


HANDELSFASE

Iedere speler moet aan de handelsfase meedoen. Onderlinge afspraken, gebaren of specifieke opmerkingen zijn verboden. Er wordt gehandeld met planeetkaarten en eventueel met bonuskaarten. De actieve speler begint met de handelsfase, die altijd als volgt verloopt:

A De actieve speler kiest één van zijn handkaarten (planeet- of bonuskaarten) uit en legt deze open voor zich neer. Dit is zijn eerste aanbod aan zijn medespelers.



B Iedere medespeler kiest nu eveneens een kaart uit en legt deze gedekt voor zich neer. Daarbij geldt: **Een speler mag nooit een kaart kiezen, die de actieve speler reeds uitgespeeld heeft.** Als alle spelers hebben gekozen, draaien ze tegelijk hun kaarten om.



C De actieve speler kiest een tweede handkaart en legt deze open naast de eerste. Hij mag een kaart spelen, die al door de medespelers is gespeeld.



D Ook iedere medespeler kiest nu een tweede kaart uit en legt deze gedekt voor zich neer. Opnieuw geldt, dat er geen kaart mag worden gekozen, die nu of eerder door de actieve speler is geboden. Als alle spelers hebben gekozen, draaien ze tegelijk hun kaarten om.



E De actieve speler mag nu met één van de spelers ruilen (zie F) of een derde kaart spelen. Als hij de derde kaart speelt, moeten ook de medespelers volgens bovenstaande regels een derde kaart spelen. Na de derde kaart **moet** de actieve speler zijn gehele bod met die van een andere speler ruilen.



of



F De actieve speler **moet** dan met een willekeurige medespeler de opengelegde kaarten ruilen. Daarbij worden **alle** opengelegde kaarten van beide spelers tegen elkaar geruild. De actieve speler neemt de nieuwe kaarten op handen. De handel is daarmee voor hem afgelopen.



G De speler, die heeft geruild met de actieve speler, heeft nu twee mogelijkheden: Hij neemt zijn nieuwe kaarten op handen en beëindigt daarmee zijn handel, of hij laat de kaarten voor zich liggen en blijft meedoen aan de lopende handelsfase.



DOEL VAN HET SPEL

De spelers zijn handelaren, afkomstig van de Aarde. Zij strijden om de lucratieve, nog te vestigen handelscentra op satellieten van de zeven belangrijkste planeten van het ver van de aarde gelegen sterren-

stelsel Andromeda. De speler, die aan het einde van het spel de meeste punten scoort met zijn handelscentra, bonuskaarten, technologische ontwikkeling en stations op Aarde, wint het spel.

VERLOOP VAN HET SPEL

Als handelaren plaatsen de spelers toekomstige handelsposten op de planeten, verbeteren zij de capaciteit van hun ruimteschepen, ontwikkelen zij hun technologie of proberen zij met behulp van de planetenring waardevolle handelscentra in een baan rond die planeten te vestigen. Het spel verloopt daarbij over meerdere ronden, die steeds uit 4 fasen bestaan:

Kaartenfase: De speler links van de vorige actieve speler wordt de nieuwe actieve speler. Hij deelt kaarten van de gedekte stapel uit tot alle spelers hun toegestane aantal kaarten hebben ontvangen.

Transportfase: In deze fase mogen de spelers één van hun transportkaarten uitspelen en daardoor ruimtestations verplaatsen.

Handelsfase: De actieve speler biedt de andere spelers 2 of 3 planeetkaarten te ruil aan.

Actiefase: De actieve speler voert als eerste drie acties uit, de medespelers ieder twee.

KAARTENFASE

Het stationsblokje in de fasen van de ruimteschipontwikkeling geeft aan, hoeveel planeetkaarten een speler iedere ronde op handen mag houden (9, 10, 11 of 13 kaarten). Aan het begin van iedere ronde krijgt een speler zoveel kaarten van de gedekte trekstapel tot hij het door zijn blokje aangegeven aantal kaarten heeft bereikt. Als de gedekte stapel is uitgeput, worden de kaarten van de open aflegstapel geschud en vormen deze de nieuwe gedekte trekstapel.

Tip: Deel de kaarten één voor één rond. Het is handig als iedere speler aangeeft, hoeveel kaarten hij nog nodig heeft. Pas als hij al zijn kaarten heeft gekregen neemt hij ze op handen en geeft daarmee aan, dat hij geen nieuwe kaarten meer krijgt.

TRANSPORTFASE

Na het uitdelen van nieuwe kaarten heeft iedere speler de mogelijkheid één van zijn transportkaarten te spelen. De actieve speler begint. Hij speelt een kaart of past. Een gespeelde transportkaart wordt uit het spel genomen en kan niet opnieuw gebruikt worden. Als een speler een transportkaart speelt, voert hij één van de volgende acties uit:



1. De speler neemt twee van zijn stations van de Aarde en plaatst ze op één andere planeet naar keuze.

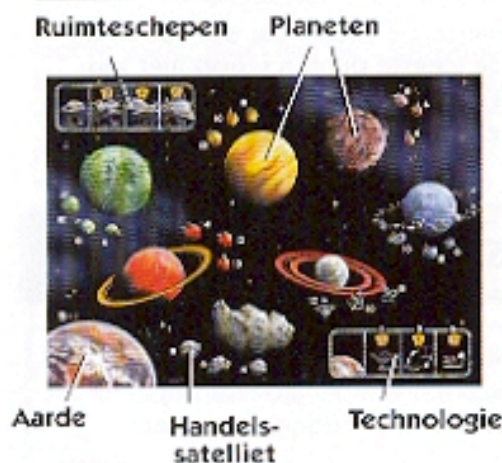
Tip: Als men veel kaarten van een planeet op handen heeft, kan men door het inzetten van een transportkaart de kans op het daar vestigen van een eigen handelscentrum danig vergroten.



2. De speler neemt al zijn stations van een planeet naar keuze en plaatst ze terug op Aarde.

Tip: Aan het einde van het spel is ieder ruimtestation op Aarde 1 punt waard. Als het spel zijn einde nadert, kan men door het inzetten van een transportkaart zijn "nutteloze" stations van een planeet naar de Aarde terughalen.

HET SPEELBORD



Het speelbord laat de zeven belangrijkste planeten van het sterrenstelsel Andromeda zien. Iedere planeet heeft 3 vestigingslocaties voor handelscentra, elk met een aangegeven waarde. De achtste planeet is de Aarde. In de loop van het spel moeten de handelaren vele malen hun ruimtestations naar de Aarde terughalen. Op Aarde is ieder ruimtestation aan het einde van het spel 1 punt waard.

De verschillende fases van de ruimteschipontwikkeling staan linksboven op het bord afgebeeld door middel van steeds grotere ruimteschepen. Als het ruimteschip van een speler groter wordt, mag hij meer planeetkaarten op handen hebben. De technologische ontwikkeling van de spelers wordt rechtsonder op het speelbord bijgehouden. Hiermee kan een speler zijn actiemogelijkheden vergroten. Ook krijgt men aan het einde van het spel het aangegeven aantal punten voor de stand van zijn ontwikkeling.

DE SPEELKAARTEN



Planeetsymbool

Planeetkaarten

Van iedere planeet zijn er 12 **planeetkaarten** in het spel. Op iedere kaart staat een afbeelding van een planeet, voor welke de kaart gespeeld kan worden. Als

een speler meer kaarten van dezelfde planeet kan uitspelen, vergroot hij zijn kansen om succesvol te zijn in de strijd om een handelsatelliet in de dampkring.



Puntenwaarde aan het einde van het spel

Aantal Planeetkaarten

Bonuskaarten

Er zijn vier verschillende **bonuskaarten**: Zilver (2 punten), Goud (3 punten), Platina (4 punten) en Diamant (5 punten). Op iedere

bonuskaart staat in het wit een puntenwaarde. Deze punten ontvangt een speler als hij de bonuskaart aan het einde van het spel nog op handen heeft. Ook staat op iedere bonuskaart op een kaartsymbool een getal (4, 5, 6 of 7). Dit getal geeft aan, hoeveel gelijke planeetkaarten een speler in de actiefase als set moet uitspelen om deze bonuskaart te krijgen.

Als een speler als één van zijn acties een set van **precies 4 kaarten** van een planeet speelt, voert hij zijn actie uit en ontvangt hij direct een bonuskaart

"Zilver" uit de voorraad. Voor een set van **precies 5 kaarten** ontvangt hij een bonuskaart "Goud".

Speelt een speler een set van **precies 6 kaarten** van een planeet, ontvangt hij daarvoor een bonuskaart "Platina" en voor een set van **precies 7 kaarten** een bonuskaart "Diamant". Bevat een set planeetkaarten één of meer bonuskaarten, dan krijgt men GEEN bonuskaart. Bonuskaarten tellen mee voor het aantal kaarten, dat een speler op handen mag hebben. Bonuskaarten mogen direct worden ingezet, dus ook voor een volgende actie in dezelfde ronde. Een bonuskaart (de soort is niet van belang) kan bij iedere willekeurige set planeetkaarten als extra planeetkaart van die soort gespeeld worden. Voorbeeld: een set van drie planeetkaarten kan met een bonuskaart "Zilver" en een bonuskaart "Goud" als een set van 5 planeetkaarten gespeeld worden.

Men ontvangt uitsluitend een bonuskaart als de betreffende kaart nog in voorraad is. Het is niet van belang, welke actie wordt uitgevoerd met de kaarten. Als de betreffende bonuskaart niet in voorraad is, ontvangt men er geen. Men ontvangt ook geen vervangende bonuskaart. Men houdt ook geen bonuskaarten tegoed!

Een gespeelde bonuskaart wordt **niet op de aflegstapel gelegd**, maar terugggelegd in de voorraad naast het bord. Deze staat direct weer ter beschikking van de spelers.

Transportkaarten

De functie van transportkaarten wordt in het vervolg van deze regels verduidelijkt.



VOORBEREIDING



- 1** Het speelbord en de planetenring worden op tafel gelegd.



- 2** De speelkaarten worden naar soort gescheiden in 84 planeetkaarten, 16 bonuskaarten en 10 transportkaarten.



- 3** De 16 bonuskaarten worden naar waarde gesorteerd en in 4 gescheiden stapels open als voorraad naast het bord gelegd. De 84 planeetkaarten worden goed geschud.



- 4** Iedere speler kiest een kleur en krijgt de bijbehorende 26 ruimtestations en 2 transportkaarten. De spelers leggen hun transportkaarten open voor zich op tafel.



- 5** Ruimteschipontwikkeling:



- Technologische ontwikkeling:



Iedere speler plaatst één van zijn ruimtestations op het eerste vak van de ruimteschipontwikkeling en nog één op het eerste vak van de technologische ontwikkeling (zie ook: HET SPEELBORD op pagina 3). Aan de hand van het aantal spelers worden de volgende ruimtestations geplaatst:

3 spelers: Iedere speler plaatst 4 ruimtestations op de Aarde en op ieder van de andere zeven planeten 2 ruimtestations. Iedere speler trekt dan 6 speelkaarten van de gedekte stapel en plaatst op elk van de afgebeelde planeten nog een station (als een speler meerdere kaarten van dezelfde planeet trekt, plaatst hij dus ook meerdere stations op die planeet). Daarmee heeft iedere speler al zijn stations op het speelbord gezet.

4 spelers: Iedere speler plaatst 4 ruimtestations op de Aarde en op ieder van de andere zeven planeten 1 ruimtestation. Iedere speler trekt dan 9 speelkaarten en plaatst dan op elk van de afgebeelde planeten nog een station (als een speler meerdere kaarten van dezelfde planeet trekt, plaatst hij dus ook meerdere stations. Daarmee heeft iedere speler 22 van zijn stations op het speelbord gezet. De overgebleven stations worden weer in de doos gelegd.

5 spelers: Iedere speler plaatst 4 ruimtestations op de Aarde en op ieder van de andere zeven planeten 1 ruimtestation. Iedere speler trekt dan 6 speelkaarten en plaatst dan op elk van de afgebeelde planeten nog een station (als een speler meerdere kaarten van dezelfde planeet trekt, plaatst hij dus ook meerdere stations. Daarmee heeft iedere speler 19 van zijn stations op het speelbord gezet. De overgebleven stations worden weer in de doos gelegd.

- 6** De 84 planeetkaarten worden goed geschud. Aan iedere speler worden dan 9 kaarten gedekt uitgedeeld. De overige kaarten worden als gedekte stapel naast het bord gelegd.

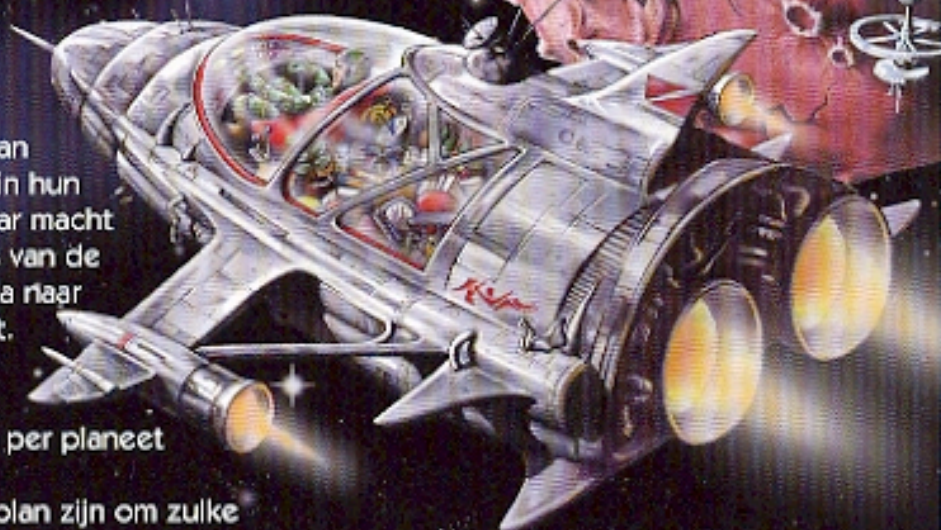
- 7** De oudste speler wordt benoemd tot actieve speler en begint het spel. Na iedere ronde wordt de speler links van de actieve speler de volgende actieve speler.

ANDROMEDA

SPELREGELS

De Galactische Unie van Andromeda wil de hebberige handelaren van de verre planeet Aarde in hun ongebreidelde zucht naar macht beperken. Alle handel is van de planeten van Andromeda naar hun satellieten verplaatst. Zodoende is in Andromeda het aantal mogelijke handelscentra per planeet aan banden gelegd.

De handelaren, die van plan zijn om zulke handelscentra op te richten en te exploiteren, komen voor moeilijke keuzes te staan. Bovendien staat de Unie uitsluitend eerlijke handel toe. Voor de handelaren van de Aarde zijn dit zeer ongebruikelijke omstandigheden, die ze uitsluitend met behendigheid en een beetje geluk naar hun hand kunnen zetten.



SPELMATERIAAL



84 Planeetkaarten
(12 van iedere planeet)



16 Bonuskaarten
(6 x Zilver, 4 x Goud, 4 x Platina, 2 x Dismant)



10 Transportkaarten
(2 van iedere kleur)



1 Speelbord



130 Ruimtestations
(26 van iedere kleur)



1 Planetenring

TECHNOLOGISCHE ONTWIKKELING

Alle spelers starten in het meest linkse vak van de technologische ontwikkeling op het bord. Deze fase staat alleen het gebruik van de basisregels toe.



Door het spelen van een set van 3 gelijke planeetkaarten, waaronder eventueel bonuskaarten, schuift een speler zijn markeringsstation een vak verder.

Voortaan mag deze speler als actieve speler in de

handelsfase maximaal 4 kaarten (i.p.v. 3) aan zijn medespelers aanbieden. De medespelers moeten dan eveneens een vierde kaart bieden.



Door het spelen van een set van 4 gelijke planeetkaarten schuift een speler zijn markeringsstation nog een vak naar rechts op.

Voortaan mag de speler bij de actie "Planeetkaarten ruilen" maximaal 3 kaarten ruilen (i.p.v. 2).



Door het spelen van een set van 5 gelijke planeetkaarten schuift een speler zijn markeringsstation naar het laatste vak. Voortaan mag de speler bij de actie "Nieuwe stations inzetten" en "Handelscentra oprichten" halve waarden naar boven afronden. Bij

een set van vijf kaarten mag hij dan 3 stations inzetten of 3 pogingen ondernemen om een handelscentrum te vestigen.

LET OP! De afzonderlijke fasen van de technologische ontwikkeling moeten één voor één doorlopen worden. Er mogen géén fasen overgeslagen worden. Eerder bereikte technologieën blijven geldig.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als van drie planeten alle satellieten bebouwd zijn. De lopende ronde wordt nog uitgespeeld, zodat iedere speler zijn acties nog kan uitvoeren.

Daarna telt iedere speler zijn puntenaantal.

Hij telt bij elkaar op:

- De puntenwaarden van al zijn handelscentra op satellieten
- 1 punt voor elk van zijn ruimtestations op Aarde
- De puntenwaarde van de bereikte technologische ontwikkelingsfase
- De puntenwaarden van de bonuskaarten op handen

De speler met het hoogste totaal wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met de beste technologische ontwikkeling. Is dat ook gelijk, dan wint de speler met het grootste ruimteschip. En anders: nog een spelletje?

GRÜNSPAN!



Auteur: Alan Moon
Vertaling: Daniël Hogetoom
Artwork: Doris Matthäus

© 1999 Grünspan-Spiele
Uitgever en distributie:
999 Games B.V., Flevolaan 70
NL- 1382 JZ Weesp
Klantenservice:
Tel. 0900-9990000
09.00 - 17.00 uur

Bezoek onze website: www.999games.nl
Bezoek het jaarlijkse Spellenspektakel: 10.000 m²
spellenplezier voor jong en oud, zie de catalogus

H De **linkerbuurman** van de actieve speler zet de handel voort. Hij mag zijn eigen kaarten weer op handen nemen en afzien van handel, of hij mag zijn kaarten ruilen met één van zijn medespelers, die nog kaarten voor zich hebben liggen. Als hij ruilt, neemt hij zijn nieuwe kaarten op handen. De handel is voor hem afgelopen. De speler, met wie is geruild, beslist weer of hij de kaarten op handen neemt of dat hij ze voor zich laat liggen en verder deelneemt aan de handelsfase. Spelers, met wie geruild wordt, kunnen die ruil niet weigeren.

I In de richting van de klok volgen de spelers, die nog kaarten hebben. Zij hebben wederom de keuze om hun kaarten op handen te nemen of om met een overgebleven medespeler te ruilen.

K De handelsfase eindigt als slechts één of niemand meer kaarten voor zich heeft. Een als enige overgebleven speler kan met niemand ruilen en neemt zijn kaarten weer op handen.

In zeldzame gevallen kan een speler geen kaart meer spelen, omdat hij alleen nog handkaarten heeft, die al door de actieve speler zijn uitge-speeld. In dit geval toont de betrokken speler al zijn handkaarten aan de actieve speler. Als deze ook **geen speelbare kaart** meer ziet, neemt de betrokken speler zijn handkaarten en al eerder opgelegde kaarten terug op handen. Voor hem is de handelsfase afgelopen.

Bonuskaarten worden bij het handelen als gewone kaarten gespeeld. Meestal waarderen deze kaarten een bod behoorlijk op. Een speler kan gedwongen zijn om een bonuskaart in zijn bod op te nemen, omdat hij geen andere speelbare kaart meer bezit. Als de actieve speler een bonuskaart speelt, mogen de andere spelers dezelfde soort bonuskaart niet meer spelen.

Tip: De situatie op het bord verrast, welke planeetkaarten de actieve speler eventueel zou willen hebben. Als men in zijn aanbod geïnteresseerd is, is het aan te raden om de betreffende kaarten te spelen.

ACTIEFASE

Na de handelsfase begint de actieve speler met de actiefase. Hij mag maximaal **drie van de volgende acties** in willekeurige volgorde uitvoeren. Dat mag ook meerdere malen dezelfde actie zijn.

De andere spelers volgen dan in de richting van de klok. Iedere niet actieve speler mag maar **twee acties** uitvoeren, eventueel twee dezelfde.

PLANEETKAARTEN RUILEN

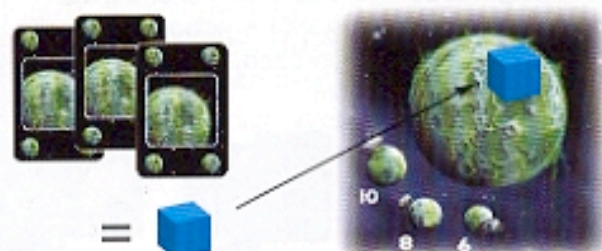
De speler legt 1 of 2 van zijn handkaarten op de open aflegstapel en trekt hetzelfde aantal kaarten van de gedekte stapel planeetkaarten.



RUIMTESTATIONS INZETTEN

Om de kans op een handelscentrum op een satelliet te vergroten, kan een speler extra stations op een planeet plaatsen. Daartoe speelt hij een set van **minstens drie, maar maximaal zeven kaarten** van dezelfde planeet. Hij legt de set op de open aflegstapel, **deelt het aantal gespeelde kaarten door twee** en verplaatst het berekende aantal stations van de Aarde naar de betreffende planeet. Halve waarden worden daarbij **naar beneden** afgerond. Bij een set van drie kaarten wordt bijvoorbeeld 1,5 afgerond naar 1. De speler mag in dit geval 1 ruimtestation

verplaatsen. Een speler, die een set speelt, is niet gedwongen om stations te plaatsen. Hij mag ook minder of helemaal geen stations plaatsen.



LET OPI
Bonuskaartenregel
toepassen
(zie pagina 3)

HANDELSCENTRUM VESTIGEN

Een speler moet minimaal 1 station op de betreffende planeet bezitten om te mogen proberen om een handelscentrum op een satelliet te vestigen.

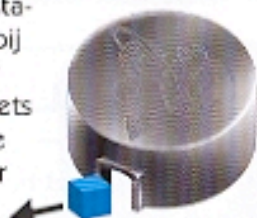
- 1 De speler speelt een set van drie of meer kaarten van dezelfde planeet en krijgt de planetenring. Het aantal kaarten in de set wordt weer door twee gedeeld en eventueel naar beneden afgerond. Dit is het aantal pogingen, dat die speler mag doen om een handelscentrum op een satelliet van die planeet te vestigen.



= 2x

LET OP!
Bonuskaartenregel
toepassen
(zie pagina 3)

- 2 De speler plaatst de planetenring over alle stations, die zich op dat moment op de planeet bevinden. Reeds neergezette handelscentra in de dampkring worden niet meegenomen onder de ring. Door voorzichtig te schudden worden de onder de ring liggende stations gemengd. Daarbij wordt het poortje aan de rand van de ring met een vinger dichtgehouden. Na het schudden sleept men de ring over het bord, zodat uit het inmiddels open poortje een station te voorschijn komt. Daarbij wordt de ring door de speler zodanig geschoven, dat hij niets door het poortje kan zien. De pijl op de ring geeft aan, waar het poortje zich bevindt.



- 3 Als een station van de eigen kleur verschijnt, legt de speler deze op de meest waardevolle beschikbare satelliet in de dampkring. Hij heeft daarmee een handelscentrum gevestigd. Eventuele niet benutte pogingen vervallen. De actie is hiermee beëindigd.

Als een station van een andere kleur verschijnt, wordt dit station op de Aarde geplaatst. Als een speler nog pogingen over heeft, schuift hij de ring voorzichtig verder tot er weer een station verschijnt. Dan wordt zoals eerder beschreven gehandeld: een eigen station worden op een satelliet geplaatst, stations van tegenspelers worden terug op Aarde gezet.

De actie is afgelopen als de speler één eigen station op een satelliet heeft geplaatst, of als hij zoveel stations van tegenspelers naar de Aarde heeft teruggestuurd als door zijn ingezette planeetkaarten mogelijk was.

Als alle satellieten van een planeet met handelscentra zijn bezet, blijven de daarbij horende planeetkaarten in het spel. Er kan gewoon mee gehandeld worden. Deze op het eerste gezicht "onbruikbare" planeetkaarten kan men bijvoorbeeld gebruiken om zijn ruimteschepen of techniek verder te ontwikkelen. Bovendien kunnen door het inzetten van deze kaarten nog bonuskaarten verdiend worden zonder dat men op die uitgewonnen planeten nog stations hoeft te plaatsen.

RUIMTESCHIPONTWIKKELING

Alle spelers starten in het meest linkse vak van de ruimteschipontwikkeling op het bord. De spelers mogen dan maximaal 9 kaarten op handen hebben.

Door het spelen van een set van het aangegeven aantal gelijke planeetkaarten (3, 4 of 6), waaronder eventueel bonuskaarten, mag een speler zijn markeringsstation naar het volgende vak doorschuiven. Als men bijvoorbeeld een set van 3 kaarten speelt, mag men vanaf de volgende ronde 10 kaarten op handen hebben. Speelt men een set van 4 kaarten wordt dat aantal verhoogd naar 11 kaarten op handen. Bij een set van 6 kaarten mag men ten slotte 13 kaarten op handen hebben.



LET OP! De afzonderlijke fasen van de ruimteschipontwikkeling moeten één voor één doorlopen worden. Er mogen géén fasen overgeslagen worden.