

# SPELREGELS 'DIE STERNENFAHRER VON CATAN'

## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Bereid het spel voor volgens de hiernavolgende aanwijzingen. Zo leer je het materiaal en zijn functies kennen. Daarna volgen de eigenlijke regels. Als er tijdens het spelen vragen opduiken, grijp dan naar de trefwoordenlijst in de 'Almanak'.

Eerst leg je het **spelbord** open. Je ziet 11 zonnestelsels met telkens 3 planeten en 4 thuisbasissen van vreemde volken.

De 4 zonnestelsels onderaan het bord heten de 'Cataanse kolonies' (planeten aangeduid met Griekse letters). Van hieruit vertrekken jij en je medespelers.

\* Elke speler kiest een kleur, en ontvangt de bijbehorende spelvoorraad :

3 ruimtehavenringen

3 vrachtschepen ('*transporter*')

9 kolonies

7 handelsposten

1 zegepuntwijzer

\* Elke speler zet 2 van zijn **kolonies** en 1 **ruimtehaven** ('*Raumhafen*') op de cirkels (koloniepunten) tussen de planeten van de Cataanse Kolonies, zoals afgebeeld in de figuur 'Startopstelling voor beginners'. Een ruimtehaven is de samenvoeging van een kolonie en een ruimtehavenring.

**Let op :** Bij een spel met 3 spelers worden de twee kolonies en de ruimtehaven in de vierde speelkleur ook opgesteld zoals op de afbeelding. Behalve het bezetten van een koloniepunt hebben ze echter in het spel geen betekenis.

\* Elke speler neemt een van zijn kolonies uit zijn voorraad en steekt een willekeurig vrachtschip op de spits van de kolonie. Een samenvoeging van een vrachtschip en een kolonie vormt een **kolonieschip** ('*Kolonieschiff*').

\* Elke speler plaatst zijn kolonieschip op het punt naast zijn ruimtehaven (ruimtehavenpunt), zoals dat in de startopstelling is afgebeeld. Van hieruit starten de kolonieschepen van de speler om nieuwe planeten te koloniseren.

\* Nieuwe kolonies en ruimtehavens heb je onder andere nodig om het spel te kunnen winnen met 15 zegepunten.

Elke kolonie is 1 zegepunt waard; elke ruimtehaven brengt 2 zegepunten op. Zo beschikt elke speler in het begin van het spel reeds over 4 zegepunten. De zegepunten worden aangeduid met de zegepuntwijzer. Elke speler zet zijn **zegepuntwijzer** op veld 4 van de zegepuntenlijst van het spelbord.

\* De bouw van ruimteschepen kost grondstoffen. Enkel het kolonieschip waarmee je het spel begint, is gratis. Grondstoffen bekom je vooral d.m.v. de **opbrengstschijfjes** ('*Ertragsplättchen*') van de planeten die je koloniseert. Maak die opbrengstschijfjes voor het eerste spel voorzichtig los uit de stanskaarten.

\* Verdeel de **opbrengstschijfjes met een Griekse letter** op de achterkant over de planeten van de Cataanse kolonies, zoals is aangegeven in de startopstelling. De cijferzijde van de schijfjes komt naar boven.

\* De **opbrengstschijfjes met een gekleurd punt** op de achterkant worden verdekt (met de kleurenpunten naar boven) geschud. Op elke planeet met een gekleurd punt komt een opbrengstschijfje met een punt van dezelfde kleur. Deze schijfjes worden pas omgedraaid als een speler op een aangrenzend koloniepunt een kolonie sticht.

\* De **opbrengstschijfjes met een wit punt** op de achterkant dienen als reserve en worden naast het bord klaargelegd, met het witte punt naar boven.

\* Als tijdens het spel het getal van een opbrengstschijfje gedubbeld wordt, ontvangen de bezitters van kolonies of ruimtehavens bij de planeten met de betreffende opbrengstschijfjes de grondstof van die planeet.

1. Brandstof (geel)
2. Erts (bruin)
3. Handelswaar (veelkleurig)
4. Karboon (blauw)
5. Voedsel (groen)

\* Neem nu de **grondstofkaarten**. Er zijn 5 verschillende soorten, één voor elk type planeet. Sorteert de grondstofkaarten en leg de 5 stapels in de vakken van de kaartenbox. Deze kaartenbox vormt de grondstofvoorraad en wordt best bovenaan naast het bord gezet.

\* Nu krijgt elke speler een groot **moederschap** met een afsluitkap in zijn eigen kleur. Elke speler zet zijn moederschap vlak voor zich (niet op het spelbord!).

Het moederschap met uitbreidingen bevat :

Afsluitkap ('*Abschlusskappe*')

roemringen ('*Ruhmesringe*')

Boordkanonnen ('*Bordkanonen*')

Vrachtringen ('*Frachtringe*')

Motoren ('*Antriebe*')

\* Sorteert de **vrachtringen**, **motoren** en **boordkanonnen** (uitbreidingen) en leg ze in de vakken van de uitbreidingsbox. Zet de uitbreidingsbox boven het spelbord.

\* Bij het begin van het spel hebben de moederschepen van de spelers geen uitbreidingen. Tijdens het spel kunnen de spelers echter tegen afgifte van grondstoffen, uitbreidingen verwerven en daarmee hun moederschap uitrusten. De afbeelding op p. 2 van de Duitse spelregels toont een gedeeltelijk uitgebreid moederschap.

\* De functie van het moederschap is heel eenvoudig. Als je het met motoren uitbreidt, wordt de snelheid van je ruimteschepen op het bord groter. Met boordkanonnen neemt hun strijdvaardigheid toe en met vrachtringen wordt het handelsvolume groter.

Het moederschap bepaalt dus de eigenschappen van je ruimteschepen op het spelbord.

\* Met kolonies en ruimtehavens alleen kan je niet winnen. Als je in de loop van het spel handelsposten sticht bij de thuisbasissen van vreemde volkeren, krijg je **vriendschapskaarten** en kan je **vriendschapsschijven** (2 zegepunten) verwerven.

\* Sorteert de vriendschapskaarten per volk. Leg telkens 5 kaarten van een volk naast de bijbehorende thuisbasis. De kaarten worden als open stapel op de velden met de afbeelding van het volk gelegd. De vriendschapsschijven komen op de thuisbasissen zelf.

\* Onderweg met je ruimteschip kan je verrassende ontmoetingen hebben. Schud de 32 **ontmoetingskaarten** en leg ze als een verdeckte stapel naast het spelbord. Ontmoetingen kunnen je roem vergroten. Roem wordt aangeduid met **roemringen**. De roemringen komen in het vierde vak van de uitbreidingsbox.

\* Elke speler krijgt één roemring die hij op de spits van zijn moederschap steekt.

\* Elke speler krijgt een overzichtskaart met belangrijke info over het spelverloop.

\* Tot slot van de spelvoorbereiding leg je de dobbelstenen klaar en vorm je de grondstofvoorraadstapel: je neemt van elk van de 5 grondstofstapels telkens 12 kaarten, schudt die goed en legt de zo gevormde voorraadstapel verdeckt naast de kaartenbox. Elke speler trekt nu nog 3 grondstofkaarten van deze stapel en houdt die verdeckt in de hand.

**Belangrijk:** Als je het spel een of twee keer gespeeld hebt, kan je je eerste kolonies en je ruimtehaven volgens de startopstelling voor gevorderden (zie almanak) plaatsen.

## DOEL VAN HET SPEL

Wie als eerste 15 zegepunten behaalt, wint het spel.

Zegepunten verdien je o.a. voor nieuwe kolonies en ruimtehavens. Een overzicht van de zegepunten is aan beide lange zijden van het spelbord afgebeeld.

## OVERZICHT VAN HET SPELVERLOOP

Wie het hoogste dobbelt, mag beginnen.

De beurt van een speler bestaat uit 3 fases:

### 1. Opbrengstfase

1.1. De speler dobbelt met beide dobbelstenen. Planeten met het geworpen getal leveren grondstoffen op

1.2. Bevoorrading vanaf de aarde.

2. **Handels- en bouwfase.** De speler handelt en bouwt.

3. **Vliegfase.** De speler verplaatst zijn ruimteschepen.

Als een speler de acties van zijn vliegfase beëindigd heeft, dan is de volgende speler in uurwijzerzin aan de beurt.

## HET SPELVERLOOP IN DETAIL

### 1. De opbrengstfase

#### 1.1. Opbrengst bepalen door te dobbelen

Als een speler aan de beurt is, bepaalt hij eerst de grondstofopbrengst voor deze beurt door te dobbelen.

\* Iedere planeet die een opbrengstschijfje met het gedobbelde getal bezit, levert opbrengst.

\* Alle spelers ontvangen voor elke kolonie en elke ruimtehaven die ze op een koloniepunt van een planeet met dat getal hebben staan, de grondstof (grondstofkaart) van die planeet.

\* Als een '7' gegooid wordt eist de aarde een bijdrage op.

Elke speler die meer dan 7 grondstofkaarten bezit, kiest de helft van zijn kaarten (bij een oneven aantal naar boven afronden) en legt die terug op de juiste voorraadstapel.

De speler die de '7' gegooid heeft, mag van een willekeurige speler verdekt een grondstofkaart trekken.

*Voorbeeld: Speler 'Rood' heeft in zijn opbrengstfase een 8 gegooid. Spelers 'Geel' en 'Blauw' ontvangen elk een grondstofkaart 'Koolstof'.*

#### 1.2. Kaarten van de voorraadstapel trekken.

Heeft de speler die aan de beurt is minder dan 9 zegepunten, dan mag hij de bovenste kaart van de voorraadstapel trekken. (ook bij een '7').

**Belangrijk:** Beschikt een speler over meer dan 8 zegepunten, dan geldt deze regel niet!

Vergeet een speler eventueel een grondstofkaart van de voorraadstapel te trekken, dan mag hij dat ook nog in zijn handels- en bouwfase inhalen. Zodra een speler echter in de vliegfase met zijn moederschap 'gedubbeld' heeft, vervalt dit recht.

Als de voorraadstapel opgebruikt is, wordt met 6 kaarten van elke grondstofsoort een nieuwe voorraadstapel gevormd.

### 2. De handels- en bouwfase

Aansluitend op de opbrengstfase mag de speler in willekeurige volgorde grondstoffen verhandelen en bouwen.

#### 2.1. Handelen

##### 2.1.1. Handel met de medespelers

Als een speler met zijn medespelers grondstoffen wil verhandelen, geeft hij hen te kennen welke grondstof(fen) hij nodig heeft en welke grondstof(fen) hij daarvoor in de plaats wil geven. Hij kan echter ook aanbiedingen van zijn medespelers afwachten en een tegenbod doen.

Het wordt aan de spelers overgelaten tegen welke wisselkoers de grondstoffen verhandeld worden. (bijvoorbeeld of 1 voedsel tegen 1 of 2 ertsen of zelfs tegen 2 ertsen en 1 koolstof geruild wordt).

**Belangrijk:** Er mag alleen met de speler die aan de beurt is gehandeld worden. Spelers die niet aan de beurt zijn mogen onderling geen handel drijven!

### 2.1.2. Handel met de Galactische Bank

Met 'Galactische Bank' worden de 5 grondstofvoorraden bedoeld. Wie aan de beurt is en met de Galactische Bank wil ruilen, legt drie grondstoffen van 1 soort terug op de voorraadstapel en neemt een willekeurige andere grondstofkaart. (ruilverhouding 3:1).

**Belangrijk:** De grondstof 'handelswaar' (veelkleurig) heeft bij het handelen met de Galactische Bank een bijzondere functie. Deze grondstof mag in een verhouding 2:1 geruild worden. Wie vriendschapskaarten van de Handelaars verwerft, kan de ruilverhouding met de Galactische Bank verbeteren.

## 2.2. Bouwen

Bevindt een speler zich in zijn handels- en bouwfase dan kan hij zonder beperking bouwen, op voorwaarde dat hij over de juiste grondstofkaarten beschikt en dat het nodige materiaal beschikbaar is.

De kosten voor de afzonderlijke bouwplannen staan op de overzichtskaart die elke speler voor zich heeft liggen.

### 2.2.1. Ruimteschepen (kolonie- en handelsschepen)

- \* 'Ruimteschip' is de verzamelnaam voor kolonie- en handelsschepen.
- \* Een ruimteschip bestaat altijd uit een vrachtschip en een kolonie, respectievelijk een handelspost.
- \* Wil een speler een **kolonieschip** bouwen dan betaalt hij de daarvoor voorziene bouwkosten aan de bank (grondstofvoorraad). Vervolgens neemt hij een kolonie en een vrachtschip uit zijn voorraad en steekt die op elkaar.
- \* Wil een speler een **handelsschip** bouwen dan betaalt hij de daarvoor voorziene bouwkosten aan de bank (grondstofvoorraad). Vervolgens neemt hij een handelspost en een vrachtschip uit zijn voorraad en steekt die op elkaar.
- \* De speler zet het kolonieschip respectievelijk handelsschip op een vrij ruimtehavenpunt naast zijn ruimtehaven of eventueel naast één van zijn ruimtehavens als hij er meerdere bezit.
- \* Een ruimteschip kan niet gebouwd worden (ook niet als de speler over de noodzakelijke grondstoffen beschikt) als:
  - alle drie de vrachtschepen van de speler op het spelbord onderweg zijn;
  - als de speler al zijn kolonies en handelsposten uit zijn voorraad gebouwd heeft;
  - als er geen vrije ruimtehavenpunten meer zijn.
- \* Heeft een speler een ruimteschip gebouwd, dan kan hij er al in de aansluitende vliegfase mee vertrekken.
- \* Bezit een speler meerdere ruimteschepen op het spelbord dan geldt altijd het ruimteschip met de minste kogels op de punt als zijn 'eerste ruimteschip' (belangrijk bij ontmoetingen).

### 2.2.2. Ruimtehaven

- \* Aan het begin van het spel beschikt iedere speler over een ruimtehaven. Alleen vanaf de beide naburige ruimtepunten van zijn ruimtehaven (ruimtehavenpunten) kan een speler zijn ruimteschepen laten vertrekken. Daarom is het zinvol om in de loop van het spel, als de wegen naar nieuwe planeten steeds langer worden, een tweede of derde ruimtehaven te bouwen.
- \* Een ruimtehaven ontstaat door het uitbreiden van een bestaande kolonie. Wie een ruimtehaven wil bouwen betaalt 3 koolstof en 2 voedsel aan de bank, neemt een ruimtehavenring uit zijn voorraad en schuift die over een van zijn kolonies.
- \* Een ruimtehaven brengt 2 zegepunten op (inclusief het zegepunt voor de kolonie). Zoals een kolonie levert de ruimtehaven echter maar 1 grondstofkaart op als het getal van een naburige planeet gegooid wordt.
- \* Ruimtehavenringen hoeven niet met een vrachtschip vervoerd te worden.

### 2.2.3. Uitbreiden van het moederschip

Iedere speler kan zijn moederschip uitbreiden, als hij de vereiste grondstoffen betaalt (zie bouwkosten op de overzichtskaart), met vrachtringen, motoren en boordkanonnen. Wie voor een uitbreiding betaald heeft, bevestigt deze op de daarvoor bedoelde plaats van het moederschip.

- \* Elke motor verhoogt de snelheid van de ruimteschepen van een speler met 1 eenheid.
- \* Elk boordkanon verhoogt de gevechtssterkte van de ruimteschepen van een speler met 1 eenheid.
- \* Elke vrachtring verhoogt de laadcapaciteit van de ruimteschepen van een speler met 1 eenheid.
- \* Elke speler kan zijn moederschip uitbreiden met maximaal 6 boordkanonnen, 6 motoren en 5 vrachtringen.

### 3. De vliegfase

Heeft een speler geen ruimteschip op het spelbord dan vervalt voor hem de vliegfase en is de volgende speler aan de beurt. Bezit een speler wel ruimteschepen dan bepaalt hij eerst door 'dobbelen met het moederschip' de snelheid ervan. Gooit hij een zwarte kogel dan komt er eerst een ontmoeting.

Daarna verzet hij zijn schepen op het spelbord volgens de vluchtregels (zie 'vluchtregels') en kan hij daarbij

- Met ruimteschepen planeten verkennen;
- Met kolonieschepen kolonies stichten;
- Met handelsschepen handelsposten stichten

#### 3.1. Snelheid bepalen

De speler bepaalt eerst de basissnelheid van zijn ruimteschepen, door met zijn moederschip te dobbelen. Hij houdt het moederschip ondersteboven en schudt ermee. Dan zet hij het weer neer. Er vallen nu twee kogels in de doorzichtige cilinder aan de achtersteven van het moederschip.

Op de overzichtstabel staat bij elke kleur een getal. De som van deze 2 getallen is het resultaat van het dobbelen. Daarbij zijn er 2 mogelijkheden.

##### 1. Men heeft geen zwarte kogel gedobbeld

- \* De basissnelheid komt overeen met het dobbelresultaat. Een rode en een blauwe kogel geven bijvoorbeeld basissnelheid 4.
- \* De snelheid van zijn ruimteschepen kent de speler door de som te maken van de basissnelheid, het aantal motoren van zijn moederschip, en eventueel de motoren die zijn afgebeeld op de vriendschapskaarten van het 'Wetende Volk' (als hij zo'n kaart bezit).
- \* Die snelheid geldt voor alle ruimteschepen van de speler op het spelbord. Dat houdt in dat hij elk ruimteschip - met inachtname van de vluchtregels - zoveel ruimtepunten mag verzetten als de op die manier bepaalde snelheid toelaat.

##### 2. Men heeft de zwarte kogel gedobbeld

Dat betekent dat de speler, vooraleer hij zijn ruimteschip verzet, een ontmoeting heeft.

- \* De linker buurman van de speler trekt de bovenste ontmoetingskaart en leest de vraag in het eerste vakje voor, zonder dat de andere speler de kaart ziet.
- \* De speler kiest voor een antwoord. Naargelang zijn keuze leest de linker buurman het resultaat voor.
- \* Het resultaat wordt uitgevoerd en de kaart komt op een aflegstapel.

**Belangrijk:** Heeft het resultaat betrekking op een ruimteschip van de speler, dan is dat altijd het 'eerste ruimteschip' van de speler op het speelveld (het vrachtschip met het kleinste aantal kogels op de spits).

- \* Wie een ontmoeting succesvol afrondt, kan roemringen winnen. Die worden op de spits van het moederschip gestoken. Door de minder gunstige afloop van een ontmoeting kunnen echter ook roemringen verloren worden.
- \* Twee roemringen tellen voor 1 zegepunt.
- \* Na een ontmoeting is de basissnelheid onafhankelijk van gegooidde kogels altijd '3'. Bij deze basissnelheid worden - zoals boven beschreven - het aantal motoren van het moederschip en van eventuele vriendschapskaarten opgeteld.
- \* Daarna mag de speler, als het resultaat van de ontmoetingskaart het niet anders bepaalt, zijn ruimteschepen volgens de overeenkomstige snelheid verplaatsen.

**Let op:** De aanwijzingen van de beide ontmoetingskaarten die met “Zahn der Zeit, Tand des Tijds” beginnen, worden na elkaar uitgevoerd en betreffen alle spelers.

### 3.2. Planeten verkennen

- \* Als een speler zijn handels- of kolonieschip tijdens de vlucht op een ruimtepunt zet, dat grenst aan een planeet met een verdekt opbrengstschijfje, dan mag de speler de voorzijde van dat schijfje bekijken.
- \* Zet hij zijn ruimteschip op een koloniepunt (ruimtepunt met cirkel), dan mag hij de schijfjes van beide aangrenzende planeten bekijken.
- \* Daarna legt hij het schijfje weer verdekt terug op de planeten zonder dat zijn medespelers iets over die schijfjes te weten komen.
- \* Na iedere verkenning mag hij nog met zijn ruimteschip verder reizen als hij nog over bewegingspunten beschikt.

### 3.3. Kolonie stichten

- \* Eindigt een speler de vlucht van een kolonieschip op een vrij koloniepunt dan verkent hij eerst het opbrengstschijfje van de beide planeten.
- \* Als geen van beide schijfjes een piratennest of een ijsschijfje is, dan kan hij een kolonie stichten. Daartoe verwijdert hij het vrachtschip van de kolonie en legt dat terug bij zijn voorraad.
- \* Vervolgens draait hij de opbrengstschijfjes van beide planeten om.
- \* De kolonie telt voor 1 zegepunt en levert de speler bij een juiste dobbelworp grondstoffen op van de beide naburige planeten.
- \* Eenmaal gevestigd kan een kolonie niet opnieuw in een kolonieschip veranderd worden.

**Uitzondering bij het spel met drie :** Elk planetenstelsel heeft 3 koloniepunten. In het spel met 4 spelers kan op elk van die punten een kolonie gesticht worden. Wanneer men met 3 speelt, mogen in elk planetenstelsel maar 2 kolonies gesticht worden. Eén van de koloniepunten, om het even welk, moet dus altijd vrij blijven.

### 3.4. Handelspost stichten.

- \* Elke thuisbasis van een vreemd volk is omgeven door 5 met getallen gemarkeerde handelspunten.
- \* De speler die als eerste met een handelsschip de thuisbasis van een vreemd volk bereikt, kan daar een handelspost vestigen als aan volgende voorwaarden voldaan is:
  - Zijn handelsschip bevindt zich op het handelspunt met het getal '1'.
  - Zijn moederschip is met minstens 1 vrachtring uitgebreid.
- \* Als aan deze voorwaarden voldaan is, verwijdert hij het vrachtschip van het handelsstation en legt het terug bij zijn voorraad.
- \* Voor de pas opgerichte handelspost ontvangt de speler de vriendschapsschijf van dat volk. Vermits die schijf 2 overwinningspunten waard is, zet hij zijn zegepuntwijzer 2 velden verder.
- \* Bovendien mag de speler de 5 vriendschapskaarten van dit volk bekijken. Hij kiest er een van en legt die open voor zich neer. Vanaf nu kan de speler de voordelen benutten die op de kaart beschreven staan.
- \* De volgende handelspost aan dezelfde thuisbasis moet een speler op handelspunt '2' vestigen. Voorwaarde is nu echter dat het moederschip van die speler over 2 vrachtringen beschikt.
- \* Bij de handelsposten '3' tot en met '5' handelt men op dezelfde manier. Voor elke nieuw gevestigde handelspost mag de bezitter een nog voorradige vriendschapskaart nemen en daar zijn voordeel mee doen.

**Belangrijk:** Een speler verliest de vriendschapsschijf als een speler over meer handelsposten bij dat volk beschikt. Bij een gelijk aantal heeft die speler, die het handelspunt met het laagste getal bezet, recht op de vriendschapsschijf.

### 3.5. Piratennesten en ijsplaneten

Kolonies mogen niet op koloniepunten gevestigd worden als een van de opbrengstschijfjes van de beide naburige planeten een piratennest of een ijsschijfje is.

Als een speler er echter in slaagt om een piratennest te overwinnen of een ijsplaneet bewoonbaar te maken dan ruilt hij het piraten- of ijsschijfje om tegen een reserveschijfje (witte punt op de achterkant). Het piraten- of ijsschijfje legt hij voor zich neer. Dat telt voor 1 zegepunt.

Een piratennest geldt als overwonnen als de speler met een ruimteschip op een naburig ruimte- of koloniepunt van de planeet staat en het aantal boordkanonnen (moederschip + vriendschapskaarten) minstens zo groot is als het getal op het piratenschijfje.

Een ijsschijfje mag verwijderd worden als de speler met zijn ruimteschip op een naburig ruimte- of koloniepunt van de planeet staat en zijn moederschip met minstens zoveel vrachtringen uitgebreid is als het getal op het ijsschijfje aangeeft.

### 3.6. De vluchtregels

Bij het verplaatsen van de ruimteschepen moet met een aantal regels rekening worden gehouden :

- \* Een speler mag altijd bewegingspunten laten vallen of zelfs zijn ruimteschip helemaal niet verplaatsen.
- \* Ruimteschepen kunnen tijdens een beurt ook teruggezet worden op ruimtepunten waar ze vandaan komen.
- \* Men mag springen over ruimtepunten met eigen of vreemde ruimteschepen, en eigen of vreemde handelsposten, kolonies of ruimtehavens. Die punten worden wel meegeteld.
- \* Op ieder ruimtepunt mag altijd maar één ruimteschip staan.
- \* Blokkades zijn niet toegestaan :
  - De beweging van een ruimteschip mag niet op het ruimtehavenpunt van een medespeler beëindigd worden.
  - De beweging van een kolonieschip mag niet eindigen op een handelspunt.
  - Eindigt de beweging van een kolonieschip op een koloniepunt zonder dat daar een kolonie gesticht wordt, moet het koloniepunt in de volgende beurt (indien mogelijk) verlaten worden.
  - Een handelsschip mag zijn beweging niet op een koloniepunt beëindigen.
  - Een handelsschip mag alleen dan zijn beweging op een handelspunt beëindigen als het moederschip van de speler over de nodige vrachtringen beschikt en de speler een handelspost vestigt.

### 3.7. Zegepunten markeren

Iedere keer als een speler een zegepunt krijgt of verliest, zet hij zijn zegepuntwijzer evenveel vakjes vooruit of achteruit op de zegepunlijst op het spelbord.

## EINDE VAN HET SPEL

Een speler beëindigt het spel en wordt winnaar als hij tijdens zijn beurt 15 zegepunten bereikt.

## VARIANT

Wie het spel sneller wil spelen, speelt met de volgende regel:

Iedere speler mag, als hij aan de beurt komt en minder dan 7 zegepunten bezit, 2 grondstofkaarten van de voorraadstapel trekken.

*Johan Witters, Forum-Gent, 2000*