

Overzicht van de voordelen van verdragkaarten:

OSLO, LONDON, NOVGOROD: elke keer dat je een productie- of een giftactie uitvoert waarbij je minimaal 1 product van de aangegeven soort krijgt, krijg je 1 extra product van die soort.

Let op: dit geldt uitsluitend voor acties die specifiek de kopjes "Productie:" of "Gift:" hebben.

AMSTERDAM: elke keer dat je een donatieactie uitvoert, krijg je 1 extra sterfiche.

GDANSK: elke keer dat je een gesplitste actiekaart gebruikt, mag je de acties op beide helften ervan in een volgorde naar keuze gebruiken.

BRUXELLES: elke keer dat je een "Verdien prestige"-actie uitvoert, mag je 1 meubel betalen om de actie direct te herhalen. Je mag dit voordeel echter niet voor de herhaalde actie gebruiken.

LE HAVRE: elke keer dat je een "Zet een rechtszaak voort"-actie uitvoert, mag je 1 product naar keuze betalen om de actie direct te herhalen. Je mag dit voordeel echter niet voor de herhaalde actie gebruiken.

KJØBENHAVN: elke keer dat je een "Trek een speciale actiekaart"-actie uitvoert, mag je 1 bier betalen om de actie direct te herhalen. Je mag dit voordeel echter niet voor de herhaalde actie gebruiken.

Overzicht van de effecten van schipkaarten:

- als je dit schip koopt, voer je de "Verdien prestige"-actie tweemaal uit (zie blz. 9). Heb je de verdragkaart Bruxelles, dan mag je het voordeel daarvan eenmaal op elk van beide acties toepassen. Heb je schipkaart 16, dan mag je het effect daarvan ook eenmaal op elk van beide acties toepassen.
- als je dit schip koopt, voer je de "Zet een rechtszaak voort"-actie tweemaal uit (zie blz. 11). Heb je de verdragkaart Le Havre, dan mag je het voordeel daarvan eenmaal op elk van beide acties toepassen.
- als je dit schip koopt, voer je de "Trek een speciale kaart"-actie tweemaal uit (zie blz. 9). Heb je de verdragkaart Kjøbenhavn, dan mag je het voordeel daarvan eenmaal op elk van beide acties toepassen.

4 en 5: als je dit schip koopt, krijg je het aangegeven aantal brieven.

6 tot en met 10: krijg het aangegeven inkomen in stap 3 van elk laagseizoen.

11 tot en met 14: elke keer dat je een productieactie uitvoert, krijg je 1 extra product van de aangegeven soort, ongeacht welke soort de actie produceert.

15: elke keer dat je een rechtszaak wint, krijg je 2 sterfiches.

16: elke keer dat je een "Verdien prestige"-actie uitvoert, mag je 2 bier betalen om de actie direct te herhalen. Je mag dit voordeel echter niet voor de herhaalde actie gebruiken.

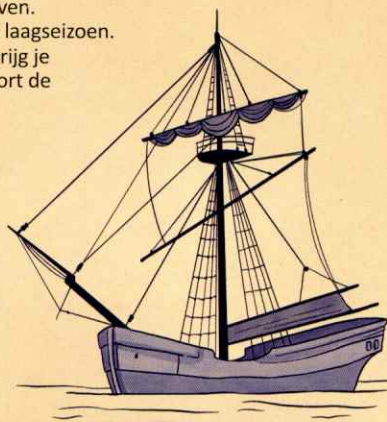
17: elke keer dat je de inktpot vooruitzet, mag je die kosteloos 1 veld verder zetten dan gebruikelijk.

18: je hoeft geen brief te betalen om optie C uit te voeren.

19: elk schip dat je na aanschaf van dit schip koopt, kost 1 product minder dan gebruikelijk.

20: dit schip geeft 5 donkere sterren.

21: dit schip geeft zoveel donkere sterren als het aantal schipkaarten voor je (inclusief dit schip).

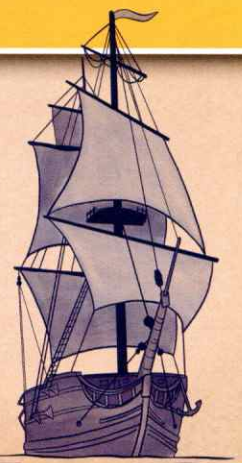


STEDENSTRIJD

Altona vs. Hamburg

Kort speloverzicht

In de 16^e eeuw werd in Noord-Duitsland een klein vissersdorp gesticht. Daar leek niets bijzonders aan behalve de kleine afstand tot de oude hanzestad **Hamburg**. De mensen begonnen het dorpje "al te nabij" te noemen, een naam die volgens de overlevering tot **Altona** werd omgedoopt. Terwijl Altona snel groeide ontstond grote rivaliteit, waarbij de twee steden elkaar voortdurend probeerden te overtroeven door hun commerciële vloten uit te breiden, goederen te produceren en strategische rechtszaken aan te spannen. Tegen de tijd dat Altona in 1937 in Hamburg was geïntegreerd, deelden de twee steden een lange, verstregelde geschiedenis, waarbij het lot van de een vaak dat van de ander veranderde.



In *Stedenstrijd* bepaalt iedere speler het lot van één van deze buursteden en probeert hij een onoverbrugbaar verschil te maken in 1 van de 4 categorieën van succes (prestige, rechtszaken, schepen of verdagen). Wie dat voor elkaar krijgt, wint direct. Dit zorgt voor een intens en spannend heen en weer, waarbij de sleutel tot succes ligt in de kunst van het misleiden, het vermogen om de intenties van je tegenstander in te schatten en de kansen op het speelbord te benutten.



© 2025 Deep Print Games GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Andreas Steding
Illustraties: Annika Heller
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China

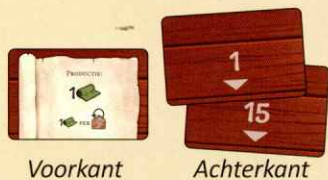


STS01-03821-2411

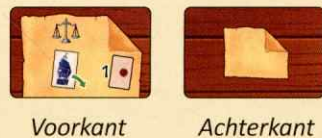
1 speelbord



15 basisactiekaarten



24 speciale actiekaarten



8 verdragkaarten



10 rechtszaakkaarten



1 speloverzicht



21 schipkaarten



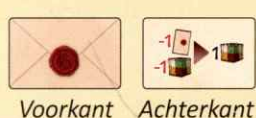
1 overzicht van het laagseizoen



48 producten



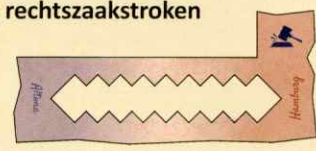
12 brieven



12 fabrieken



3 rechtszaakstroken



12 sterfiches



1 inktpot



1 prestigesteen



3 rechtszaakstenen



1 belfiche



4 opbergdozen



1

Bepaal wie met Hamburg (rood) en wie met Altona (blauw) speelt. Leg het **speelbord** dan zo tussen de spelers in dat de naam van de stad op het **prestigespoor** naar de betreffende speler wijst. De rode kant van het prestigespoor hoort bij Hamburg en de blauwe kant bij Altona.



2

Leg het **overzicht van het laagseizoen** aan de rand van het speelbord waar de **bel** zich bevindt. Leg het **belfiche** op die bel.



3

Neem de 15 **basisactiekaarten**.

Is dit je eerste spel, draai de kaarten dan naar hun achterkant en sorteer die in oplopende volgorde van 1 tot en met 15. Leg die 15 kaarten dan met de klok mee, te beginnen rechts van het overzicht van het laagseizoen, in oplopende volgorde rond het speelbord. Zorg ervoor dat op elk van de 15 lege **lichte randvelden** één van deze kaarten ligt (de **donkergele randvelden** blijven voor nu leeg). Draai alle 15 kaarten daarna open.



Ken je het spel al, schud dan de 15 basisactiekaarten en leg er op elk licht randveld willekeurig 1 open.

4

Schud de 24 **speciale actiekaarten** en leg die als gedekte **actiestapel** op het daarvoor bedoelde veld op het speelbord (a).

Trek er dan 4 en leg er op elk van de 4 **donkergele randvelden** (b) 1 open.



Houd wat ruimte over naast het overzicht van het laagseizoen voor een **aflegstapel** voor speciale actiekaarten (c), die tijdens het spel ontstaat.



5



Schud de 21 **schipkaarten**. Leg er 10 als gedekte **schipstapel** op het daarvoor bedoelde veld op het speelbord (d). Doe de resterende 11 gedekt in de doos. Die zijn dit spel niet nodig. Trek dan 4 kaarten van de schipstapel en leg er op elk van de 4 **schipvelden** (e) 1 open.

6



Schud de 8 **verdragkaarten**, trek er 4 en leg er op elk van de 4 **verdragvelden** (f) 1 open. Doe de resterende 4 in de doos. Die zijn dit spel niet nodig.

7

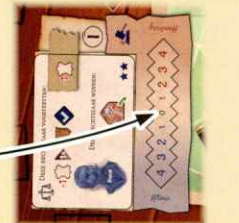


Schud de 10 **rechtszaakkaarten**. Leg er 7 als gedekte **rechtszaakstapel** op het daarvoor bedoelde veld op het speelbord (g). Doe de resterende 3 gedekt in de doos. Die zijn dit spel niet nodig. Trek dan 3 kaarten van de rechtszaakstapel en leg er op elk van de 3 **rechtszaakvelden** (h) 1 open.

8

Leg onder elk van de 3 rechtszaakkaarten een **rechtszaakstrook** zodat de getallen op het speelbord door de gaten van de strook zichtbaar zijn.

Leg op veld 0 (in het midden) van elke rechtszaakstrook een **rechtszaaksteen**.



9

Leg het **speloverzicht** op het lege houten gebied van het speelbord. Dit overzicht toont het spelverloop en de voorwaarden voor het einde van het spel.



10

Zet de **inktpot** op het **inktveld** naast het overzicht van het laagseizoen en de **prestigesteen** op het neutrale veld in het midden van het **prestigespoor**.



11

Vorm naast het speelbord een algemene **voorraad** van de 48 **producten**, 12 **brieven**, 12 **fabrieken** en 12 **sterfiches**.



12

Iedere speler neemt 1 fabriek uit de voorraad en legt die met de tang naar boven voor zich neer.



13

Bepaal een startspeler door loting. Die speler neemt 1 bier en 1 product naar keuze uit de voorraad en zet die als persoonlijke **opslag** voor zich neer. Daarna neemt de andere speler 2 bier en 1 product naar keuze uit de voorraad en legt die in zijn eigen opslag (weet je niet zeker welk product je moet kiezen, dan raden we aan om een meubel te nemen, want dat is het meest waardevol).



Zodra al deze voorbereidingen zijn afgerond, voert de startspeler zijn eerste beurt uit.

In *Stedenstrijd* zijn jij en je rivaal afwisselend aan de beurt. Ben je aan de beurt, dan zet je de inktpot met de klok mee langs de inktvelden van het speelbord vooruit. Afhankelijk van het inktveld waar je eindigt, voer je bepaalde acties uit. Zet een speler de inktpot voorbij de bel, dan wordt het spel onderbroken en vindt er een **laagseizoen** plaats. De onderbroken speler zet daarna zijn beurt voort.

Het spel is afgelopen na het laagseizoen waarin aan minimaal 1 van de voorwaarden voor het einde van het spel wordt voldaan (uiterlijk na het 7^e laagseizoen). De speler met de meeste sterren wint in dat geval het spel.

Het spel eindigt echter meestal vóór dat moment als gevolg van een speler met een **directe overwinning**. Dit kan op 4 manieren:

- De speler heeft 3 **schipkaarten** meer dan zijn rivaal.
- De speler wint zijn 3^e **rechtszaakkaart**.
- De speler heeft alle 4 **verdragkaarten**.
- De prestigesteen bereikt de stadsnaam van de speler aan het einde van het prestigespoor.

Een speelbeurt

Ben je aan de beurt, dan **moet** je eerst de inktpot met de klok mee langs de **inktvelden** van het speelbord vooruitzetten. Je moet de inktpot minimaal naar het volgende inktveld verplaatsen, maar je mag deze zo ver vooruitzetten als je wilt en kunt betalen.

Zet je de inktpot 1 of 2 inktvelden vooruit, dan betaal je niets. Vanaf het derde veld moet je wel voor de verplaatsing betalen: het derde veld kost 1 product, het vierde veld kost ook 1 product en elk extra veld na het vierde kost 2 producten. Je bepaalt zelf welke producten je betaalt, maar je mag niet naar een inktveld bewegen als je er niet voor kunt betalen.



“Betalen” en “krijgen”:

Geven de spelregels aan dat je producten of brieven moet **betalen**, dan betekent dat dat je die uit jouw opslag in de voorraad legt. Geven de spelregels aan dat je producten of brieven **krijgt**, dan neem je die uit de voorraad en leg je ze in je opslag.

Voorbeeld: zet je de inktpot (a) naar inktveld 1 of 2, dan betaal je niets. Wil je echter naar inktveld 6, dan moet je in totaal 6 producten naar keuze betalen: 1 product voor veld 3 + 1 product voor veld 4 + 2 producten voor veld 5 + 2 producten voor veld 6.



Kies na het vooruitzetten van de inktpot en het eventuele betalen ervoor 1 van de volgende 4 opties om op dat inktveld uit te voeren:

Optie A:

Voer de acties van de bij dat inktveld liggende actiekaart uit (zie verderop). Laat de kaart na gebruik liggen.



of

Optie B:

Speel 1 speciale actiekaart uit je hand, voer de acties erop uit en leg de kaart dan open op de aflegstapel voor speciale actiekaarten.



of

Optie C:

Betaal 1 brief om **zowel** optie A **als** optie B uit te voeren, in een volgorde naar keuze (je moet echter de ene optie voltooien voordat je de andere start en kunt acties dus niet combineren). Verder moet je de brief betalen, voordat je een kaart gebruikt (en dus niet pas betalen nadat je de brief via 1 van de acties ontvangt).



of

Optie D:

Is de actiekaart naast de inktpot een speciale actiekaart, dan mag je die oppakken en in je hand nemen (je gebruikt deze dan niet direct, maar bewaart de kaart voor een latere beurt – zie optie B). Het lege randveld naast de inktpot blijft voor nu leeg. Je kunt op deze manier geen basissactiekaarten nemen.



Heb je 1 van deze opties uitgevoerd, dan is je rivaal aan de beurt.

De acties op de actiekaarten

Elke actiekaart toont 1 of meer acties.

Is het een *gesplitste actiekaart* (te herkennen aan de scheur), dan kies je 1 van beide helften.

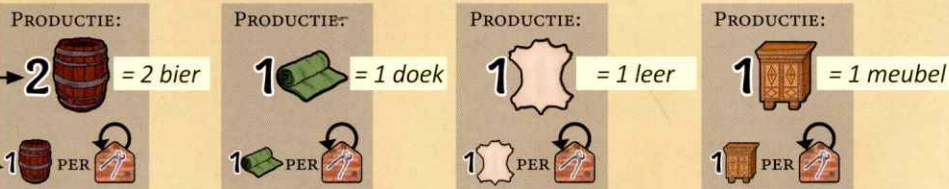


Anders mag je alle acties erop in een volgorde naar keuze uitvoeren. Acties die je niet wilt of kunt uitvoeren, vervallen.



Actie: Productie

Krijg de aangegeven producten.



Gebruik daarnaast zoveel van je **actieve** fabrieken als je wilt om meer producten van die soort te produceren: voor elke fabriek die je nu naar de inactieve kant draait, krijg je 1 extra product van die soort.

Opmerking: je fabrieken blijven het hele spel bij jou. Een fabriek is echter uitsluitend actief als de tang erop zichtbaar is. Wijst het kruis naar boven, dan is de fabriek inactief. Om een inactieve fabriek opnieuw te gebruiken, moet je die eerst reactiveren (dat gebeurt automatisch in het laagseizoen, maar kan ook via speciale actiekaarten en rechtszaakkaarten).



Actie: Gift

Krijg de aangegeven producten.

Voorbeelden:



Actie: Donatie

Betaal de afgebeelde producten om het getoonde aantal sterfiches uit de voorraad te krijgen. Je kunt dit tijdens deze actie zo vaak doen als de centrale pijl aangeeft.

Voorbeelden:



Betaal 2 producten naar keuze om 1 sterfiche te krijgen. Betaal 1 leer om 1 sterfiche te krijgen (maximaal 2 keer). Betaal 2 meubels om 3 sterfiches te krijgen.

Bewaar je sterfiches voor je. De waarde ervan wordt pas aan het einde van het spel duidelijk, want ze worden uitsluitend geteld als het spel niet met een directe overwinning eindigt.

Actie: Productruil

Doe dit maximaal 2x: ruil 1 product naar keuze uit je opslag tegen 1 product naar keuze uit de voorraad.

Actie: Krijg een brief

Krijg het aangegeven aantal brieven (brieven zijn geen producten, maar zijn soms vereist als kosten van bepaalde acties).

Je kunt brieven ook op de volgende manier gebruiken: je mag op elk moment een brief betalen om 1 product naar keuze uit je opslag tegen 1 product naar keuze uit de voorraad te ruilen (dit staat ter herinnering op de achterkant van elke brief).



Actie: Trek een speciale actiekaart

Trek 1 speciale actiekaart van de *actiestapel* en neem die in je hand.

Actie: Bouw een fabriek

Betaal 2 producten naar keuze om 1 fabriek uit de voorraad te nemen en met de tang naar boven voor je neer te leggen.

Neem kosteloos 1 fabriek naar keuze uit de voorraad en leg die met de tang naar boven voor je neer.

Actie: Verdien prestige

Verplaats de prestigesteen op het *prestigespoor* 1 veld richting jouw stadsnaam.

De symbolen langs de rand van het spoor hebben uitsluitend effect in het laagseizoen als ze inkomen genereren voor de speler aan wiens kant de prestigesteen zich bevindt (zie blz. 13).

De donkere sterren zijn niet van belang tot het einde van het spel en worden uitsluitend geteld als het spel niet met een directe overwinning eindigt.

Directe overwinning: bereikt de prestigesteen het veld met jouw stadsnaam, dan win je het spel direct.



Actie: Sluit een verdrag



Neem 1 verdragkaart van het speelbord of van je rivaal en leg die voor je neer.

Neem je de kaart van het speelbord, dan kost dat niets.

Neem je de kaart van je rivaal, dan moet je 1 brief aan de voorraad betalen.

Elke verdragkaart geeft je een permanent voordeel (zie overzicht op blz. 16).

Let op: in elk laagseizoen moet je onderhoudskosten betalen voor elke verdragkaart die je wilt houden. Anders moet je de kaart weer op het speelbord terugleggen (zie blz. 13).

Directe overwinning: heb je alle 4 verdragkaarten, dan win je direct het spel.



Actie: Koop een schip



Kies 1 van de open schipkaarten op het speelbord en betaal de in de linkerbovenhoek aangegeven kosten.

Leg het schip dan open voor je neer.

Heeft het een direct effect, voer dat dan nu uit.

Heeft het een ander type effect, zorg er dan voor dat je dat in de relevante situaties niet vergeet.

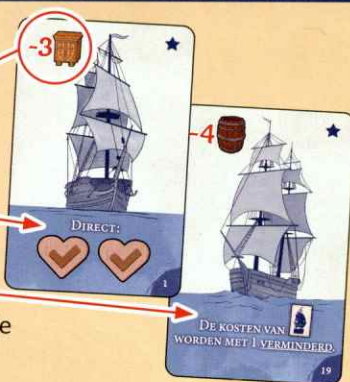
Trek na het kopen van een schip de bovenste kaart van de *schipstapel* en leg die open op het nu lege *schipveld* op het speelbord. Is de schipstapel leeg, dan worden de schipvelden niet meer aangevuld.

Gekochte schepen blijven de rest van het spel bij jou.

De donkere sterren in de rechterbovenhoeken van de schipkaarten zijn niet van belang tot het einde van het spel en worden uitsluitend geteld als het spel niet met een directe overwinning eindigt.

Je vindt details met betrekking tot effecten van schepen in het overzicht op blz. 16 (zie ID-nummer in de rechteronderhoek).

Directe overwinning: heb je 3 schipkaarten meer dan je rivaal, dan win je het spel direct.



Actie: Zet een rechtszaak voort



Kies 1 van de 3 open rechtszaakkaarten op het speelbord en betaal de linksboven aangegeven *juridische kosten*.

Na het betalen van de juridische kosten krijg je de rechts ervan aangegeven bonus. Die kan uit het krijgen van middelen uit de voorraad of het uitvoeren van bepaalde acties bestaan. De volgende actie is altijd onderdeel van die bonus:

Beïnvloed de rechtszaak in jouw voordeel door de **rechtszaaksteen** ervan 1 veld richting jouw stadsnaam te verplaatsen. Lig de steen op veld 4 van jouw kant, neger dan verdere verplaatsingen in jouw richting.

Bekijk nu het donkere kader rechts van de bonus. Daar kun je aflezen hoe vaak je de juridische kosten nu nogmaals mag betalen om de -actie (en alleen die) dat aantal keer uit te voeren (voor de rechtszaak op rechtszaakveld kun je dit maximaal 1 keer doen, voor die op maximaal 2 keer).

Let op: negeer voor nu het onderste deel van de rechtszaakkaart. Dat is pas nodig als de rechtszaak later in het spel is afgesloten.

Voorbeeld: de Altona-speler besluit met zijn -actie de rechtszaak op rechtszaakveld voort te zetten. Hij betaalt 1 leer juridische kosten om 1 meubel en 1 -actie te krijgen. Hij verplaatst de rechtszaaksteen dus van de rode 1 naar veld 0 . Daarnaast kan hij het volgende maximaal 2 keer doen: Betaal 1 leer om de rechtszaaksteen nog een veld richting de blauwe kant te verplaatsen . Hij beslist echter om daarvan af te zien.



Actie: Uitspraak van de rechtbank

HANDEL AF:



(STEEN MOET
OP 2+ ZIJN)

OF
VERWISSEL
2 AANGRENZENDE
RECHTSAKEN

Kijk naar de eerste rechtszaak (die op rechtszaakveld ①). Lig de rechtszaaksteen daar op veld 2, 3 of 4 van jouw kant, dan mag je deze rechtszaak **afhandelen** (zie stap 5 "De eerste rechtszaak afhandelen" op blz. 13 en 14).

In plaats daarvan mag je de posities van 2 open aan elkaar grenzende rechtszaakkaarten op het speelbord **samen** met hun rechtszaakstroken en -stenen verwisselen (aangrenzend betekent dat je ① niet met ③ kunt wisselen). Let op dat de stenen op de rechtszaakstroken niet verschuiven.

Actie: Reactiveer een fabriek



Draai 1 van je inactieve fabrieken naar de kant met de tang.

Actie: Piraterij

PIRATERIJ:

STEEL VAN
JE RIVAAL:



Neem 1 product naar jouw keuze uit de opslag van je rivaal en leg het in je eigen opslag.

PIRATERIJ:

JE RIVAAL
KRIJGT:



STEEL DAN VAN HEM:

1-3



Neem maximaal 3 producten naar jouw keuze uit de opslag van je rivaal en leg die in je eigen opslag. Je rivaal mag daarna direct een "Verdien prestige"-actie uitvoeren (zie blz. 9).

Laagseizoen

Passeer je bij het vooruitzetten van de inktpot de **bel**, handel dan eerst de verplaatsing af (zet de inktpot op het gewenste veld). Betaal daar zoals gebruikelijk voor. Maar voordat je een optie kiest, wordt het spel onderbroken en vindt er een laagseizoen plaats. Geef dit aan door het **bel**fiche voor je neer te leggen.

Opmerking: aan de onderkant van het *overzicht van het laagseizoen* ligt een gewone actiekaart. Je kunt de inktpot naar het inktveld bij die kaart verplaatsen, maar omdat je daarbij altijd de bel passeert, kun je de acties van die kaart altijd pas uitvoeren nadat het laagseizoen is afgehandeld.



Handel het laagseizoen af door de volgende 8 stappen in de aangegeven volgorde uit te voeren (zie ook het *overzicht van het laagseizoen*):

- 1) Voor elke **verdragkaart** die voor je ligt kies je of je de in de linkerbovenhoek (naast het belsymbool) aangegeven onderhoudskosten betaalt of dat je de kaart op een leeg **verdragveld** op het speelbord legt.
- 2) De speler die meer **schipkaarten** heeft, mag de "Verdien prestige"-actie uitvoeren (zie blz. 9). Bij een gelijke stand gebeurt er niets.
- 3) Heb je schipkaarten met een inkomenseffect (*kaarten met ID-nummers 6 tot en met 10*), dan krijg je dat inkomen.



- 4) De speler aan wiens kant van het prestigespoor de **prestigesteen** ligt, krijgt:
 - het op het veld van de steen aangegeven **inkomen**
 - EN
 - elk op de velden tussen de steen en het **belsymbool** aangegeven inkomen.



Voorbeeld: Omdat de prestigesteen op veld 4 van Altona's kant ligt, krijgt de Altona-speler 1 leer, 1 doek en 1 bier.

- 5) **Handel de eerste rechtszaak af:**

Kijk naar de rechtszaakstrook en -steen op rechtszaakveld ①:

- Lig de steen op veld 0, doe de kaart van rechtszaakveld ① dan in de doos.
- Lig de steen op veld 1 van één van beide kanten, dan krijgt de speler aan wiens kant de steen ligt **1 sterfiche** uit de voorraad. Doe de kaart van rechtszaakveld ① daarna in de doos.
- Lig de steen op veld 2, 3 of 4 van één van beide kanten, dan **wint** de speler aan wiens kant de steen ligt de rechtszaak. Die speler neemt de rechtszaakkaart van rechtszaakveld ①, legt die open voor zich neer en krijgt de onderaan aangegeven **bonus**.

Die bonus bestaat meestal uit het krijgen van voorwerpen en/of het uitvoeren van bepaalde acties.

De donkere sterren in de rechteronderhoek zijn uitsluitend van belang als het spel **niet** met een directe overwinning eindigt.

Directe overwinning: win je jouw **derde rechtszaak**, dan win je het spel direct.



Vul het nu lege rechtszaakveld ❶ na het afhandelen van de eerste rechtszaak als volgt op:

a Schuif de rechtszaakstrook bij rechtszaakveld ❶ tijdelijk opzij.

b Schuif de rechtszaakkaart van rechtszaakveld ❷ (samen met zijn rechtszaakstrook en -steen) naar veld ❶.

c Schuif de rechtszaakkaart van rechtszaakveld ❸ (samen met zijn rechtszaakstrook en -steen) naar veld ❷. Let op dat de rechtszaakstenen niet verschuiven.

d Trek de bovenste kaart van de rechtszaakstapel en leg die open op rechtszaakveld ❸.

e Leg de opzijgelegde rechtszaakstrook nu onder de nieuwe rechtszaakkaart en zet de rechtszaaksteen op veld 0.



Is de rechtszaakstapel leeg, dan worden lege rechtszaakvelden niet meer aangevuld. Doe niet meer benodigde rechtszaakstroken en -stenen in de doos.

6) Leg **speciale actiekaarten** van de 4 **donkergele randvelden** open op de **aflegstapel** voor **speciale actiekaarten**. Trek dan 4 kaarten van de **actiestapel** en leg er op elk van de 4 donkergele randvelden 1 open.

7) Reactiveer al je inactieve **fabrieken** door die naar de tangkant te draaien.

8) Controleer tot slot of aan minimaal 1 van de volgende **voorwaarden voor het einde van het spel** wordt voldaan:

- Er zijn **geen schipkaarten** meer op het speelbord.
- Er zijn **geen rechtszaakkaarten** meer op het speelbord.
- Er zijn **geen fabrieken** meer in de voorraad.
- Er zijn **geen sterfiches** meer in de voorraad.

Is minimaal 1 van deze situaties van toepassing, dan eindigt het spel en bepaal je de winnaar via de **sterrentelling** (zie volgende bladzijde).

Anders legt de speler met het **belfiche** dat weer op zijn plek op het speelbord terug. Hij zet zijn beurt voort door zoals gebruikelijk 1 van de 4 opties te kiezen bij het veld waar de inktpot zich bevindt.

Einde van het spel

Eindigt het spel niet via een **directe overwinning**, dan eindigt het spel in stap 8 van het laagseizoen waarin aan minimaal 1 van de voorwaarden voor het einde van het spel wordt voldaan.

In dat geval wordt de winnaar met behulp van de volgende **sterrentelling** bepaald:

- Tel alle **donkere sterren** op de kaarten voor je bij elkaar op.
- Lig de prestigesteen aan **jouw kant** van het spoor, dan tel je ook de donkere sterren op dat veld erbij op.
- Tel tot slot de **sterfiches** voor je erbij op.



De speler met het hoogste totaal wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met het belfiche.

DIRECTE OVERWINNING:	EINDVOORWAARDEN:
JE HEBT 3 MEER DAN JE RIVAAL... -OF-	ALLE 10 SCHEPEN ZIJN GEROCHT. -OF-
JE WINT JE 3... -OF-	ALLE 7 RECHTSAKEN ZIJN AFGEHANDELD. -OF-
JE HEBT ALLE 4... -OF-	ALLE 12 FABRIEKEN ZIJN GENOMEN. -OF-
DE BERICHT JOUW STADNAAM.	ALLE 12 STERFICHES ZIJN GENOMEN.

Belangrijke opmerkingen met betrekking tot de beschikbaarheid van speelmateriaal

- Er is geen limiet aan het aantal **speciale actiekaarten** dat je in je hand mag hebben.
- Is de **actiestapel** leeg, schud dan de aflegstapel voor speciale actiekaarten en gebruik die als nieuwe actiestapel.
- Er is geen limiet aan het aantal voorwerpen in je **opslag** of persoonlijke voorraad.
- Krijg je een **product** uit de voorraad en is dat er niet meer, neem het dan in plaats daarvan uit de opslag van je rivaal als je rivaal meer producten van die soort in zijn opslag heeft dan jij. Is dit niet het geval, dan krijg je het product niet. Hetzelfde geldt voor **brieven**.
- Is de voorraad **sterfiches** uitgeput, dan kun je die niet meer krijgen. Hetzelfde geldt voor **fabrieken**.

