

ALLGEMEINE REGELN

PERSONEN: Jeder Spieler wählt die Person, die er spielen will, und setzt seine Figur mit der dazugehörigen Farbe auf das betreffende Farbfeld der Gangway. Jeder Spieler erhält einen Stapel KLATSCHKARTEN (12 Stück), die zu der von ihm gewählten Person gehöre und legt diesen Stapel mit dem Text nach unten vor sich.

DIE BANK: Man wählt einen Spieler, der zugleich BANKHALTER ist.

GELD: Jeder Spieler erhält vor Beginn des Spiels \$750 von der BANK.

ALLE AN BORD: Der Spieler, der die höchste Zahl wirft, darf anfangen. Dieser Spieler würfelt und läuft über die Gangway zum Eingang des Schiffes. Alle Spieler würfeln der Reihe nach immer einmal, außer wenn eine Transaktion stattfindet (wenn für eines der PERSÖNLICHEN BESITZTÜMER Geld bezahlt werden muss oder wenn ein Spieler eine KOSTBARKEITENKARTE erhält). In einem solchen Fall darf der Spieler noch einmal würfeln.

FORTBEWEGUNG: Zweite-Klasse-Passagiere dürfen während eines Zuges auf jedes beliebige benachbarte Feld ziehen, allerdings weder diagonal, noch hin und zurück. In der folgenden Runde darf man allerdings wieder in die Richtung ziehen, aus der man gekommen ist. Zweite-Klasse-Passagiere dürfen niemals die MARMORTREPPE der ERSTEN KLASSE betreten, bevor sie die benötigten Artikel in ihrer Besitz haben. Außerdem dürfen sie das Schiff nicht über die Gangway verlassen. Spieler dürfen das REISEPASSBÜRO und das PURSERBÜRO nicht diagonal verlassen. Erste-Klasse-Passagiere dürfen nur in der Pfeilrichtung laufen.

FINANZEN: Zahlungen müssen sofort geleistet werden. Wenn ein Spieler kein Geld mehr hat, ist für ihn das Spiel beendet. Sobald man beim RETTUNGSBOOT angekommen ist, kann man kein Geld mehr einfordern oder empfangen.

AUF DEM PLATZ EINES ANDEREN SPIELERS LANDEN... ist erlaubt und sogar erwünscht! Wenn ein Spieler auf ein Feld kommt, auf dem sich ein anderer Spieler befindet, muss der zuletzt angekommene Spieler dem anderen eine KLATSCHKARTE geben. (Jack bekommt eine KLATSCHKARTE von Madame Chelsea).

Wenn zwei Spieler auf demselben Feld landen und nur einer von ihnen hat ein GESUNDHEITZEUGNIS, dann muss er es abtreten. Wenn jedoch beide Spieler diese Karte besitzen oder keiner von beiden, hat das keine Folgen.

GEHE INS GEFÄNGNIS

VERLIERE SCHLÜSSEL

NICHT DURCH DIE ÄRZTLICHE UNTERSUCHUNG KOMMEN

GEHE....

GEHE ZUM ZWISCHEN DECK

KLATSCHKARTE

Telegramm

GEHE INS GEFÄNGNIS: Wenn man auf dieses Feld kommt, muss man sofort ins GEFÄNGNIS gehen und hier eine Nacht bleiben (einmal aussetzen). Man braucht keine Strafe zu zahlen. PAGEN-Spielmarken dürfen nicht benutzt werden, um dies zu vermeiden oder aus dem GEFÄNGNIS zu kommen.

KARTENVERLUST: Wenn ein Spieler auf "VERLIERE..." kommt, muss er die PERSÖNLICHEN BESITZTÜMER, die dort genannt werden, an die BANK zurückgeben, es sei denn, man zahlt eine PAGEN-Spielmarke.

NICHT DURCH DIE ÄRZTLICHE UNTERSUCHUNG KOMMEN: Hat dieselben Folgen wie "VERLIERE", nur muss man hier sein Gesundheitszeugnis an die BANK abgeben.

GEHE ...: Wenn ein Spieler auf "GEHE ..." kommt, muss dieser seine Figur auf den Pfeil vor dem Eingang des Raumes setzen, der auf dem Feld angegeben ist, es sei denn, man zahlt eine PAGEN-Spielmarke. Wenn ein Spieler zu einem Raum in der ZWEITEN KLASSE geschickt wird und er hat schon den PERSÖNLICHEN BESITZ, den man dort bekommen kann, braucht der Spieler nichts zu bezahlen.

GEHE ZUM ZWISCHENDECK: Wenn man auf dieses Feld kommt, muss man zum ZWISCHENDECK gehen, \$200 bezahlen und ein Gesundheitszeugnis abgeben, wenn man dieses besitzt, es sei denn, man zahlt eine PAGEN-Spielmarke.

KLATSCH: Wenn man auf ein "KLATSCHKARTEN"-Feld kommt, erhält man die KLATSCHKARTE von der Person, die auf dem Feld abgebildet ist. Auch Passagiere, die schon in einem Rettungsboot sitzen, müssen noch KLATSCHKARTEN abgeben.

TELEGRAMM: Wenn ein Spieler auf "TELEGRAMM" kommt, muss er eine Telegrammkarte nehmen, diese laut vorlesen und die Anweisungen befolgen, die unten auf dem Telegramm stehen.

WHITE STAR LINE

New Triple Screw
R.M.S.

TITANIC



WILLKOMMEN
AN BORD



VON SOUTHAMPTON, ENGLAND
CHERBOURG, FRANKREICH
NACH NEW YORK, U.S.A.
(VIA QUEENSTOWN, IRLAND)

Mittwoch 10. APRIL, 1912

Kapitän EDWARD J. SMITH, R.D. (Commr R.N.R.)

Hauptsteward A. LATIMER

Purser H.W. McELROY
R.L. BARKER

KARTEN UND SPIELMARKEN

Sinn des Spieles ist es, all seine PERSÖNLICHEN BESITZTÜMER zu sammeln, in die ERSTE KLASSE des Schiffes zu kommen und zuerst das eigene RETTUNGSBOOT zu erreichen.

PERSÖNLICHE BESITZTÜMER

Die PERSÖNLICHEN BESITZTÜMER eines Spielers sind die fünf Karten, die man erst sammeln muss, bevor man in der ERSTEN KLASSE des Schiffes zugelassen wird: eine SCHLÜSSELKARTE, eine KOSTBARKEITENKARTE, eine RETTUNGSWESTENKARTE, ein GESUNDHEITSZEUGNIS und ein REISEPASS.



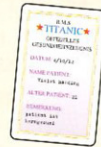
Um eine **SCHLÜSSELKARTE** zu erwerben, muss man zum PURSERBÜRO gehen und \$80 an die Bank zahlen. Nur mit der SCHLÜSSELKARTE darf man die eigene Kabine (SUITE) betreten. Dort liegt die KOSTBARKEITENKARTE.



Man erhält die **KOSTBARKEITENKARTE**, sobald man die eigene Suite betritt. Diese Karte ist gratis.



Um eine **RETTUNGSWESTENKARTE** zu erwerben, muss man zur RETTUNGSSTELLE gehen und \$150 an die BANK zahlen. Auf der RETTUNGSWESTENKARTE steht, auf welcher Seite des Schiffes das eigene Rettungsboot liegt.



Zum Erwerb eines **GESUNDHEITSZEUGNISSES** muss man zur KRANKENABTEILUNG gehen und \$50 an die BANK zahlen.



Um einen **REISEPASS** zu bekommen, muss man zum Reisepassbüro gehen und \$100 an die BANK zahlen. IM REISEPASS stehen die persönlichen Angaben von jedem Passagier.

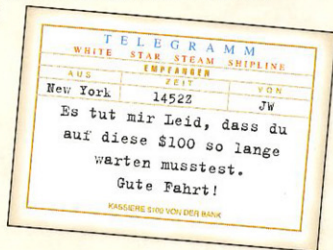
Auch mit einigen TELEGRAMMEN oder KLATSCHKARTEN kann man PERSÖNLICHE BESITZTÜMER bekommen.

Wenn weniger als sechs Spieler mitmachen, muss man die Karten mit den PERSÖNLICHEN BESITZTÜMERN der Personen, die nicht mitspielen, weglegen.

TELEGRAMME

TELEGRAMME sind Berichte von Familie und Bekannten auf dem Festland. Einige Berichte melden Gutes, andere Schlechtes. Alle TELEGRAMMKARTEN legt man mit dem Text nach unten auf das Feld FUNKRAUM auf dem Spielbrett. Man kann nur auf zweierlei Weise ein TELEGRAMM erwerben:

1. Wenn man während des Spieles auf einem Feld TELEGRAMM landet.
2. Wenn man eine KLATSCHKARTE erhält, auf der man aufgefordert wird, ein TELEGRAMM zu nehmen.



Wenn man ein TELEGRAMM nimmt, muss man es laut vorlesen. Der Empfänger muss die Anweisungen unten auf der Karte befolgen und die Karte danach unter den Telegrammkartenstapel legen.

PAGEN-SPIELMARKEN



PAGEN-Spielmarken sind praktische Hilfsmittel, mit denen man sich selbst einen Dienst erweisen kann. Die Spieler sollen versuchen möglichst viele PAGEN-Spielmarken zu erwerben. Diese sind vor allem in der ERSTEN KLASSE sehr nützlich. Man kann die Spielmarken nur einmal gebrauchen, danach müssen sie an die BANK zurückgegeben werden. Hilfreich sind PAGEN-Spielmarken in folgenden Fällen:

1. Wenn man durch ein TELEGRAMM oder eine KLATSCHKARTE aufgefordert wird zu einem anderen Raum zu gehen, kann man stattdessen auch eine PAGEN-Spielmarke an die Bank abgeben.
2. Wenn man in der ZWEITEN KLASSE auf eines der Felder "VERLIERE..." kommt und eines seiner PERSÖNLICHEN BESITZTÜMER abgeben muss, kann man stattdessen eine PAGEN-Spielmarke an die Bank abgeben.

Man kann nur auf zweierlei Weise in den Besitz von PAGEN-Spielmarken kommen:

1. Wenn man während des Spieles auf einem Feld "PAGE" landet.
2. Wenn man eine KLATSCHKARTE oder ein TELEGRAMM erhält, worauf steht, dass man eine PAGEN-Spielmarke von der BANK bekommt.

PAGEN-Spielmarken können nicht gebraucht werden, um zu verhindern, dass man ins Gefängnis geht.

KLATSCHKARTEN

Jede Person bekommt vor dem Spiel einen Stapel KLATSCHKARTEN, den man mit dem Text nach unten vor sich legt. Ein Spieler darf seine eigenen KLATSCHKARTEN nicht lesen. Diese Karten werden nämlich nur vom Empfänger gelesen. KLATSCHKARTEN werden in folgenden Fällen einem anderen Spieler gegeben:

1. Wenn ein Spieler auf "KLATSCHKARTE" einer anderen Person landet. Man bekommt dann eine KLATSCHKARTE von der Person, die auf dem Feld abgebildet ist. Landet man auf dem KLATSCHKARTEN-Feld der eigenen Person, dann passiert nichts.
2. Wenn ein Spieler während des Spieles auf ein Feld kommt, auf dem schon ein anderer Spieler steht, gibt derjenige der zuletzt ankommt, dem anderen Spieler eine KLATSCHKARTE.



Wer eine KLATSCHKARTE erhält, muss diese laut vorlesen. Man muss die Anweisungen unten auf der Karte befolgen und die Karte danach unter den Stapel des Gebers legen.

Wenn weniger als sechs Spieler mitmachen, wird gemeinsam vereinbart, ob die KLATSCHKARTEN der Personen, die nicht mitspielen, einfach nicht beachtet werden oder ob sie nötigenfalls von der BANK ausgegeben werden.

ZWEITE KLASSE

Zur ZWEITEN KLASSE des Schiffes gehört das Achterschiff mit dem Holzboden bis zur MARMORTREPPE der ERSTEN KLASSE.

Das ZWISCHENDECK fällt unter die DRITTE KLASSE und gehört also nicht dazu. Zweite-Klasse-Passagiere dürfen nicht die ERSTE KLASSE des Schiffes betreten, bevor sie alle fünf PERSÖNLICHEN BESITZTÜMER erworben haben. Zweite-Klasse-Passagiere sollten sich beeilen, alle fünf PERSÖNLICHEN BESITZTÜMER zu erwerben, um möglichst schnell in die ERSTE KLASSE gehen zu dürfen.

SCHIFFSRÄUME

Um einen der Schiffsräume zu betreten, muss die gewürfelte Augenzahl genau passen. Nur die eigene Kajüte darf auch mit einem höheren Wurf betreten werden. Die übrigen Würfelpunkte verfallen. Ansonsten muss man zu einem bestimmten Raum gehen, wenn man eine entsprechende KLATSCHKARTE oder ein entsprechendes TELEGRAMM erhält oder auf eins der Felder "GEHE..." kommt. Es sei denn, man setzt stattdessen eine PAGEN-Spielmarke ein.

PURSERBÜRO: Hier können die Spieler gegen Bezahlung ihre SCHLÜSSELKARTE in Empfang nehmen. Wenn man diese Karte in seinem Besitz hat, darf man die eigene Suite betreten und bekommt die KOSTBARKEITENKARTE.

SUITEN: Das sind die in der Farbe der jeweiligen Person gestalteten Räume für die Passagiere, in denen die Spieler kostenlos ihre KOSTBARKEITENKARTE abholen können. Diese Suiten dürfen nur von der Person selbst betreten werden, aber erst nachdem diese ihre Schlüssel beim PURSERBÜRO erhalten hat.

REISEPASSBÜRO: Hier können Passagiere ihre REISEPÄSSE kaufen.

RETTUNGSSTELLE: Hier können die Spieler ihre RETTUNGSWESTEN kaufen.

KRANKENABTEILUNG: Hier können die Spieler ihr GESUNDHEITSZEUGNIS bekommen.

ZWISCHENDECK: Das ZWISCHENDECK ist die dürftige Unterkunft der Passagiere der dritten Klasse. Wenn man die Spielanweisung "GEHE ZUM ZWISCHENDECK" bekommt, muss man seine Figur unverzüglich auf das Zwischendeck setzen und \$200 an die BANK zahlen, um in der nächsten Runde weiterspielen zu dürfen. Wenn man ein GESUNDHEITSZEUGNIS hat, muss man es sofort abgeben.

GEFÄNGNIS: Wer in das GEFÄNGNIS kommt, muss dort eine Nacht verbringen, also eine Runde aussetzen. In der folgenden Runde darf man das GEFÄNGNIS verlassen, wenn man eine Zahl wirft, die größer ist als 1.



ERSTE KLASSE

Die ERSTE KLASSE ist der vorderste Teil des Schiffes ab der MARMORTREPPE der ERSTEN KLASSE einschließlich VORDERDECK. Passagiere dürfen die ERSTE KLASSE erst betreten, wenn sie alle PERSÖNLICHEN BESITZTÜMER erworben haben. Sobald ein Passagier den Bereich der ERSTEN KLASSE erreicht hat, gehört er zu den Erste-Klasse-Passagieren.

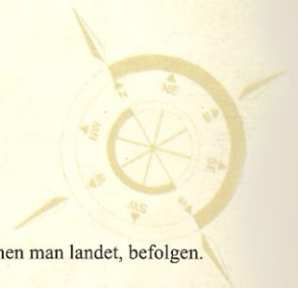
Einmal in der ERSTEN KLASSE angekommen müssen die Spieler ihre PERSÖNLICHEN BESITZTÜMER in ihren REISEPÄSSEN aufbewahren und versuchen sich mit reichen und berühmten Leuten anzufreunden. Nur Geld und PAGEN-Spielmarken sind ab jetzt wichtig. Um das Vorderdeck mit dem eigenen Rettungsboot zu erreichen, kann man nur in eine Richtung ziehen. Auf jeden Fall sollte man sich beeilen, denn die Zeit drängt.

Wer die MARMORTREPPE hinaufgeht, erhält 200 \$ von der Bank. Es ist egal, welche Seite der Treppe man benutzt. Muss ein Spieler in die ZWEITE KLASSE zurückkehren, erhält er jedes Mal 200 \$, wenn er wieder die MARMORTREPPE hinaufgeht.

RÄUME

Die vornehmen Räume der ERSTEN KLASSE muss man entlang der Pfeile in folgender Reihenfolge aufsuchen:

- Turnhalle
- Erste Klasse Lounge
- Kapitänskajüte
- Rauchsalon
- Erste Klasse Restaurant
- Brücke



Man muss alle Anweisungen der Felder, auf denen man landet, befolgen.

"GEHE ...": Jedes Mal wenn ein Spieler den Auftrag bekommt, zu einem bestimmten Raum zu gehen, muss er seine Figur auf den Pfeil vor dem Eingang des Raumes stellen.

EINE ANDERE FIGUR AUF DAS EIGENE FELD ZIEHEN:

Wer auf eins der Felder "ISS MIT...", "SPIEL MIT...", oder "TANZE MIT..." kommt, muss einen beliebigen anderen Erste-Klasse-Passagier wählen und die entsprechende Figur auf das Feld setzen, auf dem man sich selber befindet - egal, ob diese Figur dabei vorwärts oder rückwärts gezogen wird. Dem ausgewählten Erste-Klasse-Passagier gibt man zudem eine eigene KLATSCHKARTE.

DAS ENDE DES SPIELES...

Der erste Spieler, der mit einem Wurf genau in seinem Rettungsboot (auf dem roten Feld) auf der richtigen Seite des Schiffes landet, ist der Gewinner. Es macht Spaß das Spiel weiterzuspielen, um den zweiten und dritten Gewinner festzustellen. Man kann aber auch zwar vereinbaren, dass derjenige Zweite wird, der am Ende das meiste Geld besitzt. Verlierer ist der Passagier, der bis zuletzt an Bord ist und mit dem Schiff untergeht.



FAKTEN ÜBER DIE TITANIC



RMS TITANIC: Es wurde behauptet, dass sie der Höhepunkt von Luxus und Sicherheit sei, und man glaubte, dass sie nicht sinken könne.

ABMESSUNGEN: Länge 269,16 Meter, Breite 28,21 Meter, Gewicht 46.328 BRT (Bruttoregister-tonnen) Luxuriöses Linienboot. Das Schiff war so groß, dass es anfangs in den Vereinigten Staaten dafür keine Molen zum Anlegen gab.

SUITEN: Das größte, luxuriöseste Schiff seiner Zeit besaß zwei Schwimmbäder, türkische Bäder, Saunas und Abkühlungsräume, eine Turnhalle, Suiten mit fließend heißem Wasser zum Baden, Kabinen für Dienstboten und private Promenadendecks.

EIGNER: White Star Line, England, Auftraggeber für den Bau der Titanic und ihrer beiden Schwesterschiffe, die Olympic und die Britannic.

PRÄSIDENT DER WHITE STAR LINE: Bruce Ismay, an Bord auf der ersten Reise des Schiffes, hat die Katastrophe überlebt.

WERFT: Harland & Wolff, Belfast, Irland.

KAPITÄN: Edward J. Smith. Träger von vielen Orden und der am besten bezahlte Kapitän seiner Zeit. Er war auch Kapitän auf dem Schwesterschiff der Titanic, der Olympic. Er hatte eine makellose 40-jährige Karriere, und diese Seereise war seine letzte Reise, bevor er pensioniert werden sollte.

ABFAHRT: 12.00 Uhr mittags, am 10. April 1912 aus Southampton, England.

GESUNKEN: 14./15. April 1912 während ihrer Jungfernfahrt, wobei der Rumpf am 15. April um 2.20 Uhr morgens unter Wasser verschwand.

ZAHL DER PASSAGIERE UND BEMANNUNGSMITGLIEDER AN BORD: 2235

ÜBERLEBENDE: 713 (größtenteils Frauen und Kinder); dabei waren 8 Personen, die aus gekenterten Rettungsbooten gerettet wurden.

RETTUNGSBOOTE: 16 vorgeschriebene Rettungsboote, zusätzlich kamen noch 4 Schlauchrettungsboote an Bord.

GESCHWINDIGKEIT: Während das Schiff bereits mit einer Geschwindigkeit von 20-21 Knoten fuhr, befahl der Kapitän am Abend des 14. April die Kessel noch stärker anzuhetzen. Man glaubte, dass die Titanic einen neuen transatlantischen Geschwindigkeitsrekord erreichen wollte, was jedoch unwahrscheinlich ist, da die Schiffe der Cunard Lines viel schneller waren. Doch glaubt man, dass die Titanic versucht hat, den transatlantischen Rekord ihres Schwesterschiffes Olympic zu brechen.

TREIBSTOFF: 6380 Tonnen Kohle für 159 Öfen. Damals wurden Schiffe schwarz angestrichen, damit die hässlichen Rußflecken nicht so auffallen sollten. Beim Stapellauf im April 1912 gab es einen Kohlenstreik, und man lud die Kohlen von zwei anderen Schiffen, der Oceanic und der Adriatic, auf die Titanic. Auch die Passagiere dieser Schiffe wurden auf die Titanic gebracht, was manchen gar nicht gefiel, da ein Erste-Klasse-Ticket für diese Schiffe auf der Titanic nur für die zweite Klasse galt. Wieder andere waren begeistert, dass sie die 'Maiden Voyage' (die 'Jungfern-Fahrt') der Titanic miterleben durften.

ERSTE KLASSE: Für eine äußerst luxuriöse Suite musste man DM 3000,- bezahlen. Der größte Teil der ERSTEN KLASSE wurde von Amerikanern benutzt, was einige der Europäer irritierte. Die Passagierliste der ERSTEN KLASSE war eine Ansammlung der reichsten Leute der Zeit. Ihr gemeinsames Vermögen wurde auf über 500 Millionen Dollar geschätzt. Einer der reichsten war J.P. Morgan, Eigner der White Star Line, der eigentlich hätte an Bord sein sollen, in letzter Minute jedoch absagen musste.

ZWEITE KLASSE: Passagiere, die Tickets für die erste Klasse auf anderen Schiffen besaßen, durften auf der Titanic nur in der zweiten Klasse reisen. Die Unterkunft der Zweiten Klasse der Titanic war jedoch nicht so luxuriös wie die der ERSTEN KLASSE auf vielen anderen Schiffen.

DRITTE KLASSE (ZWISCHENDECK): Die Titanic wurde nicht nur für wohlhabende Reisende gebaut sondern auch für Immigranten. Die Überfahrt von Immigranten war eine der wichtigsten Einkommensquellen des transatlantischen Verkehrs. Es gab 710 Dritte-Klasse-Passagiere an Bord, von denen die meisten Auswanderer nach Amerika waren. Das Zwischendeck war vom übrigen Schiff isoliert, aber die Unterkunft war noch viel besser als die der meisten anderen Schiffe der Zeit. Manche sahen zum ersten Mal in ihrem Leben sanitäre Einrichtungen mit Toiletten und fließendem Wasser. Die meisten hatten ihr gesamtes Hab und Gut verkauft, um Fahrkarten kaufen zu können, und den Rest ihres Besitzes für ihr neues Leben in Amerika zusammen gepackt. Die vielen verschiedenen Sprachen erschwerten zudem die Rettungsmaßnahmen und sorgten für großes Chaos.

FUNKER: Die drahtlose Telegrafie war noch eine relativ neue Erfindung und wurde zudem von Kapitän Smith nicht sehr ernst genommen. Die Funker Harold Bride und Jack Philips wurden überhäuft mit Privattelegrammen bevorzugter Passagiere. Sie empfingen mindestens zwölf Eiswarnungen, gaben diese jedoch nur an die Brücke weiter, wenn sie Zeit dazu hatten.

DAS EIS: Am Freitag dem 12. April, kam von einem französischen Passagierschiff die Meldung über ein großes Eisfeld, laut Berechnungen von Offizier Boxhall hätte dieses jedoch nördlich der Route der Titanic gelegen. Tatsache war aber, dass man sich schon mitten in einem enormen Eisfeld von über 100 Quadratkilometern befand. Der Frühling war milder als gewöhnlich und das arktische Eis war vorzeitig abgeschmolzen, wodurch die nördlichen atlantischen Schifffahrtsstraßen voll von Treibeis und Eisbergen waren. Trotz aller Warnungen verminderte die Titanic ihre Geschwindigkeit nicht, bis sie auf einen 'Blau'- oder 'Schwarzberg' stieß. (Solche Eisbergarten sind so abgeschmolzen, dass sie während ihrer Reise umkippen und mit ihrer durchsichtigen Unterseite aus dem Wasser ragen. Daher sind sie nachts so gut wie unsichtbar).

DIE SICHT: Um 22.00 Uhr übernahm der erste Steuermann Murdoch die Wache,

nachdem er mit dem Kapitän die Wetterverhältnisse erörtert hatte. "Ruf mich im Zweifelsfall, ich bin in direkter Nähe", waren die letzten Worte des Kapitäns, bevor er sich in seine Kajüte begab. Es war eine kalte, ruhige und klare Nacht ohne Wolken oder Mondschein. Man musste darauf achten, dass das Süßwasser an Bord nicht gefror. Es war windstill mit einer spiegelglatten See. Aus diesem Grund gab es die sonst so gut sichtbare Brandung um den Eisberg nicht, normalerweise immer eine gute Warnung. Zu allem Unglück konnte die Besatzung des Ausgucks kein Fernglas finden. Um 23.40 Uhr schlug man mit drei Schlägen auf die Glocke im Ausguck Alarm und schrie: "Eisberg unmittelbar vor Schiff". Als der Eisberg schließlich genau geortet wurde, hatte man nur noch 37 Sekunden um auszuweichen.

DER SCHADEN: Die Titanic war so konstruiert, dass sie - je nach Ort des Lecks - einen Riss in drei oder vier wasserdichten Kammern überstand. Der Eisberg riss jedoch fünf Kammern an der Steuerbordseite auf, wodurch das Schiff Schlagseite bekam. Dadurch konnte das Wasser auch in die anderen Kammern laufen, da diese oben nicht geschlossen waren. Hätte die Titanic ihren Kurs nicht geändert, wäre sie geradeaus auf den Eisberg gestoßen und hätte vermutlich weniger Schaden genommen.

DAS NACHSPIEL: Anfangs brach nach dem Zusammenstoß noch keine Panik aus. Es wurde beobachtet, dass ein prominenter Erste-Klasse-Passagier, John Jacob Astor, seine Rettungsweste aufschnitt, um seiner Frau zu zeigen, was darin war. Die meisten Passagiere glaubten, dass es sich um eine Übung handelte. Erst viel später erfuhren die höheren Offiziere vom drohenden Verhängnis. Rettungsboote 6, 7 und 8 wurden mit nur 20 Passagieren zu Wasser gelassen, obwohl die Boote mit 68 erwachsenen Männern an Bord getestet worden waren. Boot Nummer 1 hatte nur 12 Menschen an Bord. S.O.S.: Um 00.10 Uhr befahl Kapitän Smith den Funkern, Notsignale zu senden. Funker Harold Bride sagte noch: "Senden Sie S.O.S. Das ist der neue Kode und vielleicht ist dies Ihre letzte Chance, ihn zu gebrauchen." Der Kapitän lachte.

Schließlich sandten sie den Bericht: 'Von Eisberg getroffen, 41° 46' N, 50° 14' W. Sinkend.' Die Olympic hatte die Signale ihres Schwesterschiffes empfangen, glaubte jedoch nicht an den Ernst der Sache und antwortete: 'Fahrt ihr südlich und seid ihr unterwegs zu uns?' Der Kapitän ließ den Ingenieur zur Aufnahme des Schadens rufen. Der vierte Steuermann Boxhall ging als erster auf Erkundung aus, kam jedoch nicht weit genug und meldete dem Kapitän keinen Schaden. Trotzdem trafen unaufhörlich Berichte ein wie 'Postraum überflutet', 'Frachtraum überflutet', 'Kesselraum überflutet'. Die Titanic feuerte 8 (Not-)Leuchtraketen ab. Ingenieur Thomas Andrews erzählte dem Kapitän, dass das Schiff einen solchen Schaden nicht verkraften könnte.

"Ich gebe ihr noch eine Stunde, vielleicht zwei. Nicht viel mehr", sagte er. Inzwischen wurden die Rettungsboote bis zu ihrer äußersten Kapazität gefüllt. Eine Frau, Ida Strauss, stieg im letzten Augenblick aus dem Rettungsboot und kam wieder an Bord. Sie erklärte, dass sie bei ihrem Mann bleiben wolle, Isadore Strauss, Miteigentümer von Macy's, einem berühmten, amerikanischen Warenhaus.

DIE BAND: Wallace Hartly's Band spielte bis etwa 2.00 Uhr morgens Ragtime-Musik, zuletzt, so hieß es, spielte man vermutlich den Choral 'Näher, mein Gott, zu Dir'. **DER FRACHTER CALIFORNIAN:** Um 22.21 Uhr stoppte Kapitän Stanley Lord für die Nacht sein Schiff etwa 10 bis 12 Meilen von der Titanic entfernt. Um 23.00 Uhr (eine gute halbe Stunde vor dem Zusammenstoß) telegraphierte der Funker der Californian an die Titanic: 'Junge, wir sind gestoppt und vom Eis umgeben', woraufhin der Funker der Titanic, Jack Philips, antwortete: 'Unterbrich mich nicht. Ich habe zu tun.' Jack Philips war noch immer voll und ganz mit den Privattelegrammen beschäftigt.

DIE CARPATHIA: Fuhr 58 Meilen von der Titanic entfernt, als der Funker, der offiziell keinen Dienst mehr hatte und damit beschäftigt war, seine Schnürsenkel zu lösen, das Notsignal der Titanic empfing.

Die Titanic hatte zwei Schwesterschiffe (Schiffe, die nach denselben Angaben gebaut worden waren).

OLYMPIC: Stapellauf am 20. Oktober 1910. Im Jahre 1935 aufgelegt.

BRITANNIC: (sollte ursprünglich Gigantic heißen) Stapellauf am 26. Februar 1914.

Die Britannic kam sofort unter den Befehl der Marine im Ersten Weltkrieg und fungierte als Hospitalschiff. Sie sank am 21. November 1916, nachdem sie in der Ägäischen See auf eine Mine gefahren war. Nur 21 Menschen verloren ihr Leben. An dem Tag waren viele ihrer Passagiere Überlebende der Titanic-Katastrophe.

Die Titanic ist auch bekannt als Schiff der Witwen, da in besagter Nacht sehr viele Frauen ihren Mann verloren haben.

Man hat in dieser Nacht viel gelernt und im Schiffsbau wurden viele Verbesserungen durchgeführt, die mehr Leben gerettet haben, als in der fatalen Nacht vom 15. April 1912 verloren gingen.