abolitionistische groeperingen waren er om hen daarbij te helpen.

The Age of Immediatism, 1830-1860

De slavernij in het Zuiden bleef zich uitbreiden ondanks het verbod op de internationale export en import van slaven door de Verenigde Staten in 1808. Slavernij was simpelweg te belangrijk geworden voor de productie van handelsgewassen zoals tabak en katoen, die op hun beurt een grote invloed hadden op de nationale economie.

Velen begonnen te beseffen dat eerdere pogingen om de slavernij af te schaffen niet werkten en dat er aanvullende, dringender maatregelen moesten worden genomen.



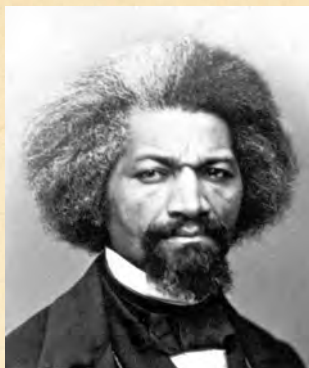
John Brown riep bijvoorbeeld op tot onmiddellijke actie en leidde verschillende schermutselingen, waaronder de aanval op Harpers Ferry in 1859, waar hij en zijn volgelingen probeerden munitie te veroveren voor gebruik in een gewapende slavenopstand. Een minder gewelddadig alternatief, dat in sommige kringen van abolitionisten aan populariteit begon te winnen, was het concept van kolonisatie uit de late 18e eeuw, waarbij zwarten terug zouden keren om kolonies in Afrika te stichten. In de daaropvolgende decennia vestigden duizenden vrije zwarte Amerikanen zich in Afrika. Deze abolitionistische acties versterkten de controverse over ras en raciale integratie in de hele Verenigde Staten.

Ook de gedrukte media raakten in deze periode steeds meer verspreid. Theodore Weld, redacteur van de abolitionistische krant 'The Emancipator' (1836 tot 1840), hielp mee aan het schrijven van het boek 'American Slavery As It Is: Testimony of a Thousand Witnesses', waarin de gruwelen van de slavernij werden beschreven aan de hand van ooggetuigenverslagen. De invloed van dit werk werd alleen overtroffen door die van 'Uncle Tom's Cabin' van Harriet Beecher Stowe. Uncle Tom's Cabin, gepubliceerd in 1852, was een anti-slavernijroman die snel populair werd en in de Verenigde Staten alleen door de Bijbel werd overtroffen in verkoopcijfers. Voorstanders van slavernij waren woedend over de inhoud van het boek.



John Brown riep bijvoorbeeld op tot onmiddellijke actie en leidde verschillende schermutselingen, waaronder de aanval op Harpers Ferry in 1859, waar hij en zijn volgelingen probeerden munitie te veroveren voor gebruik in een gewapende slavenopstand. Een minder gewelddadig alternatief, dat in sommige kringen van

Bovendien droegen de geschriften van ontsnapte slaven, zoals Frederick Douglass' 'Narrative of the Life of Frederick Douglass, an American Slave', bij aan het versterken van de standpunten in het debat over slavernij. De spanningen tussen voor- en tegenstanders van slavernij liepen op, omdat deze boeken, kranten en andere abolitionistische publicaties anti-slavernij ideeën verspreidden en meer mensen aantrokken tot de abolitionistische zaak. Deze spanning culmineerde in de afscheiding van zuidelijke pro-slavernij-staten van de Verenigde Staten en mondde uiteindelijk uit in een openlijke confrontatie die honderdduizenden Amerikanen het leven kostte: de Amerikaanse Burgeroorlog.



Frederick Douglass

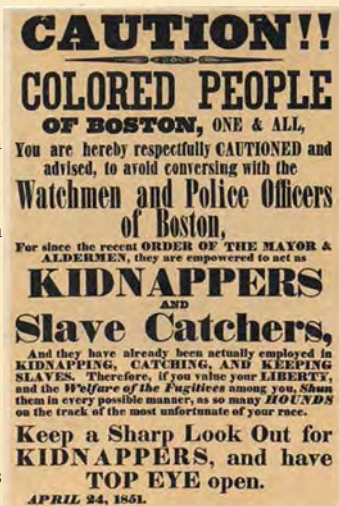
The Underground Railroad

Terwijl abolitionistische groeperingen debatteerden over de beste manier om hun antislavernijdoelen te bereiken, was er een dringende noodzaak om voortvluchtige slaven te helpen ontsnappen uit hun slavernij. De verzetsbeweging die bekend staat als de Underground Railroad was het meest actief in het decennium voorafgaand aan de Amerikaanse Burgeroorlog en hielp naar schatting meer dan 100.000 slaven te ontsnappen naar de vrijheid. De Underground Railroad was een netwerk van transportroutes, schuilplaatsen en ontmoetingsplaatsen die ontsnapte slaven konden gebruiken om te vluchten naar de vrijheid in het noorden van de Verenigde Staten en Canada.

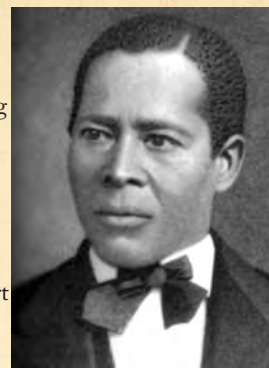
Ohio-rivier was een van de routes die vaak door vluchtelingen werd gebruikt. Degenen die deze route naar de vrijheid namen, wisten dat ze het noorden hadden bereikt zodra hun rivierreis hen naar het Rankin House, beter bekend als Liberty Hill, in Ripley, Ohio, had gebracht. Degenen die de Underground Railroad runden, beschermden zichzelf door alleen hun eigen deel ervan te kennen. Agenten, bekend als Conductors, begeleidten kleine groepen ontsnapte slaven langs hun deel van de route. De reizigers verplaatsten zich meestal 's nachts en verbleven overdag in schuilplaatsen die bekend stonden als Depots of Stations. Deze kleine groepjes gingen door totdat ze hun eindbestemming en vrijheid hadden bereikt. Het succes van de Underground Railroad was ook afhankelijk van de politieke steun en financiële financiering van individuen, groepen en politici.

Ontsnappen via de Underground Railroad was verre van veilig voor zowel de voortvluchtige als de conducteur. De 'Fugitive Slave Act van 1850' bepaalde dat alle ontsnapte slaven bij hun arrestatie moesten worden teruggebracht naar hun meester, waardoor wetshandhavers in vrije staten verplicht waren mee te werken aan de arrestatie van ontsnapte slaven. Deze wet was voor noorderlingen veel moeilijker te negeren dan de 'Fugitive Slave Act van 1793', die slavenhouders alleen de bevoegdheid gaf om hun ontsnapte slaven opnieuw te vangen.

Ondergrondse spoorwegaarbeiders, zoals Harriet Tubman, die in 1849 aan de slavernij was ontsnapt naar Philadelphia, liepen een groot risico om gevangen te worden genomen en zelf tot slavernij of erger te worden gedwongen. Anthony Burns ontsnapte in 1853 aan de slavernij en werd in 1854 gearresteerd in de vrije stad Boston in het noorden. Zijn proces en terugkeer naar het zuiden leidden tot protesten in Boston en de dood van een plaatsvervangend US Marshal.



William Still, een conducteur van de Underground Railroad, hielp honderden slaven ontsnappen naar de vrijheid en leverde veel van de details die we vandaag de dag kennen via een dagboek dat hij bijhield met details en interviews met degenen die hij hielp om de vrijheid te bereiken.



William Still

Op 12 april 1861 brak de Amerikaanse Burgeroorlog oorlog met de Slag om Fort Sumter. Aan het begin van de oorlog waren er naar schatting 4 miljoen slaven in de Verenigde Staten, ongeveer 10% van de bevolking. De bevelhebber van het Zuiden, generaal Robert E. Lee, gaf zich op 9 april 1865 over. In december van datzelfde jaar werd het 13e amendement geratificeerd, waarmee de slavernij in de Verenigde Staten officieel werd afgeschaft. Hoewel de oorlog zelf een grote tragedie was, maakte hij een einde aan de Amerikaanse slavernij. Het werk van de abolitionisten hielp een einde te maken aan een tijdperk van onderdrukking en lijden en gaf de Verenigde Staten de kans om hun sociale structuren opnieuw op te bouwen en gelijkheid voor iedereen na te streven, zoals vermeld in de Onafhankelijkheidsverklaring.

Historisch overzicht geschreven door Matt Shoemaker van de Historical Society of Pennsylvania

Credits

Brian wishes to thank:

My wife - for the support
Scott Nicholson - for the spark
Chris Harris - for the line
Andy Austin - for the patience

Box Cover Art: **Stephen Paschal** (StephenPaschal.com)
Game Art and Graphics: **Jarek Nocoń**
Rulebook: **Peter Gifford** (UniversalHead.com)
Project Manager: **Uwe Eickert**

Rule Editing: **Matthew Dedrick, William Eastwood, Kari Eickert, James Palmer**

Playtesters: **Rik Van Horn, Al Autovino, Ben Braggins, Jeremy Brown, Gunter Eickert, Dan Mulcare, Jim Cote, Thom Goodsell, Colleen Goodsell, Dave Kimmel, and the many fine folks at Lobster Trap and Millennium Games Store.**

'Mijn' Nederlandse vertaling: BGG user: **Nog1KeerDan**

AYG 5401
Freedom - The Underground Railroad
Copyright © 2013, 2014 Academy Games
Fremont, Ohio USA 419-307-6531
www.AcademyGames.com

Rules version 14

