CROSSING OCEANS

Als gewiekste reder bouw je rond 1900 een bloeiende vloot oceaanstomers op. In een lijndienst verbinden je stoomschepen Europa met belangrijke havens van over de hele wereld. Met nieuwere schepen duw je je concurrenten uit hun traditionele havens. Je kunt ook de prestigieuze Blauwe Wimpel winnen met het snelste schip in de Noord-Atlantische Oceaan. Voorzie je stoomschepen van kolen zodat ze kunnen varen en geld kunnen verdienen. Handelshuizen in de havens bieden je extra inkomsten. Naarmate nieuwe schepen in de jaren 1870-1914 groter en duurder worden, heb je vaak niet genoeg geld. Bij alle spelbeslissingen moet je altijd de concurrenten in de gaten houden, die je voor kunnen zijn met de aankoop van belangrijke schepen, met scheepvaartlijnen naar bepaalde havens en last but not least de Blauwe Wimpel van de Noord-Atlantische Oceaan.

SPELMATERIAAL

1 speelbord

4 tableaus

16 blauwe linten *16 kolenbunkers* *48 handelsfiches (elk 16 rood, groen en wit)*

54 vlaggen (elk 9 blauwe, zwarte, rode, groene, witte en gekleurde strepen)

40 kapiteins, 10 per kleur

28 handelshuizen, 7 van elke kleur

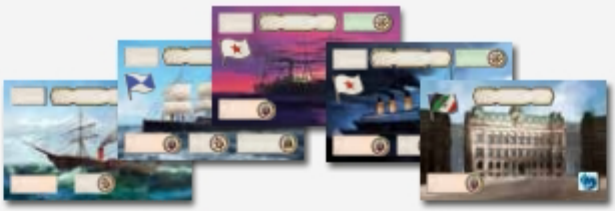
40 kolen

5 Rode Lantaarns

22 contracten

80 biljetten

50 schepen en 5 hoofdkwartieren



voorzijde

achterzijde

SPELVERLOOP

Bereid eerst het spel voor zoals beschreven op de volgende pagina's.

Wie de CUTTY SARK bezit, begint het spel. Vervolgens komt steeds de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

Elke beurt bestaat uit de volgende drie fasen:

1. Plaats ofwel een schip op het bord of neem een contract,
2. Gebruik een of meerdere contracten (optioneel),
3. Kies een nieuw veld op het rondel en voer de bijbehorende actie uit.

De rondel (of actiering) heeft acht actievelden, waarbij het *Schepen*-veld tweemaal voorkomt. Met deze actie kun je nieuwe stoomschepen kopen (aan het einde van het spel ook het hoofdkantoor van het bedrijf). De schepen zijn het centrale element in het spel. Enerzijds heb je ze nodig om inkomen te vergaren met de andere acties (behalve *Kolen*). Anderzijds zijn de schepen ook bepalend voor je overwinningspunten. Elk schip krijgt een vlag toegewezen. Aan het einde van het spel scoren deze vlaggen punten volgens de uitbouw van je tableau.
De 3 acties *Regio*, *Vloot* en *Cargo* worden alleen gebruikt om inkomsten te genereren. Met de *Blauwe Wimpel*-actie ontvang je naast inkomen ook een Blauwe Wimpel, wat een uitbouw is op je tableau. Met de *Huis*-actie verwerf je een klein inkomen en een handelshuis in een van je havens en kun je een van de 3 rechterkolommen van je tableau uitbouwen. De schepen genereren inkomsten door geregelde diensten te exploiteren; hierbij verbruiken de stoomschepen kolen. Met de *Kolen*-actie kun je nieuwe kolen op je stoomschepen laden en ook de zwarte kolom van je tableau uitbouwen met kolenbunkers.

Zodra de trekstapel voor schepen (en hoofdkwartieren) op is, begint het einde van het spel. Aan het einde van het spel krijg je je overwinningspunten. Er zijn ook punten voor geld, gebouwde handelshuizen en actieve kapiteins, maar de meeste punten win je met je vlaggen. Zorg ervoor dat je op je tableau de waarde van de vlaggen die je verzamelt verhoogt, en koop ook de schepen waarvan je de vlaggenkolommen uitbouwt op je tableau!

SPELVOORBEREIDING

1. Plaats het spelbord in het midden van de tafel. Bepaal samen op welke van de twee zijden van het bord je wilt spelen. Beide zijden zijn identiek voor het spel en verschillen alleen in de grafische weergave.

2. Leg elk van de volgende onderdelen op het spelbord als algemene voorraad:
- Blauwe Wimpels (16) en kolenbunkers (16) op Noord-Amerika
- Contracten (22) op Afrika
- Handelsfiches (16 groen, 16 rood en 16 wit) op Zuid-Amerika
- Steenkool (40) op Europa
- Bankbiljetten gesorteerd op waarde als bank op Azië

5. Plaats nu de 5 startschepen op het spelbord:
- De Scotia bij New York (Noord-Atlantische Oceaan)
- De Cutty Sark bij Sydney (Tasmanzee)
- De Thermopylae bij Bombay (Indische Oceaan)
- De Leander bij Yokohama (Pacific)
- De Ariel bij Buenos Aires (Zuid-Atlantische Oceaan)

In een spel met drie spelers draai je de Ariel met de afbeelding naar beneden om aan te geven dat de Zuid-Atlantische Oceaan met zijn drie havens gesloten is. Dus met drie spelers zijn er slechts 4 startschepen in 4 regio's.

In een spel voor twee spelers draai je de Leander en de Ariel om aan te geven dat de Stille Oceaan en de Zuid-Atlantische Oceaan, elk met drie havens, gesloten zijn. Dus voor twee spelers zijn er slechts 3 startende schepen in 3 regio's.

Plaats nu een rode lantaarn op elk openliggend startschip in de 3 tot 5 regio's.

6. Kies nu een spelerskleur en neem het bijbehorende spelmateriaal:
- 10 kapiteins en 7 handelshuizen als persoonlijke voorraad,
- 1 tableau,
- £150 en 1 contract als startkapitaal,
- 1 spelhulp.

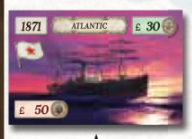
Startkapitaal: £150 en 1 contract

kleurrijk gestreepte vlag voor je klipper op het bord

Vlag voor het eerste stoomschip: in dit voorbeeld wit voor de Atlantic

3				
5	-	-	-	-
7	£30	£30	£30	£30
9	£60	£60	£60	£60
10	£90	£90	£90	£90

Persoonlijke voorraad van 8 kapiteins en 7 huizen in jouw kleur aan het begin van het spel. 1 kapitein staat op je klipper (stap 8) en 1 kapitein op de rondel (stap 10).



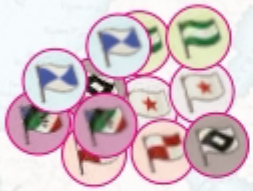
1 willekeurig getrokken stoomboot uit de periode 1870-1874

7. Schud nu de 5 schepen met de "0" op de achterkant (dit zijn de schepen van 1870-1874) en trek ieder willekeurig 1 schip. Neem dit als je eerste stoomschip in je persoonlijke voorraad. Neem ook 1 bijpassende vlag en plaats deze boven je bord naast de bijpassende vlag die daar staat afgebeeld.

Leg vervolgens de resterende schepen van dit tijdperk (1, 2 of 3 schepen, afhankelijk van het aantal spelers) open op het speelbord in de dokken bij hun bijpassende vlag.

8. Verwerf nu een klipper op het speelbord door er 1 van je eigen kapiteins op te plaatsen en 1 gekleurde vlag te nemen: degene die in stap 7 het oudste stoomschip heeft getrokken plaatst een kapitein op de Cutty Sark / Sydney (jongste klipper); Wie de op een na oudste stoomboot heeft

3. Leg alle vlaggen naast het speelbord bij de scheepsmarkt als algemene voorraad.



4. Sorteer alle schepen en hoofdkwartieren in 11 stapels (“0” tot en met “9” en naam van een zeeregio) op hun achterzijde:
- Leg de 5 startschepen (met een zeeregio) en de 5 schepen van stapel "0" voorlopig opzij.
- Schud nu de schepen in de respectievelijke stapels (“1” tot “9”).
- Vorm een grote gedekte trekstapel van de stapels. Stapel "9" bevindt zich onderaan, stapel "8" erboven, enz. Stapel "1" bevindt zich bovenaan.
- Vul de 6 velden van de scheepsmarkt vanaf de trekstapel van links naar rechts.

getrokken, plaatst een kapitein op de op een na jongste Thermopylae / Bombay; de derde oudste neemt Leander / Yokohama; en bij vier spelers is voor de jongste stoomboot de oudste klipper Ariel / Buenos Aires.

De Scotia blijft neutraal tijdens het spel en kan nooit eigendom zijn van een speler.

9. Verdeel de vlagfiches: plaats de juiste vlag op alle schepen in de dokken en op de scheepsmarkt.

Controleer of je een kleurrijk gestreepte vlag voor je klipper hebt en een vlag die overeenkomt met het stoomschip boven je tableau.

10. Plaats een kapitein in het midden van de rondel.

Wie de Cutty Sark bezit, begint het spel.

VERLOOP VAN EEN BEURT

1. Plaats een schip OF neem een contract

A) Een schip plaatsen

Achtergrond: Elke oceaanregio heeft twee tot vier havens. Aan elke haven op het speelbord is een bijbehorende ligplaats toegewezen. De schepen die er liggen symboliseren een geregelde dienst tussen deze haven en Europa. Elke ligplaats kan slechts door één schip worden bezet. Het oudste schip in een regio (laagste bouwjaar) is altijd gemarkeerd met een rode lantaarn.

Neem 1 schip uit je persoonlijke voorraad en plaats het op een ligplaats op het speelbord. Als er vrije plaatsen zijn in de gekozen regio, moet er hiervan één worden gekozen.
Als **alle ligplaatsen** in de regio **bezet** zijn, wordt het **oudste schip** in de regio **vervangen**. Dit kan echter alleen als **jouw schip jonger** is (= recenter bouwjaar).

Plaats **1 kapitein van jouw kleur** uit je voorraad en **1 steenkool** uit de **algemene** voorraad op je ingezette schip. (klippers, de zeilschepen tot 1869, behoeven geen kolen want ze worden aangedreven door wind!)

Bij het vervangen van een schip gebeurt het volgende:

- Alle kolen op het vervangen schip gaan terug naar de algemene voorraad.
- Het vervangen schip wordt samen met de kapitein terug aan de eigenaar gegeven en kan zo nodig in een latere beurt weer worden gebruikt.
- Als de neutrale SCOTIA wordt vervangen, wordt deze uit het spel verwijderd.
- Het nu oudste schip (laagste bouwjaar) in de regio wordt gemarkeerd met de rode lantaarn.

B) Een contract nemen

Als je een schip niet wilt of kunt inzetten, neem je in plaats daarvan 1 contract uit de algemene voorraad. (De voorraad contracten wordt als onbeperkt beschouwd. Gebruik een vervangspeelstuk als de voorraad opraakt.)

Voorbeeld - Schip inzetten: *In de Stille Oceaan zijn de ligplaatsen alle drie bezet. Als oudste schip in de regio is de* ATLANTIC *in Yokohama gemarkeerd met de rode lantaarn. Geel wil graag een schip in de Stille Oceaan plaatsen, ook al moet er helaas een van haar eigen schepen worden vervangen. Geel heeft de* THERMOPYLAE *(bouwjaar 1868) en de* BRITANNIA *(bouwjaar 1887) in eigen voorraad. Aangezien de* THERMOPYLAE *ouder is dan de* ATLANTIC *(bouwjaar 1871), kan de* ATLANTIC *niet vervangen worden door de* THERMOPYLAE. *Geel neemt de* ATLANTIC *weer in haar voorraad en vervangt haar door de* BRITANNIA. *Die begint met een gele kapitein en 1 steenkool uit de algemene voorraad. De rode lantaarn wordt verplaatst naar de* DEVONIA, *die - bouwjaar 1877 - nu het oudste schip in de regio is geworden.*

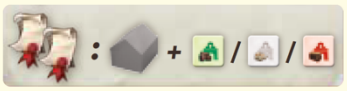
2. Gebruik contracten

Je mag een willekeurig aantal contracten met de bank inwisselen voor geld, kolen of handelshuizen, of voor extra stappen op het rondel:

Geld: Neem voor elk contract **£20** van de bank.

Steenkool: Neem voor elk contract **1 steenkool** uit de algemene voorraad en plaats deze onmiddellijk op een van je schepen op het spelbord.

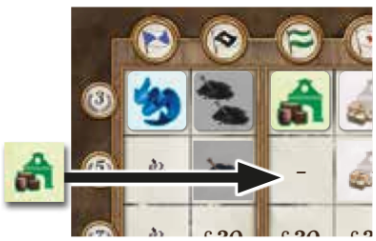
Meer dan 3 stappen op de rondel: Hiervoor geef je 1 contract af. (Meer details op pagina 5.)



Deze actie vereist een eigen schip in een haven zonder een (handels)huis van je.

Bouw een handelshuis: Leg 2 contracten terug in de voorraad. Hiervoor bouw je 1 handelshuis in de haven met je eigen schip en neem je een groen, wit of rood handelsfiche voor je tableau. Het specifieke proces wordt in meer detail beschreven in de rondelactie "Huis" (zie pagina 7). In **tegenstelling** tot de rondelactie "Huis" genereert het betreffende schip **geen inkomsten** uit contracten, alleen stap 2 en 3 van de rondelactie worden uitgevoerd.

Voorbeeld - Gebruik contracten: *voor een totaal van 4 contracten neemt Blauw £40 van de bank (2 contracten) en richt een handelshuis op (2 contracten). Blauw plaatst het handelshuis in New York, aangezien blauw daar de* OREGON *heeft. Daarnaast kiest Blauw een groen handelsfiche en plaatst dit op zijn eigen bord in de groene kolom (daar is al een groen handelsfiche afgebeeld).*



3. Voer een actie uit op de rondel

De rondel (actiering) bestaat uit acht actievelden waar je met een van je kapiteins met de klok mee over beweegt. De kapiteins hinderen elkaar niet en mogen samen op eenzelfde actieveld staan.

<u>In je allereerste beurt</u> kies je vrij je startveld op de rondel. Plaats hiervoor je kapitein op het gewenste veld en voer de bijbehorende actie uit.

<u>In alle volgende beurten</u> moet je je kapitein naar een ander veld verplaatsen. Je verplaatst je kapitein 1, 2 of 3 velden met de klok mee. Als je een contract aan de bank betaalt, mag je ook meer dan 3 velden verplaatsen, bijvoorbeeld van het "Schepen"-veld naar het andere "Schepen"-veld. Je mag echter op hetzelfde veld blijven staan of 8 stappen vooruit zetten terug naar hetzelfde actieveld.

Hieronder worden de mogelijke acties beschreven. Als een actie uit meerdere stappen bestaat, voer je deze uit in de exacte volgorde.

Blauw heeft als laatste de Kolenactie uitgevoerd en moet nu een nieuwe actie selecteren. Hij kan kiezen uit: Regio (1 stap), Schepen (2 stappen) of Blauwe Wimpel (3 stappen).

De acties van de rondel

Schepen (Ships)

<u>1. Kopen:</u> je mag maximaal **3 schepen (en/of hoofdkwartieren)** kopen op de **scheepsmarkt** en/of uit de **dokken**. Op de scheepsmarkt moet de **meerprijs** (+ £10 in positie 1, + £20 in positie 2 enz.) **voor de positie van de schepen** worden betaald bovenop de gedrukte aankoopprijs. In de dokken kosten de schepen alleen hun gedrukte aankoopprijs.

Neem alle gekochte schepen met hun vlag in je persoonlijke voorraad en sorteer de vlaggen boven je tableau op kleur. Als je hoofdkwartieren hebt gekocht, neem deze dan ook in je persoonlijke voorraad en plaats hun kleurrijk gestreepte vlag naast het spelersbord. Daarnaast neem je de bijpassende tegel die rechtsonder op het hoofdkantoor van het bedrijf afgebeeld staat (blauwe wimpel, kolenbunker of handelsfiche in een kleur) uit de algemene voorraad en plaats je deze meteen op je tableau in het bovenste vrije veld van de bijbehorende kolom zonder de gebruikelijke kosten. (Als deze kolom vol is, neem het fiche voor de kolom waarin je tot nu toe de minste tegels hebt, zonder de kosten.)

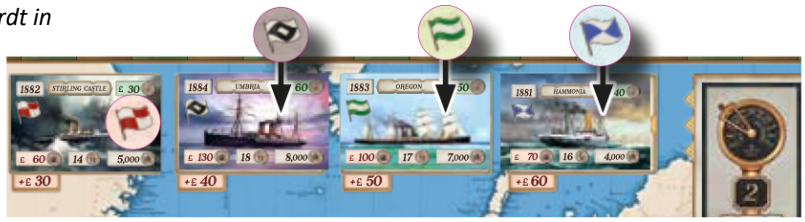
<u>2. Scheepsmarkt aanvullen:</u> De scheepsmarkt krijgt altijd **3 nieuwe schepen/hoofdkwartieren** uit de trekstapel (ongeacht of je 1, 2 of 3 schepen/hoofdkwartieren hebt gekocht). Om plaats te maken voor deze 3 nieuwe schepen/hoofdkwartieren, schuiven alle bestaande schepen naar links totdat er 3 posities vrij zijn aan de rechterkant. Als schepen voorbij positie 1 naar links schuiven, zullen ze de een na de ander de dokken binnenschuiven, waar slechts ruimte is voor precies 1 schip van elke vlag. Als er al een ouder schip met deze vlag in de dokken ligt, wordt het uit het spel verwijderd en vervangen door het nieuwe schip van de scheepsmarkt. Plaats dan een **bijpassende vlag** uit de algemene voorraad op elk van de drie nieuwe schepen. Als de trekstapel leeg is, mogen het hoofdkantoor of de schepen op de scheepsmarkt alleen naar links schuiven. Er wordt niet meer naar de dokken verplaatst. Wanneer de **trekstapel leeg** is, luidt dit het einde van het spel in. Speel de huidige ronde tot het einde en daarna nog 3 rondes. Ga hiervoor te werk zoals beschreven op pagina 8.

Voorbeeld - Schepen: *1. Rood besluit de twee blauwe schepen te kopen. Voor de* POMMERANIA *uit de dokken hoeft rood slechts de aankoopprijs van £60 te betalen. Voor de* BELGENLAND *betaalt rood de meerprijs van £30 bovenop de aankoopprijs, dus in totaal £90.*

2. De markt wordt dan weer gevuld met 3 nieuwe schepen van de stapel. Om plaats te maken voor deze 3 nieuwe schepen, worden de twee meest linkse schepen naar de dokken verplaatst. Omdat de ABESSINYA *al met een zwarte vlag in de dokken ligt, wordt deze nu uit het spel verwijderd en vervangen door de* CITY OF BERLIN, *die ook een zwarte vlag heeft. De 3 resterende schepen op de scheepsmarkt schuiven nu helemaal naar links, zodat er aan de rechterkant 3 velden vrij zijn. Deze worden nu gevuld met drie nieuwe schepen van de trekstapel.*

De CITY OF BERLIN *(zwarte vlag) verdringt het zwarte schip uit de dokken.*

De ARIZONA *(groene vlag) wordt in de dokken geschoven.*



Ten slotte wordt de juiste vlag uit de algemene voorraad geplaatst op elk van de 3 nieuwe schepen op de scheepsmarkt.

Focus op schepen

Vaarklare schepen
Alle stoomschepen zijn pas operationeel als je minimaal 1 steenkool hebt geladen. De 4 klippers (zeilschepen) hebben geen kolen nodig, ze zijn altijd vaarklaar. Als de stoomboten varen en inkomsten genereren, verbruiken ze elk 1 steenkool, die weer in de algemene voorraad wordt geplaatst.

Stoomschepen

Sommige schepen hebben geen knopen- of tonnage-informatie.

Klippers (Zeilschepen)

Zeilschepen starten het spel in een specifieke haven.
*Zeilschepen hebben **geen** kolen nodig.*

Vloot (Fleet)

Al je eigen schepen die vaarklaar zijn ontvangen hun inkomen en verbruiken hiervoor elk één steenkool (behalve klippers).
Het inkomen wordt uitgekeerd door de bank en de kolen gaan terug in de algemene voorraad.

Cargo

Kies **een van je vaarklare stoomschepen** die nu een grote vrachtopdracht uitvoert en daarvoor 1 steenkool verbruikt.
De winst hiervan is afhankelijk van de tonnage van het schip, je krijgt van de bank **£10 per 1.000 ton**. Eén steenkool van het schip gaat terug in de *algemene* voorraad.

Schepen zonder tonnage zijn uitgesloten van deze actie.

Regio

Kies een regio: **Alle schepen in deze regio die vaarklaar zijn**, leveren **aan de respectievelijke eigenaar hun inkomen op en verbruiken elk 1 steenkool** (behalve klippers). Plaats de verbruikte steenkool terug in de algemene voorraad. Alle eigenaren van de schepen die op deze manier inkomsten genereren, nemen het bijbehorende bedrag van de bank.

Omdat je deze actie hebt geactiveerd, ontvang je een extra **bonus van £30** van de bank **voor elk handelshuis** dat je bezit in de regio.

Voorbeeld - Vloot: *Groen heeft in totaal 4 schepen op het spelbord en voert de actie Vloot uit.*

De Ormuz *heeft geen kolen en is dus niet vaarklaar. De andere 3 schepen hebben kolen en de* Cutty Sark *is als klipper altijd vaarklaar.*

De Arizona *en de* Adriatic *geven elk één steenkool af aan de voorraad. Groen ontvangt als inkomen:*

*£50 (*Arizona*) + £30 (*Adriatic*) + £20 (*Cutty Sark*) = £100*

Voorbeeld - Vracht: *Groen heeft in totaal de 4 hierboven getoonde schepen. Groen kan alleen de* Arizona *voor Cargo selecteren. De* Ormuz *heeft geen kolen en is daarom niet vaarklaar, de* Adriatic *en de* Cutty Sark *hebben geen tonnage-informatie. Groen kiest de* Arizona *en geeft één steenkool van de* Arizona *terug aan de algemene voorraad. Voor een tonnage van 5.000 ton neemt Groen £50 van de bank.*

Voorbeeld - Regio: *Blauw kiest de Stille Oceaan als regio. De* Majestic *heeft geen kolen en is daarom niet vaarklaar.*

De Stirling Castle *en de* Oregon *geven elk één steenkool af.*

Geel ontvangt £30 als inkomen.

Blue ontvangt £50 als inkomen.

Aangezien Blauw de actie heeft gekozen en 2 handelshuizen in de regio bezit, ontvangt Blauw een extra £60 als bonus, voor een totaal van £110 van de bank.

Blauwe Wimpel (Blue Riband)

De Blauwe Wimpel kan alleen worden verkregen door het snelste schip in de Noord-Atlantische Oceaan. Je neemt **twee keer het inkomen** van je schip voor deze prestigieuze recordreis en je schip verbruikt 1 steenkool.
Als je schip samen met minstens één ander schip het snelste schip in de Noord-Atlantische Oceaan bent (hetzelfde aantal knopen), kan je toch nog de Blauwe Wimpel behalen.

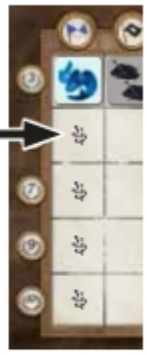
Hiervoor verbruikt het schip dan echter 2 kolen, want de stokers halen echt alles uit de ketels om dezelfde recordtijd te scoren! Ook dan krijg je twee keer het inkomen van het schip. Aan het begin van het spel verhindert de neutrale Scotia in New York dat schepen onder de 15 knopen de Blauwe Wimpel winnen.

Neem bovendien een **Blauwe Wimpel** voor de recordreis en plaats deze in de eerste kolom van je tableau. Als deze kolom al vol is, neem je in plaats daarvan een andere handelsfiche of kolenbunker voor een kolom waarin je tot nu toe de minste tegels hebt en, indien van toepassing, betaal je het daar afgedrukte bedrag aan de bank.

Voorbeeld - Blauwe Wimpel

In fase 2 betaalt Groen 1 contract om 1 steenkool op de ARIZONA *te laden.*

De stoomboot ARIZONA *(1879) steekt de Noord-Atlantische Oceaan over met 15 knopen op weg naar Montreal. Het enige andere schip in de Noord-Atlantische Oceaan, de neutrale* SCOTIA *in New York, is ook 15 knopen snel. Aangezien de* ARIZONA *maar 1 steenkool aan boord heeft, besteedt Groen eerst een contract in fase 2 om nog 1 steenkool op het schip te plaatsen. Groen kan nu de* ARIZONA *voor de Blauwe Wimpel laten varen: de* ARIZONA *verbruikt 2 kolen. De beloning voor de recordreis is het dubbele van het inkomen (2x £50 = £100) uit de bank en een Blauwe Wimpel voor Groens tableau.*



Kolen (Coal)

Deze actie bestaat uit twee stappen:

1. Kolenbunker kopen: Je **mag** een kolenbunker kopen uit de algemene voorraad. Plaats deze op de bovenste vrije veld in de bijpassende kolom van je tableau. Als er in dit veld van de kolom kosten staan, dan betaal je deze aan de bank. In de situatie her rechts is dit £30. Als de kolom al vol is, neem je in plaats daarvan een andere fiche voor een kolom waarin je tot nu toe de minste tegels hebt en, indien van toepassing, betaal je het daar afgedrukte bedrag aan de bank.

2. Steenkool laden: Neem eerst zoveel steenkool uit de algemene voorraad als er steenkoolsymbolen op je bord staan. In bovenstaande situatie neem je 4 kolen (de nieuwe kolenbunker telt ook mee). **Verdeel deze steenkool gelijkmatig** over je stoomschepen op het spelbord, hierbij geldt:

- Zolang er nog stoomschepen zonder kolen zijn, mag geen enkel schip een tweede kolen laden;
- Zolang er nog stoomschepen zijn die maar 1 steenkool hebben, mag geen enkel schip een derde steenkool laden.
- Geen enkele stoomboot mag meer dan 3 kolen hebben. Als je nog kolen over hebt, gaan die helaas verloren.

Voorbeeld - Kolen:

1. Geel heeft al twee kolenbunkers gekocht en plaatst er nu nog een uit de algemene voorraad op het derde veld. Dit kost £60, die Geel aan de bank betaalt.

2. Geel heeft nu 5 kolensymbolen op het bord (2 vanaf het begin en 3 uit gekochte kolenbunkers) en neemt dus 5 kolen uit de algemene voorraad, die Geel onder haar 4 schepen moet verdelen. Omdat de ARIEL *een klipper is, kan ze geen kolen ontvangen en wordt ze uitgesloten. De eerste steenkool moet op de* CAMPANIA *geplaatst worden, aangezien deze nog geen steenkool heeft. Nu zijn er 2 schepen met slechts één steenkool en deze moeten eerst worden geladen met een tweede steenkool.*

Dus wordt 1 steenkool geplaatst op de CAMPANIA *en de* ADRIATIC. *Nu zijn er nog 2 kolen over, die vrij kunnen worden geplaatst, aangezien alle stoomboten al 2 kolen hebben. Beide kunnen echter niet op hetzelfde schip worden geplaatst, anders wordt het maximum van 3 kolen overschreden. Geel besluit 1 steenkool op de* MAURETANIA *en 1 steenkool op de* CAMPANIA *te plaatsen. De* MAURETANIA *en de* CAMPANIA *hebben beide het maximum van 3 kolen bereikt.*

Huis (House)

Je kiest een haven waarin je een (handels)huis bouwt. Voorwaarde: Eén van je eigen schepen moet in de ligplaats van de haven liggen en er mag nog geen huis in deze haven zijn.

1. Ontvang inkomsten: Als je schip vaarklaar is in een ligplaats van de haven, ontvang je zijn inkomsten van de bank en geef je één steenkool (behalve klipper) van het schip af aan de algemene voorraad.

2. Bouw een handelshuis: Plaats een huis van jouw kleur naast het havensymbool van de haven. Als hier huizen van andere kleuren zijn, betaal je hun eigenaren elk £30.

3. Neem een handelsfiche: Neem een handelsfiche naar keuze (rood, groen of wit) en plaats dit op je bord in de daarvoor bestemde kolom op het bovenste vrije veld. Als er kosten in dit veld staan, betaal je deze aan de bank.

Voorbeeld - Huis:

Geel kiest Rio de Janeiro als haven, hier ligt een geel schip en hier is nog geen geel huis gebouwd.

1. Geel geeft 1 steenkool uit CAMPANIA *terug aan de algemene voorraad en ontvangt £70 inkomen.*

2. Geel plaatst het huis in Rio de Janeiro en betaalt £30 aan Groen aangezien daar al een groen huis staat.

3. Geel neemt 1 handelsfiche uit de voorraad. Geel kiest een rode handelsfiche en betaalt £60 aan de bank om het fiche op het volgende lege veld in de rode kolom te plaatsen.

Focus op handelshuizen (kortweg: huizen)

De handelshuizen zijn in veel situaties nuttig:
- Je ontvangt £30 voor elk van je handelshuizen in de geselecteerde regio in de "Regio"-actie,
- Je ontvangt £30 van elke persoon die een handelshuis bouwt in dezelfde haven,
- Elk handelshuis dat je bouwt, is 3 punten waard bij de eindtelling.

EINDE VAN HET SPEL

Als aan het einde van een **rondelactie Schepen de trekstapel leeg** is, wordt het einde van het spel aangekondigd.

Speel de huidige ronde tot het einde en daarna nog **drie volledige rondes**. Elke ronde begint opnieuw met de persoon in het bezit van de CUTTY SARK. Om de drie beurten te tellen, is het aan te raden om, zodra de trekstapel op is, **3 kolen naast de kapitein** van de persoon met de CUTTY SARK te leggen. Telkens deze kapitein op het rondel beweegt, wordt er **1 steenkool verwijderd**. De overige kolen verhuizen mee met de kapitein. Wanneer deze kapitein aan de beurt is en er geen kolen meer naast hem liggen, ga je direct door naar de eindtelling. Dus in plaats van verdere acties uit te voeren, plaats je je kapiteins van de rondel op de "0" van het scorespoor aan de rand van het speelbord.

Blauw heeft de trekstapel geleegd met zijn eigen "Schepen"-actie en luidde zo het einde van het spel in. Omdat Geel de CUTTY SARK bezit, worden er 3 kolen op de rondel naast de gele kapitein geplaatst. Nu gaat het spel gewoon verder volgens de volgorde van de stoelen. Als Geel weer aan de beurt is, wordt er 1 steenkool verwijderd en begint de voorlaatste ronde.

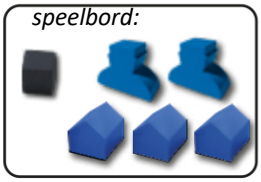
EINDTELLING

Tel je punten bij elkaar op aan de hand van de volgende vier scorestappen. Met je kapitein van het rondel kun je de punten aanduiden op het scorespoor.

1. **Steenkool en geldcontracten.** Zet alle kolen op je stoomschepen en contracten die je bezit om in geld. Neem voor elk £20 van de bank.
2. **Geld naar punten.** Voor elke volledige £100 die je bezit, krijg je 1 punt op het scorespoor. Bedragen onder de £100 komen te vervallen.
3. **Punten voor kapiteins en handelshuizen.** Tel je kapiteins en handelshuizen op het speelbord. Je krijgt voor elk 3 punten op het scorespoor.
4. **Punten voor vlaggen.** De onderste tegel in de respectieve kolom van je tableau bepaalt de puntenwaarde voor de respectieve vlag. Als er geen tegel in een kolom is geplaatst, tellen de afgedrukte tegels en scoor je dan ook 3 punten per vlag. Vermenigvuldig het aantal punten in de kolom met het aantal vlaggen van deze kleur en scoor dit aantal punten op het scorespoor. De kleurrijk gestreepte vlaggen scoren elk evenveel punten als het aantal verschillende andere vlaggen dat je bezit, (de kleurrijk gestreepte vlaggen tellen zelf niet mee); ze kunnen dus maximaal 5 punten voor 5 verschillende vlaggen opleveren. Deze punten worden ook op het scorespoor bijgeteld.

Wie de meeste punten haalt, wint. Bij een gelijke stand wint degene die het jongste schip bezit.

Op het speelbord:



Blauw telt zijn punten in de eindtelling:

1.) en 2.) Blauw heeft 1 steenkool op een schip op het speelbord en 1 contract in zijn eigen voorraad en ontvangt hiervoor £ 40. Met de £120 is dit £160, dit levert 1 punt op.

3.) Met 2 actieve kapiteins (d.w.z. op schepen op het speelbord) en 3 handelshuizen scoort Blauw nog eens 5 x 3 = 15 punten.

4.) In de loop van het spel heeft Blauw schepen en bedrijfshoofdkwartieren verworven met deze vlaggen: 4 blauwe, 1 zwarte, 2 groene, 1 rode en 2 gekleurde vlaggen.

Dit resulteert in de volgende punten:
4 x 9 = 36 punten (blauwe kolom)
1 x 3 = 3 punten (zwarte kolom)
2 x 7 = 14 punten (groene kolom)
0 x 3 = 0 punten (witte kolom, geen wit vlaggenschip verkregen)
1 x 5 = 5 punten (rode kolom)
2 x 4 = 8 punten (gekleurde gestreepte vlaggen; elk 4 punten, aangezien blauw 4 verschillende andere vlagkleuren heeft: blauw, zwart, groen en rood).
Dit geeft een totaal van 82 punten voor blauw.