De spelregels die bij het spel zitten, kunnen nogal overweldigend en verwarrend zijn en van de hak op de tak springen; vandaar dit beknopte overzicht. Lees alles in de volgorde zoals die hier neergeschreven staat. Opgelet: dit is slechts een samenvatting. Het is aangeraden om de spelregels toch eerst even volledig door te nemen alvorens deze gids te gebruiken. Veel succes!

De Ruimteschepen van Catan

Winnaar van het spel:

De speler die als eerste 10 overwinningspunten (**symbool V**) behaalt.

Punten scoren:

- De startkaarten zon en maan zijn elk één overwinningspunt waard.
- Elke kolonie (kaart met K) is één overwinningspunt waard. (10 in totaal)
- Vriend der volken: voor elke handelsplaneet (kaart met H) krijg je één vriendschapspunt (**symbool handen**). Vanaf 3 vriendschapspunten krijgt de speler met de meeste vriendschapspunten de kaart 'Vriend der volken' die één overwinningspunt waard is. (1 in totaal)
- Volksheld: voor elke piratenvloot die je verslaat, (of voor sommige opdrachten van de Intergalactische Raad) krijg je één ordepunt (**symbool medaille**). Vanaf 3 ordepunten krijgt de speler met de meeste ordepunten de kaart "Volksheld", die één overwinningspunt waard is. (1 in totaal)
- Sommige opdrachten van de Intergalactische Raad zijn één overwinningspunt waard. (2 in totaal)
- Elk centrum van niveau II is één overwinningspunt waard. (6 in totaal)

Uitleg bij de centra:

- Nieuwscentrum I: Je mag de eerste 2 kaarten van een stapel bekijken en deze naar keuze op of onder de stapel terugleggen.
- Nieuwscentum II: Je mag de eerste 3 kaarten van een stapel bekijken en deze naar keuze op of onder de stapel terugleggen. Je krijgt ook één overwinningspunt.
- Logistiek centrum I: Je kunt maximaal 3 grondstoffen in je opslagplaatsen onderbrengen.
- Logistiek centrum II: Je kunt maximaam 4 grondstoffen in je opslagplaatsen onderbrengen. Je krijgt ook één overwinningspunt.
- Kenniscentrum I: Bij het dobbelen van het afgebeelde getal (2 voor zon, 3 voor maan) krijg je een wetenschapspunt.
- Kenniscentrum II: Bij het dobbelen van zowel 2 als 3 krijg je een wetenschapspunt. Je krijgt ook één overwinningspunt.
- Directiecentrum I: Je mag tijdens je vlucht maximaal 3 acties uitvoeren in plaats van 2.
- Directiecentrum II: Je mag tijdens je vlucht maximaal 4 acties uitvoeren in plaats van 3. Je krijgt ook één overwinningspunt.

- Productiecentrum I: Bij het dobbelen van het afgebeelde getal (2 voor maan, 3 voor zon) krijg je een handelsgoed.
- Productiecentrum II: Bij het dobbelen van zowel 2 als 3 krijg je een handelsgoed. Je krijgt ook één overwinningspunt.
- Handelscentrum I: Je mag in je beurt éénmaal voor 2 Astro een grondstof van de andere speler kopen. Deze mag niet weigeren.
- Handelscentrum II: Je mag in je beurt éénmaal voor 2 Astro per grondstof maximaal 2 grondstoffen van de andere speler kopen. Deze mag niet weigeren. Je krijgt ook één overwinningspunt.

Grondstoffen verdienen:

- Procuctiecentra bouwen voor het verdienen van handelsgoederen (dobbelsteenworp).
- Kolonies stichten voor carbonaat, graan, brandstof en erts (dobbelsteenworp).
- Handelsbases stichten van 1 tot 5 Astro voor graan, erts, carbonaat, brandstof en handelswaren. Ook zijn er drie kaarten 'Diplomatenbasis' die voor 3 Astro een grondstof naar keuze kunnen opleveren. Opgelet: één van deze drie kaarten is een Handelsbasiskaart (symbool H) en kan dus één van de spelers een permanent voordeel opleveren.

Wetenschapspunten verdienen:

- Kenniscentra bouwen voor het verdienen van wetenschapspunten (dobbelsteenworp).
- Galactische bibliotheek: 3 Astro voor één wetenschapspunt.
- Basis van de Wetenschappers (reservestapel II): 2 Astro voor één wetenschapspunt. Opgelet: dit is een Handelsbasiskaart (symbool H) en kan dus één van de spelers een permanent voordeel opleveren.

Vriendschapspunten verdienen:

- Voor elke handelsplaneet (kaart met H) krijg je één vriendschapspunt (handen). Vanaf 3 vriendschapspunten krijgt de speler met de meeste vriendschapspunten de kaart 'Vriend der volken' die één overwinningspunt waard is.

Orden verdienen:

- Voor elke piratenvloot die je verslaat, (of voor sommige opdrachten van de Intergalactische Raad) krijg je één ordepunt (medaille). Vanaf 3 ordepunten krijgt de speler met de meeste ordepunten de kaart "Volksheld", die één overwinningspunt waard is.

Spelverloop:

1. **Productiefase**: werp de gele dobbelsteen.
    - Beide spelers ontvangen eventueel een grondstof (via Koloniekaarten of het Productiecentrum) en/of een wetenschapspunt (via het Kenniscentrum). Let op de beperkingen ivm opslag en productie (indien er meerdere grondstoffen worden verdiend, moet de speler er één kiezen om te produceren).

2. **Vliegfase**:

    - De speler die aan de beurt is, telt de ogen van de gele dobbelsteen op bij de sterkte van zijn raketmotoren. Dit bepaalt hoeveel kaarten hij in een sector mag doorvliegen.

    - De vlucht van een speler eindigt zodra hij:

        - het aantal kaarten, gelijk aan de snelheid van zijn ruimteschip heeft omgedraaid;

        - 2 acties heeft uitgevoerd (of 3 of 4, indien hij directiecentra heeft);

        - een gevecht verliest tegen een piraat;

        - hij zijn vlucht zelf voortijdig beëindigt.

Acties uitvoeren:

Bij het uitvoeren van een actie wordt de kaart 45 graden gedraaid. Sommige acties kunnen gekoppeld zijn aan het stichten van een Handelsbasis of een Kolonie, waardoor de kaart uit de stapel verdwijnt en wordt vervangen door een kaart uit de reservestapel. Elke stapel moet altijd 10 kaarten bevatten.

Handelsbases die in deze ronde werden gesticht, mogen pas worden gebruikt als de vliegfase van deze ronde is beëindigd. Het stichten van een Handelsbasis of een Kolonie kan enkel mits betaling van een Handelsschip of een Kolonieschip. Deze schepen kunnen worden aangekocht in de Handels- en bouwfase.

Piraten:

Als de tegenspeler een piratenkaart trekt, mag hij deze nog niet laten zien, omdat de sterkte van de piratenkaart de keuze van de speler die aan de beurt is, niet mag beïnvloeden. Hij leest de eerste alinea op de kaart en wacht tot de speler een beslissing heeft gemaakt. Als de speler de piraat niet kan of wil betalen, volgt er een gevecht.

De blauwe dobbelsteen wordt gesmeten en opgeteld bij de sterkte van de boordkanonnen:

- als het totale aantal gelijk is of groter is dan de sterkte van de piraat, dan wint de speler. Deze ontvangt de piratenkaart, die één ordepunt waard is, en eventuele grondstoffen of Astro. Aangezien de piratenkaart uit de stapel verwijderd wordt, moet hij worden vervangen door een kaart uit de reservestapel.

- als het totale aantal kleiner is dan de sterkte van de piraat, dan wint de piraat. De vliegfase van de speler wordt beëindigd en naar gelang de sterkte van de piraat, verliest de speler grondstoffen en/of centra of boordkanonnen.

Een overwinning op een piraat telt niet als actie. De kaart uit de vervangstapel die in de plaats komt van de piraat, wordt dan ook niet 45 graden gedraaid. De vervangkaart mag indien gewenst onmiddellijk worden gespeeld als actie.

In de hoofdstapels zitten 2 piraten, in de reservestapels zitten 9 piraten. Hun sterkte:

- Sterkte 2: hoofdstapel
- Sterkte 3: hoofdstapel
- Sterkte 2: reservestapel I
- Sterkte 3: reservestapel I
- Sterkte 4: reservestapel I
- Sterkte 4: reservestapel II
- Sterkte 5: reservestapel II
- Sterkte 5: reservestapel III
- Sterkte 6: reservestapel III
- Sterkte 6: reservestapel IV
- Sterkte 7: reservestapel IV

3. Handels- en bouwfase:

Bouwkosten:

- Raketmotor type I: 2 brandstof.
- Raketmotor type II: 2 brandstof + 1 wetenschapspunt.
- Handelsschip: 1 erts + 1 brandstof + 1 handelsgoed.
- Kolonieschip: 1 erts + 1 brandstof + 1 graan.
- Boordkanon type I: 2 carbonaat.
- Boordkanon type II: 2 carbonaat + 1 wetenschapspunt.
- Centrum type I: 1 erts + 1 carbonaat + 1 graan.
- Centrum type II: 1 erts + 1 carbonaat + 2 graan. Opgelet: er is maar één centrum II van elk type. Als je het voordeel van een centrum II wil, zal je dus snel moeten zijn. Weg is weg!

Handelen:

Met handelsbases en diplomatenbases kan een speler grondstoffen en wetenschapspunten aankopen en verkopen. In de handelsfase mag een speler maximaal 2 handelsplaneten inzetten. Hij mag met elk van deze planeten ook slechts één actie uitvoeren (bijvoorbeeld: 2 carbonaat verkopen en 1 erts kopen. Hierna is het niet toegestaan om nog eens erts te verkopen om zo extra Astro te bekomen).

Ruilen met je medespeler is ook toegestaan. Dit kan voor andere grondstoffen, wetenschapspunten of Astro. Door middel van een Handelscentum kan een speler zijn medespeler dwingen tot het verkopen van grondstoffen voor 2 Astro.