

CATAN

—UITBREIDING—

KOOPLIEDEN & BARBAREN

Beste spelers,



Bijna 10 jaar na de introductie van "Catan" in de Benelux werd mij gevraagd of er na de grote uitbreidingen "Zeevaarders" en "Steden & Ridders" nog een derde product op de markt zou worden gebracht. Ik heb die vraag toen met "Nee" beantwoord, omdat ik vond dat alle mogelijkheden om Catan intensief te beleven vervuld waren. "Zeevaarders" breidt het spel ruimtelijk uit, terwijl "Steden & Ridders" het spel wezenlijk meer diepgang geeft.

Begin 2006 organiseerden we een enquête op de Catan-Online website, waarin we de fans in deze virtuele spelwereld vroegen wat ze het liefste wilden. Bovenaan de lijst lasen we "Varianten op het basisspel". Omdat ik in de afgelopen 10 jaar veel interessante varianten en ideeën verzameld heb, werd ik door ons onderzoek gemotiveerd om deze te bewerken en verder te ontwikkelen. Het resultaat is er nu: een campagne met 5 scenario's, die nieuwe uitdagingen en mogelijkheden bieden om het basisspel opnieuw en anders te beleven. De handleiding bevat kleine varianten en alternatieven om het spel naar behoefte aan te passen. Deze derde uitbreiding is geheel gebaseerd op het thema "Variant op het basisspel" en de laatste 2 scenario's van de campagne bieden een diepgang die doet denken aan die van "Steden & Ridders".

Een omvangrijke uitbreiding als deze is onmogelijk alleen tot een bevredigend resultaat te brengen. Daarom bedank ik alle behulpzame mede-ontdekkers hartelijk voor hun waardevolle bijdragen.

Ik wens iedereen veel plezier met "Kooplieden & Barbaren"!

Klaus Teuber, februari 2007

SPEELMATERIAAL

138 speelstukken:

- 24 ridders, 6 per kleur



- 12 bruggen, 3 per kleur



- 4 huifkarren, 1 per kleur



- 36 barbaren



- 40 munten: 25x 1, 15x 5



- 22 kamelen



117 speelkaarten:

- 1 set kaarten voor "Barbarenoverval"

- 2 sets kaarten voor "Kooplieden & Barbaren"

- 1 set kaarten voor "Gebeurtenissen op Catan"

- 4 kaarten voor "De Vissers van Catan"

3 stanstableaus met voorgestante onderdelen

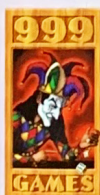
1 gekleurde dobbelsteen

De spelregels

INHOUDSOPGAVE

| | |
|-------------------------------|---------|
| ● De varianten | blz. 2 |
| ● De vriendelijke struikrover | blz. 2 |
| ● Gebeurtenissen op Catan | blz. 2 |
| ● De havenmeester | blz. 4 |
| ● Catan voor 2 | blz. 5 |
| ● De campagne | blz. 6 |
| ● De Vissers van Catan | blz. 6 |
| ● De Rivieren van Catan | blz. 8 |
| ● De Trektocht | blz. 10 |
| ● De Barbarenoverval | blz. 12 |
| ● Kooplieden & Barbaren | blz. 16 |

Credits blz. 20



UITBREIDING
OP HET BASISPEL

De Varianten

VOORBEREIDING VOOR HET EERSTE SPEL

Druk de kartonnen onderdelen voorzichtig uit de stanstableaus. Op de achterzijde van de onderdelen vind je de naam van het bijbehorende scenario of de corresponderende variant. Daarnaast correspondeert de kleur van de achterzijde met de kleur van de bijbehorende speelkaarten: Variant "Gebeurtenissen op Catan": grijs ● | Scenario "De Vissers van Catan": lichtblauw ● | Scenario "De Rivieren van Catan": donkerblauw ● | Scenario "De Barbarenoverval": paars ● | Scenario "Kooplieden & Barbaren": bruin ●

OPMERKING

Alle varianten zijn zowel met elkaar als met de scenario's in deze uitbreiding, met "Zeevaarders" en soms ook met "Steden & Ridders" te combineren. In sommige gevallen moeten de spelregels een beetje worden aangepast. Waar nodig vind je deze aanpassingen bij de betreffende scenario's of varianten.

DE VRIENDELIJKE STRUIKROVER

Is er wat loos in het woud van Catan? Merkwaaardige geruchten bereiken de bewoners van Catan vanuit het donkere bos. Karel en zijn gevreesde roversbende zijn spoorloos verdwenen. Een jongere schavuit heeft hun plaats ingenomen. Zijn bijnaam is Robin Hood en het lijkt erop dat bij alleen de rijken berooft. Arme sloebers mogen eenvoudigweg doorlopen...

Speelduur: afhankelijk van het scenario

Extra speelmateriaal: geen

DOEL VAN DE VARIANT

Wie heeft niet meegemaakt dat de struikrover direct aan het begin van het spel op een van zijn landschappen wordt gezet en daar lange tijd bleef staan, omdat niemand "7" gooide. De vriendelijke rover beschermt spelers met 2 of minder overwinningspunten.

SPELREGELAANPASSING

Een speler die "7" gooit of een ridderkaart speelt, mag de struikrover niet op een landtegel zetten waaraan een dorp of een stad van een speler met 2 of minder overwinningspunten grenst. Als de struikrover daardoor nergens past, zet hem dan terug in de woestijn. Als een dorp of stad van een speler met 2 of minder overwinningspunten aan de woestijn grenst, mag de speler die aan de beurt is geen grondstoffenkaart van hem trekken. Bij het werpen van een "7" moet een speler met meer dan 7 grondstoffenkaarten nog altijd de helft van zijn grondstoffenkaarten inleveren.

TIP

Deze variant is bijzonder geschikt voor families met jongere kinderen.

COMBINATIEMOGELIJKHEDEN:

Deze variant is zonder spelregelaanpassingen met alle andere scenario's, varianten en "Zeevaarders" te combineren.

GEBEURTENISSEN OP CATAN

"Geluk dwing je af!". Ook op Catan geldt deze uitdrukking. Neem de dobbelstenen ter hand en daag het geluk keer op keer uit! Natuurlijk word je daardoor steeds weer geconfronteerd met de kracht van het lot als je getallen niet worden gegooid en die van de andere spelers wel.

Het lijkt er nu op dat het de zogenaamde "onderzoekers" gelukt is om met statistische methoden de factor geluk in te perken. Dit heeft echter ook minder leuke gevolgen. Een speler die verliest, kan dat nu niet meer wijten aan het feit dat zijn getallen niet zijn geworpen...

Speelduur: afhankelijk van het scenario

Extra speelmateriaal:

Een set van 37 speelkaarten plus 1 titelkaart



Titelkaart



Achterkant



Achterkant met samenvatting spelregels

DOEL VAN DE VARIANT

Deze kaarten vervangen de dobbelstenen! De speler die aan de beurt is, werpt nu niet de dobbelstenen, maar draait de bovenste kaart van de stapel om. Het getal op de kaart bepaalt welke landtegels grondstoffen leveren. Op sommige kaarten staat een gebeurtenis, die bij het omdraaien ervan direct in werking treedt. Door de statistisch correcte verdeling van de getallen op de kaarten wordt het gelukselement van de dobbelsteenworpen beperkt. De gebeurtenissen brengen echter weer meer toeval in het spel en zorgen zo voor een andere spelbeleving.

VOORBEREIDING

Zoek de kaart "Jaarwissel" en de titelkaart en leg deze terzijde.

- Schud de resterende 36 kaarten.
- Leg 5 kaarten gedekt onder de kaart "Jaarwissel". Leg de resterende kaarten er gedekt bovenop.
- Als de kaart "Jaarwissel" verschijnt, schud de stapel dan opnieuw zoals onder a) en b) beschreven.

Zo zijn er steeds 31 van de 36 kaarten in het spel.

EXTRA SPELREGELS



Roofoverval (dobbelsteenworp: 6x "7")

- Wie meer dan 7 grondstoffenkaarten bezit, levert de helft in.
- Verzet de striukrover. Trek een grondstoffenkaart uit de gedekte hand van één van de spelers die een dorp of een stad aan de nieuwe landtegel met de striukrover heeft.



Epidemie (dobbelsteenworp: "6" en "8")

Alle spelers krijgen maar 1 grondstoffenkaart per stad.

Steden & Ridders:

De spelers mogen geen handelswaren nemen.



Aardbeving (dobbelsteenworp: "6")

Iedere speler draait één van zijn straten een halve slag. Hij mag pas weer nieuwe straten bouwen nadat hij de gekozen straat heeft gerepareerd. Het repareren van een straat kost 1 hout en 1 baksteen. Een te repareren straat telt nog wel mee voor het bepalen van de "Langste handelsroute". Een speler mag geen dorp aan een beschadigde straat bouwen.



Goede buren (dobbelsteenworp: "6")

Iedere speler geeft zijn linkerbuurman een grondstoffenkaart naar keuze, voor zover hij er een bezit.

Steden & Ridders:

Hij mag ook een kaart handelswaren geven.



Riddertoernooi (dobbelsteenworp: "5")

De speler(s) met de meeste gespeelde ridderkaarten ontvang(t)(en) 1 grondstoffenkaart naar keuze.

Steden & Ridders:

...wie de meeste actieve krachtpunten heeft. Handelswaren mogen niet worden gekozen.



Handelsvoordeel (dobbelsteenworp: "5")

Wie de bijzondere kaart "Langste handelsroute" bezit, mag een gedekte grondstoffenkaart uit de hand van een andere speler naar keuze trekken.

Steden & Ridders:

Geen vooruitgangkaart.



Kalm water (dobbelsteenworp: "9" en "12")

De speler(s) met de meeste dorpen en/of steden aan een haven ontvang(t)(en) 1 grondstoffenkaart naar keuze.

Steden & Ridders:

Handelswaren mogen niet worden gekozen.



De striukrover trekt zich terug (dobbelsteenworp: 2x "4")

Zet de striukrover direct terug in de woestijn. Er worden geen kaarten getrokken van spelers met dorpen of steden aan deze woestijn.



Kalmoes (dobbelsteenworp: 1x "10" en 1x "11")

De speler(s) met de meeste overwinningpunten moet(en) een speler naar keuze met minder overwinningpunten 1 grondstoffenkaart naar keuze geven.

Steden & Ridders:

Handelswaren mogen ook worden geschonken.



Conflict (dobbelsteenworp: "3")

De speler die de bijzondere kaart "Grootste riddermacht" heeft of alléén de meeste gespeelde ridderkaarten heeft, trekt 1 gedekte grondstoffenkaart uit de hand van een andere speler naar keuze.

Steden & Ridders:

Wie alléén de meeste actieve krachtpunten heeft, mag 1 grondstoffenkaart trekken.



Goede oogst (dobbelsteenworp: "2")

Iedere speler ontvangt 1 grondstoffenkaart naar keuze.

Steden & Ridders:

Er mogen geen handelswaren worden gekozen.



Kaarten zonder gebeurtenis

(dobbelsteenworp: 1x "3", 1x "4", 2x "5", 2x "6", 4x "8", 3x "9", 2x "10", 1x "11")

Vlijtige ontdekkers, bloeiend Catan!

Er vindt geen gebeurtenis plaats.



Jaarwissel

- Schud alle kaarten (zonder jaarwissel).
- Leg 5 kaarten onder deze kaart.
- Leg de 31 resterende kaarten op deze kaart.
- Trek een nieuwe gebeurteniskaart.

COMBINATIEMOGELIJKHEDEN:

Deze variant is zonder spelregelaanpassingen met alle andere scenario's, varianten en "Zeevaarders" te combineren.

Steden & Ridders: de speler die aan de beurt is, werpt eerst met de rode en de gebeurtenisdobbelsteen. Hij voert daarna de bijbehorende acties uit. Vervolgens draait hij de bovenste gebeurteniskaart van de stapel "Gebeurtenissen op Catan" om en handelt zoals hierboven beschreven.

De Varianten

DE HAVENMEESTER

De zee heeft als weg naar roem en rijkdom altijd al avonturiers aangetrokken. Dat geldt ook op Catan! Langs de kust van het eiland ontstaan dan ook de nodige havens, die de poorten naar andere beschavingen zijn. De spelers doen hun uiterste best om havenmeester te worden, wat extra overwinningspunten brengt!

Speelduur: afhankelijk van het scenario

Extra speelmateriaal:

De bijzondere kaart "Havenmeester"



DOEL VAN DE VARIANT

Handel op Catan wordt steeds belangrijker. Daardoor krijgen havens meer waarde. Dorpen en steden op havenlocaties worden met havenpunten beloond, die eventueel 2 overwinningspunten kunnen opleveren.

VOORBEREIDING

Bouw het spel zoals gebruikelijk op. Leg de bijzondere kaart "Havenmeester" naast het speelveld.



SPELVERLOOP

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. De speler die als eerste 11 overwinningspunten heeft, wint het spel.

EXTRA SPELREGELS

- Een dorp op een havenlocatie is 1 havenpunt waard, een stad op een havenlocatie 2 punten.
- Wie als eerste 3 havenpunten heeft, krijgt de kaart "Havenmeester", die 2 overwinningspunten waard is.
- Als een andere speler meer havenpunten heeft dan de eigenaar van de kaart "Havenmeester", krijgt hij deze kaart direct, inclusief de bijbehorende overwinningspunten.

COMBINATIEMOGELIJKHEDEN:

Deze variant is zonder spelregelaanpassingen met alle andere scenario's, varianten, "Zeevaarders" en "Steden & Ridders" te combineren. Verhoog het aantal overwinningspunten dat een speler nodig heeft om een scenario te winnen, met 1.

Catan voor twee: CATAN HET DUEL

Bouw aan je vorstendom en onderga de ontberingen en gouden tijden die de ontdekkers van Catan op hun pad tegenkwamen. "De eerste bewoners van Catan" maakt je vertrouwd met het spel. Verder bevat deze doos 3 themasets met mogelijkheden voor variabele strategieën. Zo maak je als het ware een reis door 3 tijdperken: "De Gouden Eeuw", "Een tijd van conflict" en "De grote vooruitgang". Uiteindelijk zijn alle kaarten ook gezamenlijk te gebruiken in de ultieme versie van het spel, het "Duel der vorsten". Beleef Catan opnieuw met dit spannende spel voor 2!



CATAN VOOR 2

Veel Catan-fans willen het spel met z'n tweeën spelen. Hier is de manier om dat op een uitgebalanceerde manier te doen.

Speelduur: afhankelijk van het scenario

Extra materiaal:

20 handelsfiches

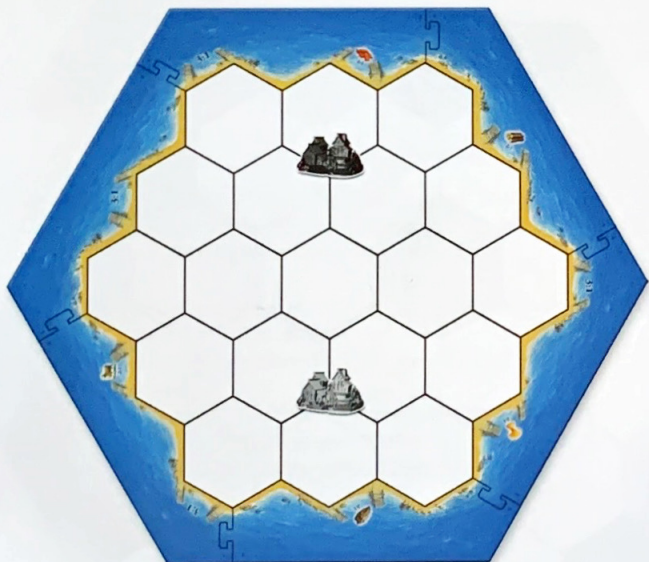


VOORBEREIDING

Bouw het spel zoals gebruikelijk op. Leg de speelstukken van de twee niet gekozen kleuren naast het speelbord. Deze zijn voor 2 denkbeeldige, neutrale medespelers. Geef iedere speler aan het begin van het spel 5 handelsfiches. Leg de overige 10 handelsfiches naast het speelveld.

OPBOUW

Zet voor ieder van de neutrale spelers 1 dorp (zonder straat) op de op de onderstaande afbeelding gemarkeerde driesprong. Daarna bouwen beide spelers volgens de gebruikelijke spelregels hun 2 dorpen en straten. Na afloop van deze fase bevinden zich dus van iedere speler 2 dorpen en 2 straten op het speelbord en van iedere neutrale speler 1 dorp zonder straat.



SPELVERLOOP

De spelregels van het basisspel zijn van kracht met uitzondering van de volgende spelregels.

EXTRA SPELREGELS

Grondstoffen dobbelen

De speler die aan de beurt is, dobbelt twee keer. De spelers ontvangen dus twee keer grondstoffen of verzetten de struikrover bij het werpen van "7". De twee dobbelsteenworpen van een speler moeten verschillend zijn. Bij een gelijk resultaat werpt hij nog een keer. Dit herhaalt hij totdat de tweede worp een ander resultaat geeft.

Bouwregels voor neutrale spelers

Wie een straat of een dorp bouwt, moet voor een neutrale speler naar keuze hetzelfde doen. Als hij een dorp heeft gebouwd en hij kan voor geen van beide neutrale spelers een dorp bouwen, bouwt hij in plaats daarvan een straat. Bouwen voor een neutrale speler kost niets.

Als een speler een stad bouwt of een ontwikkelingskaart koopt, gebeurt er niets met de neutrale spelers. Dorpen van neutrale spelers leveren geen grondstoffen op. Het is mogelijk dat een neutrale speler de "Langste handelsroute" bouwt.

Acties met handelsfiches

Een speler die aan de beurt is, mag in zijn beurt één van de hieronder beschreven acties uitvoeren. Als hij evenveel of minder overwinningpunten heeft dan de andere speler betaalt hij voor de actie 1 handelsfiche. Dit legt hij terug in de voorraad. Een speler die meer overwinningpunten heeft dan de andere speler betaalt voor de actie 2 handelsfiches.

- Actie "Gedwongen handel": de speler trekt 2 kaarten uit de gedekte hand van de andere speler en geeft hem er 2 kaarten naar keuze voor terug.
- Actie "Struikrover verzetten": de speler mag de struikrover in de woestijn zetten.

Nieuwe handelsfiches verdienen

- Een speler die aan de beurt is, mag in zijn eigen beurt éénmaal een van zijn gespeelde ridderkaarten afleggen en daarvoor 2 handelsfiches nemen. Als deze speler de "Grootste riddersmacht" heeft en door het inleveren van een ridderkaart minder dan 3 gespeelde ridders heeft of evenveel ridders heeft als de andere speler moet hij de kaart "Grootste riddersmacht" inleveren. De speler die daarna over meer gespeelde ridderkaarten (ten minste 3) beschikt dan de andere speler krijgt direct deze kaart.
- Wie een dorp aan de woestijn bouwt (ook in de opbouwfase), krijgt daarvoor 2 handelsfiches.
- Wie een dorp aan de kust bouwt (ook in de opbouwfase), krijgt daarvoor 1 handelsfiche.
- Wie een dorp bouwt dat zowel aan de zee als aan de woestijn grenst, krijgt daarvoor 3 handelsfiches.

COMBINATIEMOGELIJKHEDEN:

Deze variant is zonder spelregelaanpassingen met alle andere scenario's, varianten en scenario's van "Zeevaarders" te combineren, voor zover de kaart "Grootste riddersmacht" in het spel is.

Gebeurtenissen op Catan: de speler die aan de beurt is, trekt twee kaarten na elkaar (in plaats van te dobbelen). Als de tweede kaart hetzelfde getal toont als de eerste, geldt deze toch. Er wordt geen nieuwe kaart getrokken.

Steden & Ridders: er zijn nog geen spelregels ontwikkeld om met 2 spelers Steden & Ridders te spelen.

De Campagne

De Campagne bestaat uit 5 verschillende scenario's, die met het eenvoudige "De Vissers van Catan" start en eindigt met het wat complexere scenario "Kooplieden & Barbaren". Wij adviseren om de scenario's in volgorde te spelen vanwege de oplopende moeilijkheidsgraad.

In theorie zijn alle scenario's van de Campagne met elkaar en met "Zeevaarders" en "Steden & Ridders" te combineren. Een beschrijving van de spelregelaanpassingen voor elke mogelijke combinatie in deze handleiding gaat echter te ver. Op www.999games.nl/catan zijn enkele combinaties in detail beschreven.

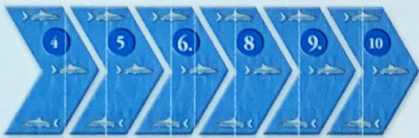
DE VISSERS VAN CATAN

Nadat de ontdekkers hun eerste dorpen hebben gebouwd, akkers hebben ingezaaid en hun schapen op de vruchtbare weiden van Catan hebben uitgezet, leunen ze tevreden achterover. Helemaal tevreden? Nee, niet helemaal. Hoewel lamsvlees en brood heerlijke gerechten zijn, stijgt na verloop van tijd toch het verlangen naar meer afwisseling op de menukaart. Het is dus een kwestie van tijd dat sommige ontdekkers met bengel en net de zee opgaan om daar hun geluk te beproeven. Daarmee zijn de vredige dagen van de vissen van Catan definitief over...

Speelduur: ca. 45 - 60 min.

Extra speelmateriaal:

6 viswateren met de getallen 4, 5, 6, 8, 9, 10



29 visfiches



1 fiche "Oude schoen"



1 landtegel "meer" met getallen 2, 3, 11, 12



4 overzichtskaarten



Titelkaart Achterkant

DOEL VAN HET SCENARIO

Hoewel de kust van Catan gezegend is met zeebanket, was vis een weliswaar bekend, maar slecht verkrijgbaar product op Catan. Wat ligt dan ook meer voor de hand dan vissers het water op te sturen om de kostelijke vis uit de zeeën en meren op te diepen?

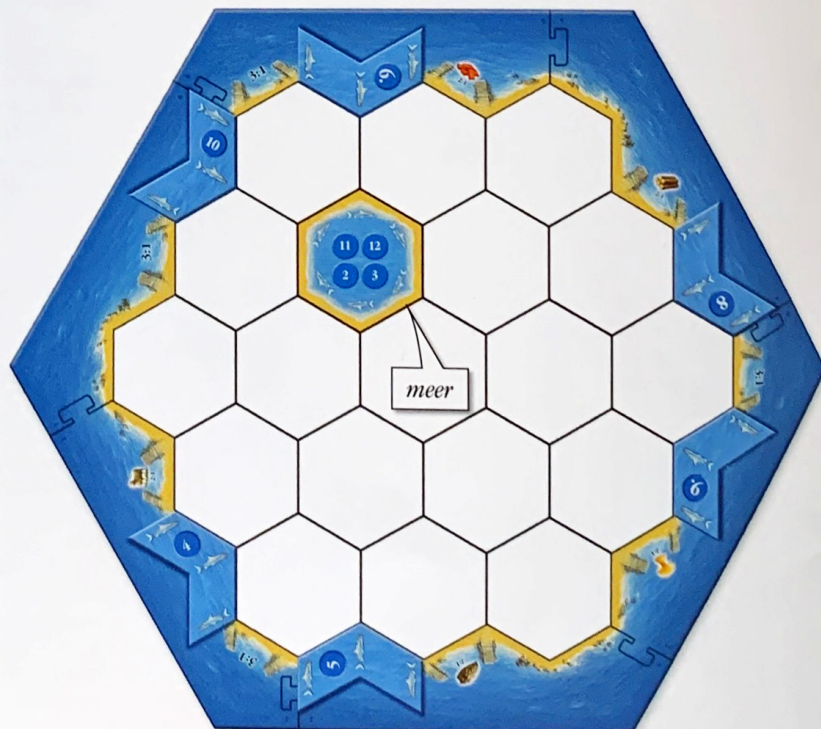
Vis blijkt al snel een populair goed. De struikrover verlaat Catan voor 2 vissen, de bank betaalt een grondstof voor 4 vissen, terwijl arbeiders een straat bouwen voor 5 vissen...

VOORBEREIDING

Bouw het speelveld op de gebruikelijke manier op met de volgende wijzigingen:

- Vervang de woestijn door het meer. Het meer mag niet aan de rand van het eiland (aan de kust) liggen.
- Schud de visfiches en leg ze gedekt naast de grondstoffenkaarten.
- Leg op elke zijde van het eiland een viswater op een vrije plek.
- Zet de struikrover naast het speelveld. Deze komt bij de eerste "7" in het spel.

Voorbeeld:



SPELVERLOOP

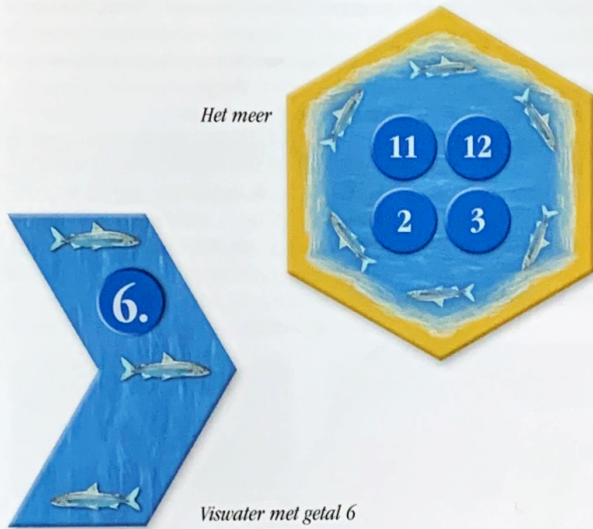
De spelregels van het basisspel zijn van kracht met uitzondering van de volgende wijzigingen.

EXTRA SPELREGELS

Vissen

Elk viswater heeft drie raakpunten (driesprongen) met de kust. Deze driesprongen noemen we vislocaties. Een speler die een dorp op een vislocatie bouwt, mag bij het werpen van het op het viswater afgebeelde getal een visfiche trekken en het gedekt voor zich neerleggen. Een speler met een stad op een vislocatie mag bij het werpen van het getal 2 visfiches trekken.

Een speler met een dorp of een stad aan het meer mag bij het werpen van een "2", "3", "11" of "12" één (dorp) of twee (stad) visfiches trekken.



Acties met visfiches

Op elk visfiche staan 1, 2 of 3 vissen. De speler die aan de beurt is, mag in zijn handels- en bouwfase visfiches inleveren om een actie uit te voeren. Hoe meer vissen hij inlevert, des te groter het voordeel dat hij heeft:

2 vissen: de speler mag de struikrover naast het speelveld zetten. Bij de volgende "7" komt deze weer in het spel.

3 vissen: de speler mag 1 grondstoffenkaart uit de gedekte hand van een andere speler trekken.

4 vissen: de speler mag 1 grondstoffenkaart naar keuze uit de bank nemen.

5 vissen: de speler mag kosteloos een straat bouwen.

7 vissen: de speler trekt kosteloos een ontwikkelingskaart.

Leg betaalde visfiches open naast de gedekte visfiches in de voorraad.

VERDER GELDT:

- **Maximaal 7 visfiches:** een speler mag niet meer dan 7 visfiches hebben. Als hij er 7 heeft en hij mag er 1 of 2 trekken, mag hij ervoor kiezen om maximaal één van zijn fiches in te leveren en één nieuwe uit de voorraad te trekken.
- **Visfiches kunnen niet gewisseld worden:** als een speler meer vissen betaalt dan de actie kost, vervallen de overtollige vissen.

- **Meerdere acties per beurt:** een speler mag in zijn beurt meerdere acties uitvoeren als hij over voldoende vissen beschikt. Hij moet deze acties na elkaar en onafhankelijk van elkaar betalen en uitvoeren. Het is bijvoorbeeld niet toegestaan om 2 fiches met 3 vissen in te leveren om de struikrover van het speelveld te nemen (2 vissen) en 1 grondstof van de bank te nemen (4 vissen).
- **Visfiches zijn geen grondstoffen:** visfiches tellen niet als grondstoffenkaarten bij het werpen van "7". Visfiches mogen ook niet gestolen worden.
- **Havens en viswateren:** sommige vislocaties zijn tegelijkertijd havenlocaties. Wie op zo'n locatie een dorp bouwt, geniet beide voordelen.
- **Visfiches uitgeput:** zijn er geen gedekte visfiches meer, schud dan de afgelegde visfiches en gebruik deze als nieuwe gedekte voorraad.
- **Geen handel met vissen:** spelers kunnen niet met visfiches handelen.

EEN OUDE SCHOEN

Wie dit fiche trekt, moet het direct laten zien. De eigenaar van dit fiche mag het in zijn beurt aan een speler naar keuze geven die evenveel of meer overwinningpunten heeft dan hij. Heeft hij zelf de meeste overwinningpunten, dan moet hij het fiche houden totdat een andere speler ten minste evenveel overwinningpunten heeft.

Wie het fiche "Oude schoen" bezit, heeft 1 overwinningpunt meer nodig om het spel te winnen (in het basisspel dus 11 overwinningpunten). De "Oude schoen" is dus geen negatief overwinningpunt!

EINDE VAN HET SPEL

De speler die in zijn beurt 10 overwinningpunten heeft, of 11 als hij de "Oude schoen" heeft, wint het spel.

COMBINATIE MET VARIANTEN:

Dit scenario is met alle varianten uit deze uitbreiding te combineren.

Catan voor 2

- Beide spelers krijgen aan het begin van het spel 5 visfiches: 2x 1 vis, 2x 2 vissen en 1x 3 vissen. Schud de resterende visfiches en leg deze als gedekte voorraad naast het speelveld.
- De handelsfiches vervallen. Wie minder overwinningpunten heeft, betaalt bij elke actie 1 vis minder.
- De struikrover start naast het speelveld omdat er geen woestijn is. Als hij naar de woestijn moet, wordt hij naast het speelveld gezet.
- De spelers krijgen uitsluitend visfiches bij het werpen van het betreffende getal, niet bij het bouwen van een dorp aan de kust of het inleveren van een ridderkaart.

Gebeurtenissen op Catan

- **De struikrover trekt zich terug:** zet de struikrover in plaats van in de woestijn naast het speelveld.

In combinatie met de variant "De havenmeester" wordt tot 11 overwinningpunten gespeeld (12 met de "Oude schoen").

DE RIVIEREN VAN CATAN

Terwijl vele ontdekkers zich aan de visserij hebben gewijd, vestigen anderen zich bij de rivieren van Catan, die zich als ware levensaders door het eiland slingeren. Handel gedijt hier goed met zuiver goud als winst.

Het is dan ook geen wonder dat langzaam maar zeker vele straten naar de rivieren leiden en men via bruggen de stroom kan oversteken. Iedereen wil de rijkste ontdekker van het eiland worden. Maar is het niet zo dat als de een rijk wordt er vele armen ontstaan? Hoe vergaat het jou?

Speelduur:

ca. 45 - 60 min.

Extra speelmateriaal:

2 rivieren
(1 met 3 landschappen,
1 met 4 landschappen)



Gouden munten
met waarden
1 en 5



12 bruggen, 3 per kleur



1 tegel "Rijkste ontdekker"



4 tegels "Arme ontdekker"



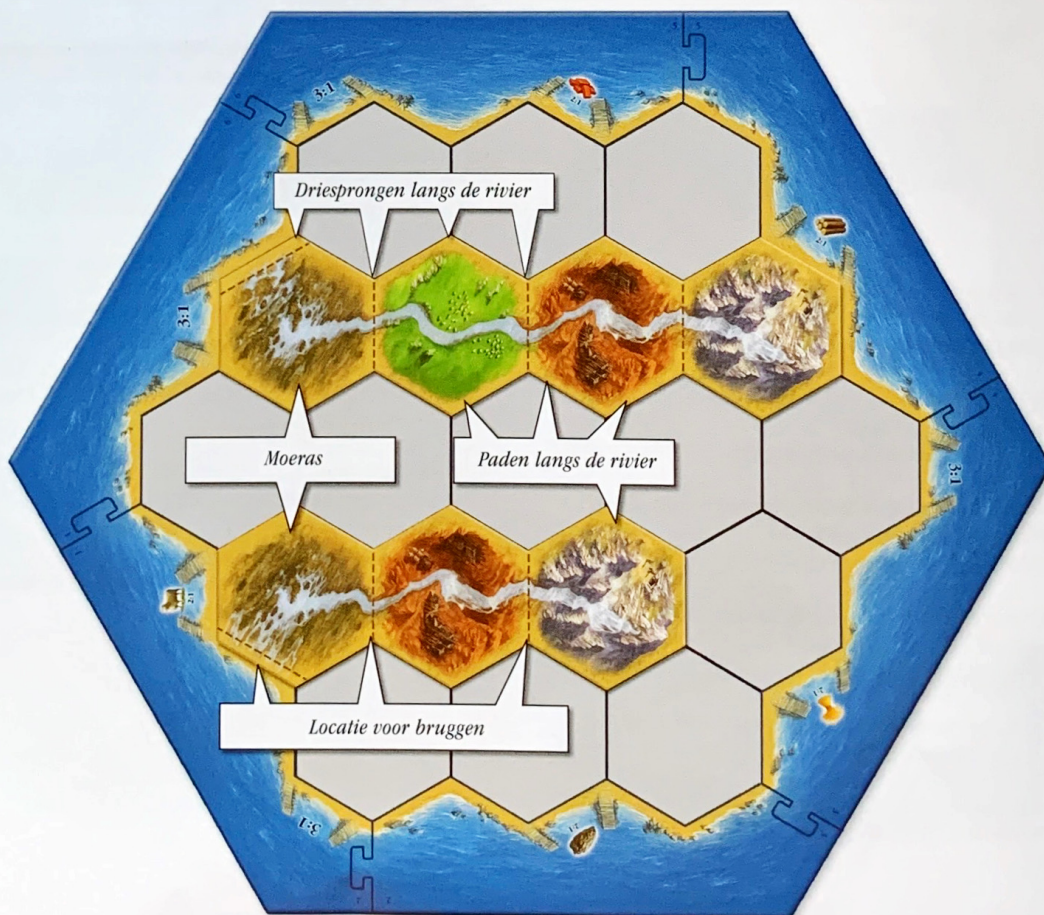
DOEL VAN HET SCENARIO

Voor elke straat en elk dorp die/dat een speler aan de rivier bouwt, ontvangt hij 1 goud. Voor 2 goud kan hij een grondstof naar keuze kopen. Wie het meeste goud heeft, is de rijkste ontdekker, die 1 overwinningpunt waard is. Maar pas op! Wie met zijn goud strooit, kan zo weer een arme ontdekker worden en weer 2 overwinningpunten verliezen.

VOORBEREIDING

Stel de rand van het speelveld samen en leg de rivieren erin zoals in de afbeelding is aangegeven.

- Verwijder de volgende landschapstegels uit het basisspel: 2x bergen, 2x heuvels, 2x weide, 1x woestijn. Gebruik de overige tegels om het speelveld op te bouwen.



- Op de moerastegels worden geen getallenfiches gelegd.
- Leg getallenfiche "2" even opzij. Leg nu het getallenfiche met de "A" (op de achterzijde) op een kustlandschap naar keuze en leg de resterende getallenfiches op alfabetische volgorde (zoals gebruikelijk) neer. Sla getallenfiche "2" (B) gewoon over. Als alle fiches zijn neergelegd en omgedraaid, leg dan getallenfiche "2" op de tegel waar fiche "12" ligt. Deze landtegel oogst grondstoffen als er een "2" of een "12" wordt geworpen.
- Zet de struikrover op een van de moerastegels.
- Leg het goud naast het speelveld. Aan het begin van het spel heeft niemand goud.
- Iedere speler krijgt 3 bruggen in zijn kleur.
- Leg de tegels "Rijkste ontdekker" en "Arme ontdekker" naast het speelveld.

OPBOUWFASE

Iedere speler bouwt zoals gebruikelijk 2 dorpen en 2 straten. Daarbij gelden de volgende uitzonderingen:

- Een straat mag niet op een bouwplaats voor een brug (stippellijn) worden gebouwd. Deze spelregel geldt voor het hele spel.
- Voor elke straat die een speler op een pad aan de rivier bouwt, krijgt hij 1 goud.
- Voor elk dorp dat een speler op een driesprong aan de rivier bouwt, krijgt hij 1 goud.

Tegels "Arme ontdekker" en "Rijkste ontdekker" verdelen

Een speler zou het spel met 4 goud kunnen starten. Alle spelers die na de opbouw-fase het minste goud hebben, krijgen een tegel "Arme ontdekker". Belangrijk: als alle spelers evenveel of geen goud hebben, krijgen ze allemaal een tegel "Arme ontdekker" (minus 2 overwinningpunten).



Heeft één speler aan het begin van het spel het meeste goud, krijgt hij de tegel "Rijkste ontdekker". In elk ander geval wordt de tegel opzij gelegd.

SPELVERLOOP

De spelregels van het basisspel zijn van kracht, met uitzondering van de volgende wijzigingen.

EXTRA SPELREGELS

Dorpen en straten aan de rivier

Net als in de opbouw-fase krijgt een speler bij het bouwen van een dorp of een straat aan de rivier 1 goud. Het bouwen van een stad levert geen goud op.

Bruggen bouwen

Een brug kost 2 baksteen en 1 hout. Een brug moet aan een eigen straat of dorp grenzen en mag uitsluitend op een bouwplaats voor een brug worden gebouwd. Wie een brug bouwt, krijgt 3 goud. Een brug telt als een straat mee voor de "Langste handelsroute". Een speler kan niet meer dan 3 bruggen bouwen. Wie een ontwikkelingskaart "Stratenbouw" speelt, mag niet in plaats van een straat een brug bouwen.

Rijkste ontdekker

Deze tegel is 1 overwinningpunt waard en is altijd in het bezit van de speler die als enige het meeste goud bezit. Deze speler moet de tegel inleveren als

- een andere speler evenveel of meer goud heeft verzameld dan hij; of
- hij goud uitgeeft en daarna niet meer als enige het meeste goud heeft.

Als niemand daarna als enige het meeste goud heeft, wordt de tegel opzij gelegd. In het andere geval krijgt de speler met het meeste goud de tegel.

Arme ontdekker

Op elk moment tijdens het spel geldt dat de speler(s) met het minste goud een tegel "Arme ontdekker" krijgen. Zodra een speler goud verdient en niet meer tot de armsten behoort, mag hij de tegel inleveren. Als alle spelers evenveel of geen goud hebben, krijgen ze allemaal een tegel "Arme ontdekker". Deze is -2 overwinningpunten waard.

Goud

Een speler die aan de beurt is, mag voor 2 goud een grondstof naar keuze inkopen. Dit mag hij per beurt ten hoogste tweemaal doen. Hij mag daarbij ook goud gebruiken dat hij in dezelfde beurt heeft verdiend. Goud kan ook verkregen worden door het afgeven van grondstoffen: ofwel met de normale 4:1-handel, door gebruik van een eigen haven of door handel met andere spelers. Goud geldt niet als grondstof en kan bij het verzetten van de struikrover niet worden gestolen.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die aan de beurt is en 10 overwinningpunten heeft, wint het spel.

SPELTIPS VOOR DIT SCENARIO

Wie een de tegel "Arme ontdekker" heeft, zal waarschijnlijk niet winnen. Daarom is het verstandig om uitsluitend grondstoffen in te kopen als er nog genoeg bouwplaatsen aan de rivier zijn om de goudvoorraad weer aan te vullen.

COMBINATIE MET VARIANTEN:

Dit scenario is met alle varianten uit deze uitbreiding te combineren.

Catan voor 2

- Wie een dorp aan een moeras bouwt, krijgt 2 handelsfiches.
- De struikrover wordt in plaats van naar de woestijn naar een moeras verbannen.

Gebeurtenissen op Catan

- De struikrover trekt zich terug: zet de struikrover in plaats van in de woestijn op een moeras.

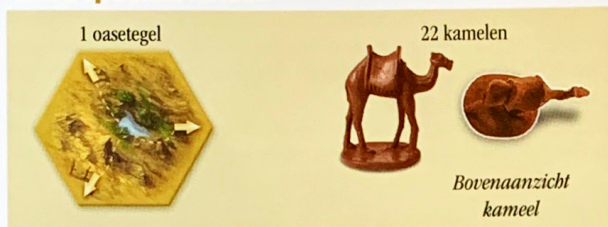
In combinatie met de variant "De havenmeester" wordt tot 11 overwinningpunten gespeeld.

DE TREKTOCHT

Catan heeft dankzij haar vlijtige ontdekkers, vissers en kooplieden een enorme welvaart opgebouwd. Maar nog altijd is niet iedereen tevreden. Voor velen is Catan te bedrijvig en onrustig geworden. Ze ontvluchten de drukte en trekken naar de woestijn, verdrijven de struikrover en strijken in een kleine oase neer. Nu hebben ze weliswaar rust en genieten ze van de sobere en droge lucht van de woestijn, maar al snel ontbreekt het ze aan afwisseling op het menu en wol voor het maken van nieuwe kleding.

Speelduur: ca. 60 min.

Extra speelmateriaal:



DOEL VAN HET SCENARIO

Er zijn nomaden in de oase neergestreken. Ze hebben dringend wol en graan nodig en bieden daarvoor handelswaren uit de woestijn aan. Omdat de ontdekkers van Catan altijd wel een paar schapen en graan over hebben, sturen de nomaden kamelen om de begeerde grondstoffen te ruilen. Met deze kamelen worden in de loop van het spel drie karavans gevormd. Alle dorpen en steden die aan de route van de karavaan liggen, zijn 1 overwinningpunt meer waard dan normaal. Alle straten die parallel aan een karavaan lopen, tellen in een handelsroute dubbel.

VOORBEREIDING

De oasetegel vervangt de woestijn. Leg deze precies in het midden van het eiland. De richting is niet van belang. Leg de kamelen als voorraad naast het speelbord. Zet de struikrover aan het begin van het spel naast het speelbord. Bij het werpen van "7" wordt de struikrover op een landschapstegel met een getal gezet, dus niet op de oase. Bouw de rest van het eiland volgens de gebruikelijke spelregels op.



SPELVERLOOP

De spelregels van het basisspel zijn van kracht, met uitzondering van de volgende wijzigingen.

EXTRA SPELREGELS

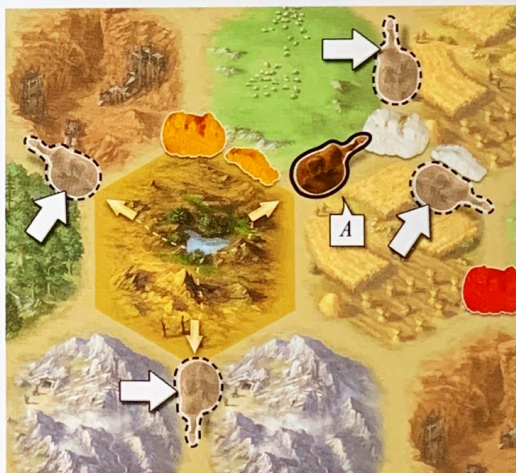
Als een speler in zijn beurt één of meer dorpen bouwt óf één of meer dorpen tot steden uitbouwt, wordt aan het einde van zijn beurt 1 kameel ingezet (zie onder).

Inzetten van een kameel

- Een kameel wordt altijd op een pad gezet en wel zo dat deze direct aan de voorste (laatst neergezette) kameel van een karavaan grenst. Een vertakking van een karavaan is daardoor dus niet mogelijk.
- Als op dit pad een straat ligt of wordt gebouwd, zet de kameel er dan naast.
- De eerste kameel van een karavaan moet op een pad gezet worden in de richting van een van de pijlen.
- Voor alle volgende kamelen van een karavaan zijn er twee beschikbare paden. Alle 3 karavans samen zorgen dus altijd voor maximaal 6 mogelijke locaties voor het inzetten van een kameel. De spelers spreken samen af op welke positie een kameel wordt neergezet.



Voorbeeld 1: de eerste kameel moet worden ingezet. Er zijn drie paden waar dit mag.



Voorbeeld 2: de kameel wordt op positie "A" gezet. Voor de volgende kameel zijn er nu 4 beschikbare paden.

Positiebepaling

Te beginnen met de speler die aan de beurt was en een dorp dan wel een straat had gebouwd en daarna met de klok mee, legt iedere speler een aantal graan- en wolkaarten open voor zich neer. Uitsluitend spelers die ten minste één kaart spelen, mogen meebeslissen over de plaats van de kameel.

- Iedere speler heeft zoveel stemmen als hij kaarten inzet.
- Een speler die meer kaarten inzet dan alle andere spelers bij elkaar beslist alleen.
- Als 2 of meer spelers samen de meerderheid hebben en het eens zijn over de plaats van de kameel, wordt deze op het betreffende pad gezet.
- Bij een gelijke stand of een situatie waarin de spelers het niet eens kunnen worden, beslist de speler die de meeste kaarten heeft gespeeld.
- Als bovenstaande spelregels niet tot een beslissing leiden, zet de speler die aan de beurt was de kameel op een pad naar keuze (ook als deze speler geen kaarten heeft ingezet).

Leg alle ingezette wol- en graankaarten terug in de voorraad.

Belangrijk: iedere speler heeft één keer de mogelijkheid om kaarten in te zetten. Het is niet toegestaan om later kaarten bij te leggen.

VERDER GELDT

Einde van een karavaan

Als er geen pad meer is om een karavaan te verlengen, eindigt deze. Als de voorraad kamelen uitgeput is, eindigen alle karavanan.

Ontmoeting van twee karavanan

Als twee karavanan elkaar op een driesprong treffen, smelten deze samen en worden daarna als één karavaan beschouwd en voortgezet.

Kamelen op paden aan de kust en de oase

Kamelen mogen op paden aan de oase en de kust worden gezet. De eerste kameel van een karavaan kan echter nooit op een pad aan de oase worden gezet. Uitsluitend als een karavaan een grote boog maakt en weer terugvoert naar de oase, is dit mogelijk.

Voordelen van de karavanan

- Langste handelsroute
Een straat die parallel aan een kameel loopt, telt dubbel (2 straten). Zo kan het voorkomen dat een speler de kaart "Langste handelsroute" wint met minder dan 5 straten.
- Steden en dorpen
Steden en dorpen tussen twee kamelen zijn 1 overwinningpunt meer waard.

Voorbeeld 3 (afbeelding rechts): in de loop van het spel zijn 3 karavanan ontstaan. Eén dorp van wit en 2 van blauw zijn 1 overwinningpunt meer waard, omdat deze tussen twee kamelen liggen. Daarnaast tellen 3 straten van blauw en 1 van wit dubbel. Er zijn op dit moment 6 paden waarop een volgende kameel kan worden ingezet.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als een speler aan de beurt is en 12 overwinningpunten heeft.

SPEELTIPS VOOR DIT SCENARIO

Wol is in het basisspel over het algemeen een grondstof met weinig waarde. In dit scenario is wol een stuk belangrijker, omdat daarmee beslissingen over het zetten van een kameel en daarmee het binnenhalen van overwinningpunten kunnen worden afgedwongen. Ook graan kan daarvoor worden gebruikt, maar deze grondstof is ook voor andere bouwacties nodig. Het is daarom verstandig om aan het begin van het spel een dorp aan een weide te bouwen of zo'n landtegel in de buurt te hebben.

COMBINATIE MET VARIANTEN:

Dit scenario is met alle varianten uit deze uitbreiding te combineren.

Catan voor 2

- In plaats van 1 worden per keer 2 kamelen ingezet. De speler die beslist, moet de kamelen aan verschillende karavanan toekennen.
- Bij een gelijke stand zetten beide spelers 1 kameel in, te beginnen met de speler die aan de beurt is.
- Als de struikrover terug naar de woestijn zou worden gestuurd, wordt deze in plaats daarvan naast het speelveld gezet totdat hij opnieuw wordt ingezet.

Gebeurtenissen op Catan

- **De struikrover trekt zich terug:** zet de struikrover in plaats van in de woestijn naast het speelveld.

In combinatie met de variant "De havenmeester" wordt tot 13 overwinningpunten gespeeld.



DE BARBARENOVERVAL

De welvaart op Catan blijft niet onopgemerkt. Hongerig naar waardevolle buit landen afschrikwekkende barbaren aan de kust van Catan en verspreiden angst en vrees. De vrolijke, vredelievende tijden zijn voorbij! Niemand weet waar en wanneer de barbaren toeslaan. In het begin zijn ze maar met een paar, maar het worden er steeds meer. Eerst ruïneren ze alleen de grondstoffenproductie, maar als ze sterk genoeg zijn vallen ze ook dorpen en steden aan met alle dramatische gevolgen van dien.

De mensen op Catan geven echter niet zomaar op. Ze leiden ridders op die het gevecht aangaan. Maar zijn ze sterk genoeg?

Speelduur: ca. 60 - 90 min.

Extra speelmateriaal:

Barbaren



24 ridders, 6 per kleur



26 ontwikkelingskaarten



Titelkaart

Achterkant

1 kasteeltegel



1 gekleurde dobbelsteen



Gouden munten met waarden 1 en 5

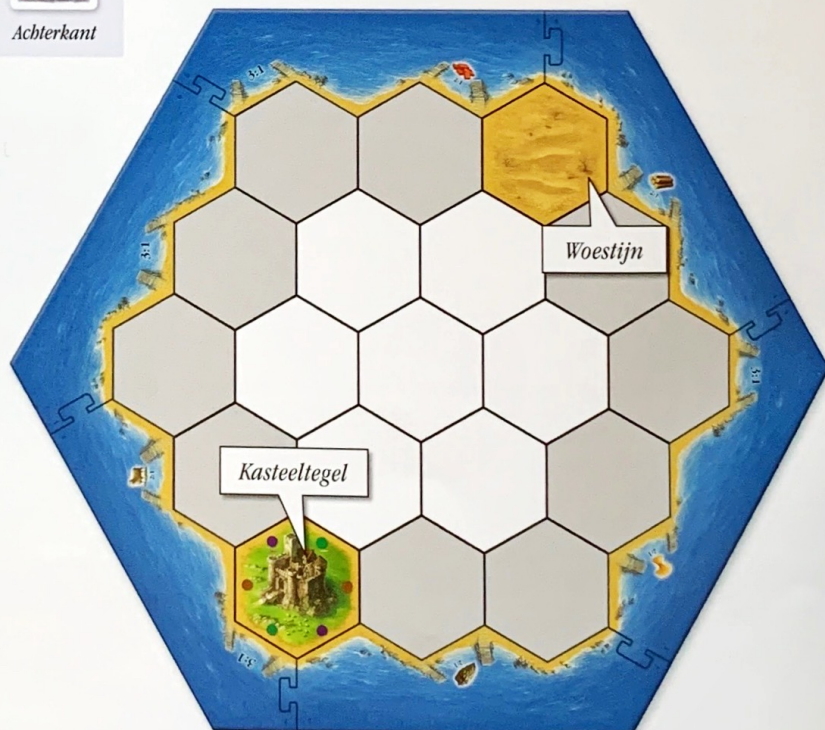


DOEL VAN HET SCENARIO

Hongerig naar waardevolle buit landen barbaren op de kust van Catan. Eerst veroorzaken ze slechts angst en vrees door hun aanwezigheid. Maar als er steeds meer barbaren verschijnen, bezetten ze kustlandschappen en blokkeren ze de oogst. Als de barbaren dreigen dorpen en steden aan te vallen, besluiten de mensen op Catan in het kasteel ridders op te leiden en het met een ongekende saamhorigheid tegen de wilde horden op te nemen.

VOORBEREIDING

- **Landtegels neerleggen:** leg de woestijn en de kasteeltegel op de posities zoals hieronder afgebeeld. Leg in de buitenste grijze cirkel willekeurig 2x bos, 2x heuvels, 3x weide, 1x bergen en 2x akkerland. Deze tegels gelden als kustlandschappen.



Leg in het binnenste witte vlak willekeurig 1x bos, 1x weide, 1x heuvels, 2x bergen en 2x akkers. Eén bos uit het basisspel is voor dit scenario niet nodig.

- **Getallenfiches neerleggen:** leg de getallenfiches daarna volgens onderstaand schema neer.
- Iedere speler krijgt 6 ridders in zijn kleur.
- Zet een barbaar op elk van de kusttegels met het getal "2" en "12". Leg de resterende barbaren naast het speelbord.
- Er wordt met de ontwikkelingskaarten van dit scenario gespeeld. Die uit het basisspel zijn niet nodig.
- Leg de gekleurde dobbelsteen op de kasteeltegels.
- De bijzondere kaart "Grootste riddermacht" wordt niet gebruikt.
- De struikrover wordt eveneens niet gebruikt.



OPBOUWFASE

Iedere speler bouwt in het begin van het spel eerst een dorp, daarna een stad. Hij ontvangt voor zijn stad als beginvoorraad één grondstoffenkaart per aangrenzende landtegel.

SPELVERLOOP

De spelregels van het basisspel zijn van kracht, met uitzondering van de volgende wijzigingen.

EXTRA SPELREGELS

1. **Barbaren landen op Catan** (als een speler een stad of een dorp bouwt)
2. **Ontwikkelingskaarten meteen omdraaien en uitvoeren** (handels- en bouwfasen)
3. **Ridders inzetten** (bij koop van ontwikkelingskaarten "Ridderinzegening" of "Zwarte ridder")
4. **Ridders verplaatsen** (aan het einde van de beurt, na de handels- en bouwfasen)
5. **Barbaren verjagen** (na de beurt van een speler)

1. Barbaren landen op Catan

a) Barbarenoverval

Als een speler een dorp of een stad bouwt, vindt direct na de bouw ervan een barbarenoverval plaats. De speler onderbreekt zijn beurt en werpt driemaal met de (getallen)dobbelstenen. Hij moet drie verschillende getallen werpen. Als hij een "7" of een al geworpen getal dobbelt, werpt hij opnieuw totdat hij 3 verschillende getallen heeft geworpen (geen "7").

- Na elke worp zet hij een barbaar op een kustlandschap met het geworpen getal. Hij zet geen barbaar op een kustlandschap waar al 3 barbaren staan (zie b) *Kusttegel veroverd*). Deze dobbelsteenworp wordt ook niet herhaald.

b) Kusttegel veroverd

Zodra er 3 barbaren op een kusttegel staan, wordt het getallenfiche op deze tegel omgedraaid.

- Deze tegel levert vanaf nu geen grondstoffen meer. Omdat het getallenfiche omgedraaid is, kunnen bij een barbarenoverval geen barbaren meer op deze tegel worden gezet.
- Er mogen geen straten of dorpen gebouwd worden op paden of hoeken die aan een veroverd kusttegel grenzen.

c) Barbaren veroveren dorpen en steden

Zodra een stad of een dorp uitsluitend door zee- en veroverde kusttegels wordt omringd, geldt deze als veroverd en is geen overwinningpunt(en) meer waard.

- Als de stad of het dorp op een havenlocatie staat, kan het handelsvoordeel niet meer worden gebruikt. Leg een veroverde nederzetting als geheugensteuntje op zijn kant.
- Omdat de woestijn en de kasteeltegels nooit veroverd kunnen worden, zijn steden en dorpen aan deze tegels veilig.
- Zodra alle barbaren uit de voorraad op Catan zijn geland, vervalt deze fase.



Voorbeeld:

- Een speler werpt 3 verschillende getallen (geen "7").
- Hij werpt "3". Hij zet een barbaar op het kusttegel met een "3" (A).
 - Hij werpt een "9". Hij zet een barbaar op het kusttegel met een "9" (B). Daardoor staan er nu 3 barbaren op deze tegel, waarmee deze is veroverd. Hij draait het getallenfiche om. Het rode dorp is veroverd, omdat er geen vrije landtegel aan grenst. De speler legt het dorp op zijn kant.
 - Hij werpt een "7". Hij werpt nog een keer.
 - Hij werpt een "3". Omdat hij dit getal al heeft geworpen, dobbelt hij nogmaals.
 - Hij werpt een "8". Deze tegel (C) is al veroverd (het getallenfiche is omgedraaid). Er wordt geen nieuwe barbaar ingezet. Daarmee heeft de speler 3 verschillende getallen (geen "7") geworpen en daarbij 2 barbaren ingezet.

2. Ontwikkelingskaarten meteen tonen en uitvoeren

Een speler die een ontwikkelingskaart koopt, moet deze direct laten zien en uitvoeren. Hij mag zoveel ontwikkelingskaarten in zijn beurt kopen als hij wil, maar moet ze in de volgorde waarin hij ze trekt, uitvoeren. Leg gespeelde ontwikkelingskaarten op een aflegstapel. Als de stapel ontwikkelingskaarten is uitgeput, schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe stapel ontwikkelingskaarten.

3. Ridders inzetten

Een speler zet een ridder in als hij een ontwikkelingskaart "Zwarte ridder" of "Ridderinzegening" speelt. Wie een "Ridderinzegening" speelt, zet een ridder uit zijn voorraad op of naast een vrij pad aan de kasteeltegels. Wie een "Zwarte ridder" speelt, zet een ridder op een vrij pad naar keuze.



4. Ridders verplaatsen

Een speler mag aan het einde van zijn beurt, na de handels- en bouwphase, elk van zijn ridders verplaatsen. Als hij een ridder op een pad aan de kasteeltegels heeft gezet, moet hij deze verplaatsen naar een pad dat niet aan de kasteeltegels grenst. Elke ridder mag ten hoogste drie paden verder worden gezet. Voor elke ridder die de speler ten hoogste vijf paden verder wil zetten, moet hij 1 graan betalen. Een ridder kan over eigen of vreemde ridders, dorpen en steden springen. Hij moet echter altijd op een pad zonder een eigen of vreemde ridder eindigen. Ook mag een ridder niet eindigen op een pad aan de kasteeltegels. Een ridder mag naar of langs paden met eigen of vreemde straten worden verplaatst.

5. Barbaren verjagen

a) Voorwaarden voor een overwinning op de barbaren controleren

Na elke beurt wordt gecontroleerd of er kustlandschappen zijn waar de voorwaarden voor een overwinning op de barbaren vervuld zijn. Begin bij het kustlandschap links van de kasteeltegels en vervolg met de klok mee totdat alle kustlandschappen zijn gecontroleerd. De voorwaarden zijn vervuld als zich op de paden om een kustlandschap meer ridders bevinden dan er barbaren op deze tegel staan.

b) De voorwaarden zijn vervuld

De verslagen barbaren op dit kustlandschap worden gevangenen en als volgt tussen de spelers verdeeld:

- Een speler die alleen met eigen ridders de barbaren heeft verslagen, krijgt alle gevangenen.
- Als meerdere spelers hebben bijgedragen aan het verslaan van de barbaren, krijgt ieder van hen 1 gevangene. Als er niet voldoende gevangenen zijn voor iedereen, wordt erom gedobbeld. De speler(s) die het hoogst dobbel(t)(en), krijg(t)(en) ieder 1 gevangene. Wie daardoor geen gevangene krijgt, ontvangt als troost 3 goud. Bij een gelijke worp wordt opnieuw gedobbeld.
- Als na de verdeling van gevangenen een gevangene overblijft, gaat deze naar de speler die alléén de meeste ridders aan de overwinning heeft bijgedragen. Als meerdere spelers de meeste ridders hebben bijgedragen, wordt om de gevangene gedobbeld. Wie wint, krijgt de gevangene. Wie verliest, krijgt 3 goud.

Elke 2 gevangenen zijn 1 overwinningpunt waard.



Voorbeeld: rood verplaatst zijn ridder 3 paden naar een pad aan de veroverde tegel (A). Daardoor staan er nu 4 ridders tegenover 3 barbaren. De barbaren zijn verslagen. Beide spelers (rood en blauw) krijgen 1 gevangene. De derde gevangene gaat naar rood, omdat hij meer ridders heeft bijgedragen.

c) Als een door 3 barbaren bezet kustlandschap wordt terugveroverd...

...draai dan het getallenfiche weer om. Dit landschap levert vanaf nu weer grondstoffen als het bijbehorende getal wordt gedubbeld. Er kunnen nu echter ook weer barbaren op dit landschap landen. Alle door barbaren veroverde steden en dorpen aan dit landschap worden weer rechtop gezet en krijgen hun overwinningpunt(en) terug.



Voorbeeld: het rode dorp (A) wordt rechtop gezet en is weer een overwinningpunt waard. Het getallenfiche (B) wordt weer open gedraaid.

d) Gesneuvelde ridders bepalen

Een speler die betrokken was bij de overwinning op de barbaren, dobbelt met de gekleurde dobbelsteen en legt deze in het midden van de kasteeltegels. De geworpen kleur correspondeert met één van de drie met kleuren gemarkeerde richtingen op de kasteeltegels. Een ridder die op een pad in de overeenkomstige richting staat als de door de dobbelsteen bepaalde richting op de kasteeltegels, gaat verloren. Leg de ridder terug in de voorraad van de eigenaar. Voor elke verloren ridder krijgt de eigenaar 3 goud schadevergoeding.



Voorbeeld:

Na de overwinning wordt bepaald welke ridder(s) verloren gaat/gaan. Er wordt "bruin" gedobbeld. De rode en de blauwe ridder staan in de bruine richting. Rood en blauw leggen de betreffende ridders in hun voorraad terug en krijgen ieder 3 goud.

“7” gedobbeld

Wie “7” dobbelt, mag een grondstoffenkaart (geen goud) uit de gedekte hand van een speler naar keuze trekken. Spelers met meer dan 7 grondstoffen moeten zoals gebruikelijk de helft van hun grondstoffenkaarten inleveren.

Goud

Een speler die aan de beurt is, mag in zijn beurt voor 2 goud een grondstof naar keuze kopen. Dit mag hij per beurt hooguit tweemaal doen. Hij kan door middel van handel met andere spelers, 4:1-ruil met de bank of het gebruik van havens ook aan goud komen.

De gebeurtenissen “Verraad” en “Intrige”

Bij deze gebeurtenissen worden barbaren van kusttegels verwijderd en/of naar andere kusttegels verplaatst. Als een barbaar van een met 3 barbaren bezette tegel wordt verwijderd, zet dan meteen een eventueel veroverde stad of dorp weer rechtop en draai het getallenfiche open. Deze tegel levert vanaf nu weer grondstoffen op totdat er opnieuw een derde barbaar op wordt gezet.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die aan de beurt is en 12 overwinningpunten heeft, wint het spel.

SPEELTIPS VOOR DIT SCENARIO

Om in dit scenario succesvol te overleven, moet je ridders bouwen. Aan de ene kant heb je ridders nodig om barbaren te verjagen van de landtegels waaraan jouw dorpen en steden grenzen, aan de andere kant om gevangenen te maken, die overwinningpunten opleveren. Normaal gesproken lukt dat niet alleen. Daarom is het zaak om met andere spelers samen te werken en wel met degenen die niet al te dicht bij de eindzege zijn.

COMBINATIE MET VARIANTEN:

Dit scenario is met alle varianten uit deze uitbreiding te combineren.

Catan voor 2

1. Eén ridder van een neutrale kleur speelt als “vreemde ridder” mee en mag door beide spelers gebruikt worden. Zodra een speler zijn eerste ridder bouwt, zet hij de vreemde ridder op een pad naar keuze aan de kasteeltegel. Een speler die aan de beurt is, verplaatst eerst zijn eigen ridder(s), daarna de vreemde ridder. De vreemde ridder gaat nooit verloren, ook niet als hij bij een overwinning op de barbaren op het pad van de geworpen kleur staat.
2. Wie een eigen dorp bouwt en daarna een voor een neutrale speler, werpt apart voor barbaren. Eerst voor het eigen dorp, daarna voor het vreemde.
3. Omdat er geen struikrover is, mag een speler voor 1 handelsfiche (bij evenveel of minder overwinningpunten) of 2 handelsfiches (bij meer overwinningpunten) een barbaar verplaatsen.
4. Als er na een overwinning niet genoeg gevangenen zijn voor alle aanwezige partijen en de vreemde ridder is bij de aanval betrokken, dan geldt voor de vreemde ridder een dobbelsteenworp van “3”. Er wordt dus niet voor de vreemde ridder gedobbeld.
5. Als schadevergoeding voor het verliezen van een ridder krijgt een speler 2 goud en een handelsfiche (in plaats van 3 goud).

Gebeurtenissen op Catan

In dit scenario is er geen struikrover en geen bijzondere kaart “Grootste riddersmacht”. De volgende gebeurtenissen worden gewijzigd:

- **Roofoverval:** wie meer dan 7 grondstoffenkaarten heeft, moet de helft ervan inleveren. De speler die deze kaart heeft omgedraaid, trekt een kaart uit de gedekte hand van een andere speler naar keuze.
- **De struikrover trekt zich terug:** er gebeurt niets.
- **Conflict:** heeft een speler alléén de meeste ridders op het speelbord, dan trekt hij een kaart uit de gedekte hand van een andere speler naar keuze.

In combinatie met de variant “De havenmeester” wordt tot 13 overwinningpunten gespeeld.

CATAN

REISEDITIE



Catan voor onderweg!

KOOPLIEDEN & BARBAREN

De barbaren zijn verdreven, de rust keert terug. De schade die de barbaren hebben aangericht, moet zo snel mogelijk worden hersteld. Het is vooral ernstig gesteld met het kasteel waarin de Raad van Catan vergadert. Maar de reparaties vorderen snel. Het gaat nu alleen nog om het renoveren van het bonte glas-in-lood en de marmeren standbeelden. Marmer moet uit de steengroeve komen, zand naar de glasblazerij en het glas naar het kasteel. Daarvoor is veel gereedschap nodig.

Op de straten van Catan wordt het druk. Natuurlijk ben jij daar ook bij, want elke levering wordt met goud beloond. Toch zijn er nog een paar verduaalde barbaren die de boel verstoren. Ze wachten je op...

Speelduur: ca. 90 min.

Extra speelmateriaal:

3 landtegels
(doeltegels)



36 goederenfiches



Vooranten

Achterkanten

4 huifkarren, 1 per kleur



3 barbaren



20 huifkarkaarten



Titelkaart

Vooranten met kader in spelerskleuren

Achterkant

40 gouden munten met waarden 1 en 5



25 ontwikkelingskaarten



Titelkaart

Vooranten

Achterkant

DOEL VAN HET SCENARIO

Het kasteel wordt gerestaureerd en moet nog meer pracht uitstralen dan voorheen. Daarvoor is materiaal nodig voor de glas-in-loodramen en marmer voor de standbeelden en het interieur. De spelers krijgen de opdracht om glas en marmer naar het kasteel te brengen, zand naar de glasblazerij en de marmersteengroeve van gereedschap te voorzien. Elke levering wordt met goud en vervolgens overwinningspunten beloond. Wie als eerste 13 overwinningspunten heeft, wint het spel.

Er zijn drie nieuwe landtegels die als doelvelden voor goedertransport dienen.

Het kasteel

Het kasteel heeft voor de restauratie marmer en glas nodig. Het kasteel levert gereedschap en zand.



Marmersteengroeve

De marmersteengroeve heeft gereedschap nodig en levert marmer en zand.



Glasblazerij

De glasblazerij heeft zand nodig en levert glas en gereedschap.



VOORBEREIDING

Bouw het speelveld als volgt op:

- Leg de 3 doeltegels neer zoals in onderstaande afbeelding aangegeven. Let erop dat de doeltegels zo worden neergelegd, dat de blauwe zijden aan de zee grenzen. Verwijder de woestijn, 1 weide en 1 graan uit de stapel landtegels van het basisspel en leg de resterende tegels willekeurig neer.



- Er worden geen getallenfiches op de doeltegels gelegd. Leg de getallenfiches "2" en "12" terug in de doos en leg de resterende getallenfiches zoals gebruikelijk op alfabetische volgorde neer. Sla de "B" en de "H" gewoon over.
- Sorteert de goederenfiches op gebouw. Zo ontstaan er drie stapels. Schud elke stapel apart en leg deze vervolgens met de afbeelding van het gebouw naar boven bij de corresponderende doeltegel (zie pijlen in de afbeelding).
- Zet de 3 barbaren op de met zwarte kruizen gemarkeerde paden.
- De ontwikkelingskaarten van het basisspel worden niet gebruikt. In plaats daarvan wordt met de ontwikkelingskaarten van deze uitbreiding gespeeld.
- Iedere speler krijgt 5 goud.
- Sorteert de huifkartaarten naar de kleur van de kaders op de voorkant. Er ontstaan 4 stapels van 5 kaarten. Iedere speler ontvangt een set kaarten in zijn kleur. Iedere speler sorteert zijn stapel zodanig dat de kaarten in volgorde (getallen op de achterkant) liggen. De kaart met de "1" bovenop, die met "5" onderaan. Iedere speler draait nu de bovenste kaart om en legt die naast zijn stapel (zie afbeelding).



- De struikrover doet niet mee. Leg deze in de doos.
- De langste handelsroute levert in dit scenario geen extra overwinningpunten op. Leg de bijzondere kaart "Langste handelsroute" in de doos.

SPELVERLOOP

De spelregels van het basisspel zijn van kracht, met uitzondering van de volgende wijzigingen.

OPBOUWFASE

Iedere speler bouwt aan het begin van het spel eerst een dorp, daarna een stad. Hij zet zijn huifkar naast zijn stad. Hij ontvangt voor zijn stad als beginvoorraad één grondstoffenkaart per aangrenzende landtegel.

DOELTEGELS

In het midden van elke doeltegel bevindt zich een kruispunt met een gebouw. Er leiden vier paden naar dit gebouw. Voor elke doeltegel gelden de volgende spelregels:

- Op de paden mogen zoals gebruikelijk straten worden gebouwd.
- Op het centrale kruispunt (A) mag geen dorp worden gebouwd.
- Op de drie paden van een doeltegel die aan de zee grenzen (B), mogen geen straten worden gebouwd.
- Op de vier driesprongen van een doeltegel mogen met inachtneming van de afstandsregel dorpen en steden worden gebouwd.



Voorbeeld:

Drie van de vier paden aan de doeltegel zijn door rood en blauw met straten bebouwd. Op het centrale kruispunt (A) mag nooit een dorp worden gebouwd. Op de 3 paden aan de zeezijde (B) mogen nooit straten worden gebouwd.

VERPLAATSINGSFASE

De speler die aan de beurt is, mag aan het einde van zijn beurt na zijn handels- en bouwfase zijn huifkar verplaatsen. Daarvoor gelden de volgende spelregels:

1. Huifkar verplaatsen

- Een huifkar wordt via paden van driesprong naar driesprong verplaatst. Een verplaatsing van een driesprong naar een aangrenzende driesprong kost 1 of meer bewegingspunten.
- Aan het begin van het spel heeft iedere speler 4 bewegingspunten voor zijn huifkar ter beschikking. Dit aantal kan door opwaardering van zijn huifkar verhoogd worden.
- Verplaatst de speler zijn huifkar over een pad zonder straat, kost hem dat 2 bewegingspunten, een verplaatsing over een eigen straat kost 1 bewegingspunt. Een verplaatsing over een straat van een andere speler kost ook 1 bewegingspunt, maar hij moet daarnaast 1 goud aan de eigenaar van deze straat betalen.
- Een barbaar op een pad of een straat verhoogt de kosten van de verplaatsing met 2 bewegingspunten (zie ook 5a).

De Campagne

- Als een speler meer bewegingspunten voor een verplaatsing nodig heeft dan hij bezit, eindigt de verplaatsing. Een verplaatsing eindigt ook als een huifkar een doeltegel bereikt. In beide gevallen vervallen eventueel resterende bewegingspunten. Bewegingspunten kunnen niet voor een volgende beurt bewaard worden. Een speler mag vrijwillig bewegingspunten laten vervallen.
- Een speler mag 1 graan betalen om 2 bewegingspunten extra voor zijn huifkar te kopen. Dit mag hij per beurt één keer doen. Hij mag dit ook doen als hij zijn huifkar al heeft verplaatst.
- Op of naast een driesprong mag een onbeperkt aantal huifkarren staan.

2. Eerste doel en volgende doel bepalen

Iedere speler heeft bij zijn eerste verplaatsing van zijn huifkar de mogelijkheid om naar één van de drie doeltegels te reizen. Als hij voor de eerste keer een doeltegel bereikt, krijgt hij nog goud, omdat hij nog geen goederen bezit (zie ook 3. Opdracht vervuld). De speler pakt nu het bovenste goederenfiche van de stapel bij deze doeltegel en draait deze om. Op de achterkant is één van de 4 volgende goederen zichtbaar:



Een goederenfiche toont altijd één van de twee goederen die op de betreffende doeltegel worden geproduceerd:



De speler laat het fiche open voor zich liggen. In zijn volgende beurt kan hij beginnen aan het transport naar de doeltegel waar het product nodig is. Als zijn huifkar zich bijvoorbeeld op de glasblazerij bevindt en hij draait een goederenfiche "Glas" om, moet hij met zijn huifkar naar het kasteel reizen.

Een speler mag niet meer dan één transport tegelijk uitvoeren. Pas als hij het transport heeft afgerond, mag hij een nieuw fiche omdraaien.

3. Opdracht vervuld

Als een speler met zijn huifkar de doeltegel heeft bereikt (het centrale kruispunt met het gebouw) waar hij zijn fiche moet brengen, heeft hij zijn opdracht vervuld. Hij draait het fiche nu om (afbeelding van het gebouw naar boven). Dit fiche is nu 1 overwinningpunt waard.

Afhankelijk van de kwaliteit van zijn huifkar krijgt hij daarnaast 1 tot 5 goud. Tot slot draait hij bij de doeltegel waar hij zich bevindt het bovenste goederenfiche van de stapel om. Het afgebeelde product bepaalt zijn nieuwe doel.

4. Huifkar opwaarderen

De huifkarkarten van een speler geven aan welke eigenschappen zijn huifkar heeft. Op onderstaande afbeelding is te zien dat deze speler 5 bewegingspunten tot zijn beschikking heeft (A) en 2 goud voor een vervulde opdracht krijgt (B). Het verjagen van een barbaar lukt met een dobbelsteenworp van "6" (C).



Om een huifkar op te waarderen, betaalt de speler in zijn handels- en bouwfase de op de bovenste gedekte kaart afgebeelde grondstoffen, draait deze kaart om en legt deze op de oude openliggende kaart. Als een huifkar **niveau 5** bereikt, is deze 1 overwinningpunt waard.

5. De barbaren

a) Verplaatsen langs barbaren

Wie zijn huifkar langs een pad of een straat met barbaren wil verplaatsen, moet daarvoor 2 extra bewegingspunten betalen (pad + barbaren = 4 bewegingspunten; straat + barbaren = 3 bewegingspunten). Wie niet voldoende bewegingspunten heeft om barbaren te passeren, moet zijn resterende bewegingspunten laten vervallen of een andere route kiezen.

b) Barbaren verjagen

Als een speler over een huifkar van ten minste niveau 2 beschikt, kan hij proberen om een barbaar te verjagen. Hiertoe blijft hij op de driesprong vóór de barbaar staan en werpt met een dobbelsteen. Dobbelt hij een van de op zijn huifkarkart afgebeelde dobbelsteenworp, dan verplaatst hij de barbaar naar een ander(e) pad of straat naar keuze. Vervolgens reist hij, voor zover hij nog bewegingspunten heeft, over de nu vrije route verder. Als de speler een ander getal werpt, heeft hij in deze beurt uitsluitend de onder a) beschreven mogelijkheden. Hij kan per beurt niet meer dan één keer proberen om een barbaar te verjagen. Wie een barbaar verjaagt en deze naar een straat van een andere speler verplaatst, mag geen grondstoffenkaart van hem trekken.

Let op: het is toegestaan om een straat te bouwen op een door een barbaar geblokkeerd pad. Er mag nooit meer dan één barbaar op een straat of een pad staan.

6. "7" gedobbel

Wie "7" dobbelt, verplaatst een van de barbaren naar een ander(e) pad of straat. Als hij een barbaar naar een straat van een andere speler verplaatst, trekt hij een grondstoffenkaart (geen goud) uit zijn gedekte hand. Zoals gebruikelijk moeten spelers met meer dan 7 grondstoffenkaarten de helft ervan inleveren.

7. "2" of "12" gedobbel

Wie "2" of "12" dobbelt, werpt opnieuw.

8. Goud

Goud is belangrijk om straten van andere spelers te kunnen gebruiken. Daarnaast kan een speler die aan de beurt is voor 2 goud een grondstof naar keuze kopen. Dit kan hij per beurt niet meer dan 2 keer doen. Goud is geen grondstof en wordt niet meegeteld als "7" wordt gedobbeld.

Een speler kan ook door 4:1 - ruil met de bank, handel met andere spelers of gebruik van havens aan goud komen.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die aan de beurt is en 13 overwinningspunten of meer heeft, wint het spel.

SPEELTIPS VOOR DIT SCENARIO

Hoewel er in dit scenario geen kaart "Langste handelsroute" is, is het bouwen van straten erg belangrijk. Hoe meer eigen straten je kunt gebruiken om je huifkar te verplaatsen, hoe sneller je goederen kunt transporteren. Bovendien betaal je minder voor het gebruik van straten van andere spelers.

Probeer altijd voldoende goud in voorraad te hebben. Anders kan het gebeuren dat je met je huifkar tussen vreemde straten terecht komt en zonder goud niet verder kunt. Als de andere spelers jouw straten niet gebruiken, heb je altijd de mogelijkheid om door middel van handel met andere spelers of in noodgevallen via een 4:1-ruil met de bank aan goud te komen.

COMBINATIE MET VARIANTEN:

Dit scenario is met alle varianten uit deze uitbreiding te combineren.

Catan voor 2

- Wie de straten van neutrale spelers gebruikt, betaalt de helft van het goud dat hij in totaal bij de verplaatsing van zijn huifkar aan het gebruik van neutrale straten aangeeft aan de bank, de andere helft aan de andere speler (naar beneden afronden indien nodig).
- Voor 1 handelsfiche kan een speler, in plaats van het verplaatsen van de struikrover, een barbaar naar een pad (geen straat) verplaatsen.
- Voor het bouwen van een dorp aan een doeltegel krijgt een speler 1 handelsfiche.

Gebeurtenissen op Catan

In dit scenario is er geen struikrover en geen kaart "Langste handelsroute". De volgende gebeurtenissen worden gewijzigd:

- **Roofoverval:** wie meer dan 7 grondstoffenkaarten heeft, moet de helft ervan inleveren. Verplaats dan een barbaar naar een ander(e) pad of straat. Als je een barbaar naar een straat van een andere speler verplaatst, trek dan een kaart uit zijn gedekte hand.
- **De struikrover trekt zich terug:** er gebeurt niets.
- **Aardbeving:** wie een straat wil passeren die een halve slag gedraaid is, heeft 2 bewegingspunten nodig.

In combinatie met de variant "De havenmeester" wordt tot 14 overwinningspunten gespeeld.



© 2007, 2015 KOSMOS Verlag
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Klaus Teuber
Licentie: Catan GmbH © 2007
Illustraties: Michael Menzel
Grafische vormgeving: Michaela Kienle
Vormgeving speelstukken: Andreas Klobner
3D-vormgeving: Andreas Resch
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

KOSMOS