

**DE
KOLONISTEN**
—VAN CATAN—

**HET
BOEK**
SCENARIO'S EN VARIANTEN

Uitgegeven door Klaus Teuber

Colofon

Oorspronkelijke Uitgave:
Herausgeber Teuber, Klaus
Die Siedler von Catan
Das Buch zum Spielen
Stuttgart: Kosmos 2000
©2000, Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co., Stuttgart

Vertaling:

©2004 Peter Kruijt

INHOUDSOPGAVE

1	Het Atol	3
2	De Bermuda Driehoek	6
3	Catan Express	10
4	El Dorado	16
5	De Ontdekkingsreizigers	19
6	De Vloten	22
7	De Koloniën	26
8	De Grote Race	32
9	De Schatzoekers	38
10	De Specialisten	42
11	De Stormvloed	47
12	Transport Kolonisten	51
13	De Wereld Catan	55
14	Westwaarts	58
15	De Steppenruiters	63
16	Varianten op Catan	68

SCENARIO OVERZICHT

1 Scenario's naar aantal spelers

Scenario	Aantal Spelers						
	3	3-4	4	4-5	5	5-6	6
1 Het Atol				<input type="radio"/>			
2 De Bermuda Driehoek		<input type="radio"/>				<input type="radio"/>	
3 Catan Express		<input type="radio"/>				<input type="radio"/>	
4 El Dorado		<input type="radio"/>					
5 De Ontdekkingsreizigers		<input type="radio"/>					
6 De Vloten		<input type="radio"/>					
7 De Koloniën		<input type="radio"/>					
8 De Grote Race	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
9 De Schatzoekers		<input type="radio"/>				<input type="radio"/>	
10 De Specialisten	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
11 De Stormvloed		<input type="radio"/>				<input type="radio"/>	
12 Transport Kolonisten		<input type="radio"/>				<input type="radio"/>	
13 De Wereld Catan		<input type="radio"/>					
14 Westwaarts		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			
15 De Steppenruiters		<input type="radio"/>				<input type="radio"/>	

2 Scenario's naar Moeilijkheidsgraad

Scenario	Moeilijkheidsgraad		
	Eenvoudig	Uitdagend	Complex
1 Het Atol	<input type="radio"/>		
2 De Bermuda Driehoek	<input type="radio"/>		
3 Catan Express			<input type="radio"/>
4 El Dorado	<input type="radio"/>		
5 De Ontdekkingsreizigers		<input type="radio"/>	
6 De Vloten		<input type="radio"/>	
7 De Koloniën			<input type="radio"/>
8 De Grote Race		<input type="radio"/>	
9 De Schatzoekers	<input type="radio"/>		
10 De Specialisten		<input type="radio"/>	
11 De Stormvloed		<input type="radio"/>	
12 Transport Kolonisten			<input type="radio"/>
13 De Wereld Catan		<input type="radio"/>	
14 Westwaarts			<input type="radio"/>
15 De Steppenruiters		<input type="radio"/>	

HET ATOL

Spelers: 4 of 5

Duur: ca. 90 minuten

Scenario van Brigitte en Wolfgang Ditt

Het Verhaal

Ver gereisde kolonisten-zeelieden vertellen op lange, donkere avonden in de havens van de zeven Cataanse zeeën graag verhalen over een legendarisch atol, dat de kolonisten door een machtige, het atol omsluitende, landring als magie in zijn ban trok.

Zelfs de kleinste kolonistengemeenschap onderneemt vermetele pogingen om schepen uit te sturen en een bruggenhoofd op het kleine atol in het verre zuiden van Catan te stichten. En dat terwijl een piratenschip continu rond het atol vaart en steeds weer voor aanzienlijke verliezen zorgt.

Wie niet koelbloedig genoeg is om tegen de voortdurende aanvallen van de piraten uit te trekken, kan zijn heil ook zoeken aan de, van het atol afgewende, kant van de grote landring. Daar is men veilig voor de piraten, en deze vei-

ligheid heeft ertoe geleid dat alleen aan die kant van de landring havens gebouwd werden. In het bijzonder in tijden van relatieve grondstofschaarste is het vaak waardevol gebleken om de bijzonder goede handelsverbindingen van de havens bij tijd en wijle te gebruiken.

Het leven aan de buitenste rand van de landring mag dan niet het meest avontuurlijke zijn, maar voor een bekwame, door het water van de zeven zeeën gewassen, koopman is dat ook niet het hoogste levensdoel meer.

Er mag dan in de havenkroegen van Catan rustig urenlang over de vrijbuiters en hun gevechten met de piraten gesproken worden, dat maakt degenen die minder spectaculair hun doel bereiken, eigenlijk weinig uit, want goede kooplieden opereren maar al te graag stil en vreedzaam op de achtergrond.

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- + uitbreiding voor 5&6 spelers
- Zeevaarders
- + uitbreiding voor 5&6 spelers

Extra materiaal uit de stansramen:

- 6 overwinningspuntenfiches

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 22 en 23 van het boek. 5 speciale havens en 4 3:1 havens uit het basisspel; geen havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen

2 De Voorbereiding

Bouw het speelbord als volgt op: leg eerst een lege zeetegel in het midden. Leg links daarvan de woestijntegel. Pak nu een akkertegel, een weiland, een leemtegel, een bostegel en een ertstegel, en leg die in willekeurige volgorde om de zeetegel heen. Leg hierop de getallenfiches 8, 4, 9, 10 en 6 in deze volgorde met de klok mee vanaf de woestijntegel op de landtegels. Het atol is hiermee afgebouwd.

Leg om het atol een ring van zeetegels. Pak nu de 18 overige landtegels en leg deze omgekeerd in willekeurige volgorde rond deze ring. Draai daarna deze tegels om. Pak nu de getallenfiches en sorteer ze op alfabetische volgorde. Leg ze nu, met het getal naar boven, tegen de richting van de klok neer op de landtegels. De plaats waar het eerste fiche gelegd wordt kan willekeurig gekozen worden.

Als laatste wordt er nog een ring van zeetegels om het grote atol gelegd. Voor de havens worden de haventegels uit het basisspel gebruikt: de vijf speciale havens (handelswarenhavens) worden zo neergelegd dat ze maar aan 1 landtegel grenzen. De vier 3:1 havens worden op de nog vrije posities gelegd (zie tekening).

Het piratenschip start op de zeetegel links van de woestijn.

Opzetfase

Iedere speler moet zijn eerste dorp op het kleine atol bouwen en zijn tweede dorp op het grote atol. Bij vijf spelers mag de laatste speler ook beide dorpen op het grote atol bouwen.

3 De Regelwijzigingen

In het algemeen gelden de regels van het basisspel en de Zeevaardersuitbreiding. Daarnaast

zijn de volgende regelwijzigingen van toepassing:

Bijzondere Overwinningspunten

Voor iedere gesloten scheepvaartroute (alleen schepen in de eigen kleur), tussen het kleine en het grote atol (natuurlijk telt ook de omgekeerde weg), krijgt de speler een overwinningspunt (fiche). Wanneer verdere scheepvaartroutes gesloten worden die door afsplitsingen op kruispunten zonder dorp of stad ontstaan zijn, dan brengen deze geen overwinningspunten op.

Vanuit een dorp of stad kunnen verschillende scheepvaartroutes vertrekken. Elke daarvan krijgt alleen een overwinningspunt wanneer ze een ander eindpunt bereiken. De scheepvaartroute is dan gesloten; schepen mogen niet meer verzet worden.

Belangrijk: Scheepvaartroutes mogen ook op vreemde dorpen of steden aangesloten worden.

De beide rode scheepvaartroutes leveren de rode speler twee overwinningspunten op.
--

De “7” en de Ridder

Wanneer er 7 gegooid wordt of er een ridder gespeeld wordt, dan wordt de rover volgens de regels van het basisspel verzet; er wordt echter nog geen kaart geroofd. De speler zet het piratenschip in de richting van de klok verder. Wanneer er een ridderkaart gespeeld is 1 tegel, wanneer er een 7 gegooid is net zo veel tegels als er ogen op de laagste dobbelsteen gegooid zijn. Wanneer er vreemde schepen aan het piratenschip grenzen, dan moet de speler een kaart roven van een van de eigenaren van deze schepen. Pas wanneer de piraat geen grondstof kan roven, mag de struikrover een grondstoffenkaart roven.

4 Einde van het Spel

Het spel eindigt wanneer een speler die aan de beurt is 12 overwinningspunten behaald heeft.

Tips voor het Spel

Dit scenario haalt zijn charme uit de opbouw van de beide atollen.

- Het kleine atol is hoogwaardig, maar biedt daarentegen geen haven.

- De bijzondere overwinningspunten, die met de verbinding tussen het grote en kleine eiland te verdienen zijn, worden door het piratenschip gecompenseerd. Het piratenschip valt met name de spelers aan die het op deze bijzondere overwinningspunten voorzien hebben.
- Het grote atol biedt tenslotte als enige toegang tot havens.

DE BERMUDA DRIEHOEK

Spelers: 3 of 4
Duur: ca. 90 minuten

Scenario van Steffen Richter
en Heinz Dasbach

Het Verhaal

Zeevaart is een noodzaak, Caesar wist dat reeds, en menig bewoner van de eilanden van Catan in het verre westen, daar waar de zogenaamde Bermuda driehoek ligt, kan er over meepraten hoe groot die noodzaak is. Steeds weer hoort men over Cataanse schepen die van het zeeoppervlak verdwenen zijn en nooit meer weergezien worden.

Vergeleken met de dreiging van de wilde natuur van de oceaan, lijken de piraten die de Bermuda driehoek nog eens extra onveilig maken, bijna onschuldig. Ze zijn echter zo'n kwaal, dat zelfs de zeegod Poseidon ze niet hebben wil.

Wat drijft de kolonisten van de vier kleine Bermuda eilanden toch steeds de zee op, ondanks de gevaren die er dreigen? Een blik op de kaart biedt een verklaring. Niet alleen zijn de eilan-

den te klein om alle kolonisten van voedsel te voorzien, ze bieden ook geen van allen erts. Het centrale eiland in de Bermuda archipel heeft echter erts in overvloed, en daarnaast nog goud en leem. Op dit eiland moet je geweest zijn en moet je dorpen gebouwd hebben, anders redt je in dit kolonistenleven niet. En wee degene die de verbinding met het eiland laat verstoren. De Cataanse thuseilanden zullen dan snel verarmen.

Maar nood leidt tot inventiviteit. In hun streven tenminste hier en daar eindelijk een met rust gelaten te worden door piraten of natuurgeweld, zochten, en vonden, de inwoners van Catan op alle vier de eilanden een zee-engte waarover ze een machtige brug naar het centrale eiland konden bouwen.

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- Zeevaarders

Extra materiaal uit de stansramen:

- 8 blauwe kaartjes met de getallen 2, 3, 4, 4, 10, 10, 11, 12
- 1 overwinningspuntenfiche

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 26 en 27 van het boek. Eenmaal een 3:1 haven uit het basisspel; 5 speciale havens en 2 3:1 havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen

2 De Voorbereiding

Bouw het scenario volgens de afbeelding op. Maak de opbouw daarna als volgt af:

De 8 blauwe getallenfiches worden zoals aangegeven op de zeetegels gelegd.

De havens worden blind geschud en in willekeurige volgorde op de in de afbeelding aangegeven plaatsen gelegd. De 3:1 haventegel uit het basisspel wordt op de met een rode stip aangegeven plaats gelegd.

De rover wordt op een goudmijn gelegd, de zee-rover op een zeetegel zonder getallenfiche.

Een overwinningspuntenfiche wordt klaargelegd.

Opzetfase

Alle spelers mogen hun twee dorpen alleen op de vier buitenste eilanden (in de hoeken van het speelbord) plaatsen.

3 De Regelwijzigingen

In het algemeen zijn de regels van het basisspel en de Zeevaardersuitbreiding van toepassing. Voor de zeerover gelden afwijkende regels (zie “zeerover”).

Bijzondere Overwinningspunten

De eerste speler die een dorp bouwt op het centrale eiland krijgt 1 overwinningspunt. Er zijn geen overwinningspunten te verdienen voor volgende dorpen.

Het Bermuda-effect

Bij iedere dobbelsteenworp moet er gekeken worden of het gedubbelde getal voorkomt op één van de blauwe fiches (dus op een van de

zeetegels). Wanneer dat het geval is, dan zinken onmiddellijk alle schepen (behalve de zee-rover), die zich aan de rand van de betreffende zeetegel bevinden. De schepen zinken eerst, daarna worden pas grondstoffen verkregen. Gezonden schepen keren terug in de voorraad van de speler.

De Gevolgen:

Ieder dorp en iedere stad op het centrale eiland moet door middel van straten (bruggen; zie verderop) of schepen met een gelijkgekleurde dorp of stad op een van de buitenste eilanden verbonden zijn. Wanneer de verbinding verbroken is, leveren de dorpen en steden op het centrale eiland voor die speler geen grondstoffen meer op, en kan hij daar ook niet meer bouwen. Dit is pas weer mogelijk wanneer de verbinding weer hersteld is, door vervanging van het schip.

Voorbeeld:

Er wordt ‘4’ gegooid. De rode speler verliest het schip dat aan de zijde van de zeetegel met het blauwe ‘4’-fiche staat. De rode speler neemt het schip terug in zijn voorraad.

Daar de rode speler nu geen verbinding heeft met zijn beide dorpen op het centrale eiland, krijgt hij geen erts van de bergtegel met de ‘4’ op het centrale eiland. Daarnaast mag hij geen straten vanuit zijn dorpen bouwen, of zijn dorpen tot stad uitbouwen.

Bruggenbouw

Tussen de buitenste eilanden en het centrale eiland kunnen bruggen gebouwd worden (gebruik hiervoor straten). Dit is alleen vanaf de vier, met witte pijlen gemarkeerde, plaatsen mogelijk. Hier is 1 brugdeel met een verbinding aan een eigen straat, dorp of stad, voldoende om het water te overbruggen.

- Een brug kan direct, zonder de bouw van een dorp of stad, aan een gelijkgekleurde straat gebouwd worden.
- Bruggen kunnen niet verwoest worden. Wanneer het getal van een zeetegel gedubbeld wordt waaraan een brug ligt, dan heeft dit geen effect op de brug.

4 Einde van het Spel

De winnaar van het spel is de speler die aan de beurt is en 12 overwinningspunten behaald heeft.

Varianten

- Wanneer u wilt, kunt u het scenario ook spelen zonder de mogelijkheid om bruggen te bouwen.
- Een brug kost: 1 hout, 1 leem, 1 wol en 2 erts.
- Wanneer u het scenario vaker speelt, kunt u de tegels van de buitenste eilanden schudden en voor elk spel anders neerleggen. We bevelen echter wel aan om de getallenfiches op de aangegeven manier neer te leggen.

DE BERMUDA DRIEHOEK

Spelers: 5 of 6
Duur: ca. 120 minuten

Scenario van Steffen Richter
en Heinz Dasbach

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- + uitbreiding voor 5&6 spelers
- Zeevaarders
- + uitbreiding voor 5&6 spelers

Extra materiaal uit de stansramen:

- 10 blauwe kaartjes met de getallen 2, 3, 3, 4, 4, 10, 10, 11, 11, 12
- 1 overwinningspuntenfiche

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 29 en 30 van het boek. Geen havens uit het basisspel; 5 speciale havens en 5 3:1 havens uit de Zeevaardersuitbreidingen.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen

2 De Voorbereiding

Bouw het scenario volgens de afbeelding op. Maak de opbouw daarna als volgt af:

De 10 blauwe getallenfiches worden zoals aangegeven op de zeetegels gelegd.

De havens worden blind geschud en in willekeurige volgorde op de in de afbeelding aangegeven plaatsen gelegd. De 3:1 haventegel uit het basisspel wordt op de met een rode stip aangegeven plaats gelegd.

De rover wordt op een goudmijn gelegd, de zee-rover op een zeetegel zonder getallenfiche.

Een overwinningspuntenfiche wordt klaargelegd.

Opzetfase

Alle spelers mogen hun twee dorpen alleen op de zes buitenste eilanden (in de hoeken van het speelbord) plaatsen.

3 De Regelwijzigingen

Er gelden dezelfde regels als bij het scenario voor 3 of 4 spelers. Vergeet niet dat er bij een spel met meer dan vier spelers een buitengewone bouwfase is.

4 Einde van het Spel

De winnaar van het spel is de speler die aan de beurt is en 12 overwinningspunten behaald heeft.

CATAN EXPRESS

Spelers: 3 of 4
Duur: ca. 60 minuten

Scenario van Brigitte en Wolfgang Ditt

Het Verhaal

Ook voor “Catan” staat de vooruitgang niet stil: al lang gaat het er niet meer om het land door middel van straten te ontsluiten; de industriële revolutie bruist met stampende cilinders van dorp naar dorp, van stad naar stad. De wegen zijn geëffend, alles wat nu nog telt is snelheid. Het belang van ijzer groeit tot in het onmetelijke, want samen met hout voor de bielzen, zijn het nu de sporen die de “Catan Express” voortbrengen.

Zeker, de bouw van dorpen en steden is zoals altijd onontbeerlijk voor grondstoffen, maar daarnaast moeten de inwoners van Catan nu ook leren dat het niet meer voldoende is om alleen langs eigen wegen te gaan: nee, ook het gebruik van hetgeen anderen gebouwd hebben zal in de regel beslissend zijn voor wie uiteindelijk de race wint. Niemand vraagt tegenwoordig nog via welke straat men van A naar B komt. Nee, de straten zijn al lang aangelegd en men kan nieuwe dorpen bouwen waar men maar wil. De eni-

ge beperking is dat meereizen op de treeplank niet telt. Dat wil zeggen dat daar waar de vooruitgang zijn intrede reeds in de gedaante van spoorwegen heeft gedaan, er achteraf geen dorpen meer gebouwd kunnen worden. Daarentegen wordt eenieder beloond die een reeds bestaand dorp aansluit op het spoorwegnet. Zo veranderen de tijden.

Was het vroeger nog zo dat een eenmaal gebouwde weg alleen aan diegene ter beschikking stond die hem gebouwd had, nu mag iedereen, tegen betaling van een klein bedrag, zijn spoorweg parallel aan een reeds bestaande spoorweg leggen, of zelfs, wederom tegen een klein bedrag, gebruik maken van de spoorweg van een concurrent.

Op een zeker moment, men kan het er mee eens zijn of niet, wordt het punt bereikt waar alles nog slechts een kwestie van snelheid is. Althans, zo lijkt het.

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- Scheepjes uit Zeevaarders

Extra materiaal uit de stansramen:

- 3 of 4 locomotieven
- 1 bijzondere overwinningspuntenkaart "Snelste Machinist"
- 16 overwinningspuntenfiches
- 24 watertanks

Verder:

- Per speler 1 voetje in de kleur van de speler.

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 32 en 33 van het boek. 5 speciale havens en 4 3:1 havens uit het basisspel; geen havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten (spoorwegdelen)
- 5 dorpen
- 4 steden
- 8 schepen (veerverbindingen)
- 1 locomotief
- 6 of 4 watertanks voor respectievelijk 3 en 4 spelers

2 De Voorbereiding

Bouw het scenario op zoals in de afbeelding aangegeven is. Leg de havens op het spelbord zoals aangegeven. maak daarna de opbouw van het scenario af:

- Iedere speler zet de kartonnen locomotief van zijn kleur in een voetje van zijn kleur.
- Twee van de vier steden worden naast het spelbord apart gelegd, deze zijn pas later (bij de aanvang van de race) nodig.
- Ieder speler legt de watertanks klaar voor zich neer. Ook deze zijn pas vanaf het begin van de race nodig.
- De 16 overwinningspuntenfiches worden klaargelegd. Wanneer er niet voldoende zijn, kunnen fiches uit de zeevaarders gebruikt worden.

Opzetfase

De opzetfase verloopt volgens de gebruikelijke regels. De enige wijziging: er worden geen straten gebouwd. Het eerste dorp van een speler krijgt dus geen straat.

Aan het *tweede* dorp wordt een spoorweg gelegd (straat), die in het verdere verloop van het spel uitgebouwd wordt tot een spoorwegnet. Bijzonderheden worden in het volgende deel gegeven. Iedere speler zet zijn locomotief bij zijn tweede dorp.

3 De Regelwijzigingen

Bouwfase

a) Sporen bouwen

Een spoorweg kost een hout en een ijzer en wordt voorgesteld door het leggen van een straat. Een spoorweg wordt altijd tussen een kruispunt en het midden van een tegel gelegd (a).

Iedere volgend spoorwegdeel moet aansluiten aan het eigen, reeds bestaande, net, dus ook het doorbouwen van een spoorweg vanuit het midden (b) of een alternatieve richting (c). Spoorwegen mogen splitsen (wissels bestaan in Catan).

Het bouwen van spoorwegen langs een tegelrand (d) is niet toegestaan.

Een spoorweg wordt niet door dorpen of steden onderbroken. Een spoorweg mag dus achter een dorp of stad van een andere speler doorgetrokken worden.

Een spoorwegdeel kan ook parallel aan een of meer reeds bestaande spoorwegen gebouwd worden. Parallel bouwen kost de gebruikelijke grondstoffen voor de bouw van een spoorwegdeel en een leem voor iedere speler die daar reeds een spoorweg heeft liggen als schadeloosstelling. Wanneer de schadeloosstelling niet betaald kan worden, dan mag er niet gebouwd worden.

Voorbeeld: Blauw betaalt voor de bouw van het nieuwe spoorwegdeel (zie pijl) een hout en een ijzer aan de bank. Daarnaast moet blauw

aan wit en rood een leem betalen voor het parallelle bouwen.

b) Veerverbindingen

Wanneer een spoorweg naar de kust loopt, kan ze alleen met een veerverbinding voortgezet worden. Een veerverbinding kan direct aan een spoorweg aansluiten; anders dan bij de Zeevaardersuitbreiding hoeft er niet eerst een dorp of stad gebouwd te worden. Een veerverbinding mag alleen langs de kust gebouwd worden (zoals de schepen in de Zeevaardersuitbreiding). Elk veer kost 1 hout en 1 wol. Een veerverbinding wordt door een schip voorgesteld.

Net als bij spoorwegen kan parallel gebouwd worden. Ook in dit geval moet aan elke speler die ter plekke reeds een veer heeft gebouwd, 1 leem worden betaald. Wanneer deze schade-loosstelling niet betaald kan worden, kan er ook geen veerverbinding gebouwd worden.

c) Bouw van andere Onderdelen

Een *dorp* kost net zo veel als in het basisspel. Dorpen kunnen in principe overal op vrije kruisingen gebouwd worden, zolang er niet een spoorweg of veerverbinding naartoe voert. Het maakt niet uit of het een eigen verbinding betreft of die van een medespeler. De afstandsregel blijft gelden. Een *stad* wordt zoals gebruikelijk gebouwd. Dorpen kunnen echter alleen tot stad uitgebreid worden wanneer ze reeds aan een willekeurig spoorwegnet zijn aangesloten. Verder kan iedere speler slechts twee steden bouwen. De bouw van *straten* is niet meer mogelijk. Ontwikkelingskaarten worden net als in het basisspel gekocht. Voor de kaart 'stratenbouw' mogen twee spoorwegen of veerverbindingen (of van ieder één) gebouwd worden in plaats van twee straten. Overwinningspunten op ontwikkelingskaarten moeten meteen open gelegd worden.

d) Bijzondere Overwinningspunten

De "Langste Handelsroute" is niet nodig. Bijzondere overwinningspunten zijn te verdienen met de aansluiting van dorpen van de medespe- lers aan het spoorwegnet, voor de verbinding van verschillende spoorwegnetten en voor het winnen van de race.

Gewonnen overwinningspunten legt iedere spe- ller duidelijk zichtbaar open voor zich neer.

- Wanneer een dorp van een *medespeler* nog niet op een spoorwegnet is aangesloten, en men bouwt er een spoorweg naartoe, dan krijgt men daar 1 bijzonder overwin- ningspunt voor.

Men krijgt geen overwinningspunten voor het aansluiten van een dorp (of stad) dat reeds door andere spoorwegen is aange- sloten of voor het aansluiten van een ei- gen dorp (men voorkomt daarmee wel dat een andere speler later een overwinnings- punt verdient door dat dorp aan te slui- ten).

- Wanneer men het eigen spoorwegnet ver- bindt met dat van een andere speler, waarmee van tevoren nog geen verbin- ding bestond, dan krijgt men daarvoor ook een overwinningspunt. Dit geldt reeds in de startfase.

De Race der Locomotieven

De wedstrijd wordt voor alle spelers gestart zo- dra één van de spelers aan de beurt is en 8 of meer overwinningspunten heeft. Deze speler is de "starter".

a) Voorbereiding van de Race

De startplaatsen staan voor iedere speler vast, daar staan de locomotieven reeds klaar. Nu komen de watertanks als tussenstations in het spel.

Ieder speler, te beginnen met de starter en daarn- a met de klok mee de andere spelers, kiest een dorp of stad, die aan zijn eigen spoorweg- net moet liggen (heet mag ook een stad of dorp van een tegenspeler zijn) als tussenstation. *Ie- dere* speler legt bij *ieder* uitgekozen dorp of stad een watertank neer. Startplaatsen kunnen niet eveneens als tussenstations gekozen worden, net zo min als plaatsen die reeds gekozen zijn (dus waar al watertanks liggen). Wanneer een speler geen geschikte plaats heeft voor zijn wa- tertanks, dan draagt hij geen plaats bij aan de race.

Bijzondere regel voor 3 spelers: Net als bij vier spelers kiest iedere speler een plaats uit. Daarna kiest iedere speler nog een keer een plaats uit, waarbij dezelfde voorwaarden gel- den als in de eerste ronde. Wanneer een spe- ller maar 1 geschikte plaats heeft, dan draagt hij ook maar één tussenstation bij aan de race.

Belangrijk: vanaf het begin van de race, mogen spelers nu ook hun twee overige steden inzetten. Dat houdt in dat iedere speler vanaf nu nog twee dorpen die aan een spoorweg liggen tot stad uit mag bouwen.

b) Rijden met de Locomotieven

Met de start van de race komt er een nieuwe activiteit, de “rijfase”. Deze volgt na de bouwfase en beëindigt de beurt van een speler.

- Alleen spelers die minimaal 5 spoorwegen/veerverbindingen bezitten kunnen deze fase gebruiken.
- Wanneer een speler minder dan vijf verbindingen heeft, moet de locomotief blijven staan. De locomotief mag pas verplaatst worden wanneer een speler in zijn bouwfase een vijfde spoorweg of veerverbinding aangelegd heeft.
- De eerste speler die de rijfase krijgt is de starter (op voorwaarde dat hij minstens 5 spoorwegen/veerverbindingen heeft).

De locomotief van een speler wordt als volgt verzet, afhankelijk van de standplaats:

- Van een kruispunt over een spoorweg naar een tegelmidden, of
- van kruispunt naar kruispunt over een veerverbinding, of
- van een tegelmidden over een spoorweg naar een kruispunt.
- Elk van deze bewegingen kost 1 verplaatsingspunt. Een speler heeft in zijn rijfase zoveel verplaatsingspunten als het aantal ogen op de hoogste dobbelsteen bij de opbrengstenfase. Een speler hoeft niet al zijn verplaatsingspunten te gebruiken.

Voorbeeld: Een speler gooit bij de opbrengstenfase een ‘3’ en een ‘5’. De speler kan maximaal 5 verplaatsingspunten gebruiken.

Het verplaatsen over eigen spoorwegen kost geen grondstoffen. Voor het gebruik van de spoorweg of veerverbinding van een andere speler moet de speler een willekeurige grondstof betalen aan de speler van wie hij de spoorweg of veerverbinding gebruikt. Wanneer over parallel gelegde verbindingen gereden wordt, hoeft maar aan een van de spelers een grondstof betaald te worden. Wanneer er geen grondstof betaald kan worden, dan kan er ook niet over andermans verbindingen gereden worden.

Wanneer een locomotief een tussenstation bereikt waar nog een eigen watertank ligt, dan

moet hij daar stoppen (de overige verplaatsingspunten komen te vervallen). De eigenaar van de locomotief pakt de watertank van zijn kleur en legt die open voor zich neer. Iedere verkregen watertank is een overwinningspunt waard.

Wanneer een speler al zijn watertanks heeft verkregen, dan eindigt de race en daarmee het spel.

De speler die de race gewonnen heeft krijgt de kaart “Snelste Machinist”, die 1 overwinningspunt waard is (omdat de speler minstens 1 watertank meer heeft dan de overige spelers, geeft het winnen van de race hem minstens 2 punten voorsprong).

Gedurende de race gaat het bouwen van spoorwegen, veerverbindingen, dorpen en steden gewoon door. Ook ontwikkelingskaarten kunnen gewoon gekocht worden. Ook de bijzondere overwinningspunten voor het aansluiten van dorpen en spoorwegnetten kunnen nog verdiend worden.

Bijzonder geval: Bij de start van de race kan het zijn dat een speler nog niet aangesloten is op de andere netten. In dat geval kan de race alleen gewonnen worden wanneer er tijdens de race een verbinding tussen de netten wordt gebouwd.

4 Einde van het Spel

Het spel eindigt zodra de winnaar van de race vaststaat. Winnaar van het spel is de speler die het meeste overwinningspunten verzameld heeft. Bij een gelijke stand wordt de winnaar bepaald uit de spelers met de meeste overwinningspunten in deze volgorde:

1. de winnaar van de race,
2. de starter van de race,
3. de speler die, tegen de klok in, het dichtst bij de starter van de race zit.

Tips voor het tellen van de overwinningspunten:

1. Het materiaal dat niet als overwinningspunt telt (Ridder-, vooruitgangs- en grondstoffenkaarten, niet gebruikte speelstukken) worden terug in de doos gelegd.
2. Iedere speler legt zijn overwinningspuntenfiches, zijn watertanks en eventuele overwinningspuntenkaartjes en bijzonder overwinningspuntenkaarten (“Grootste Riddermacht”, “Snelste Machinist”) voor zich neer.

3. Iedere speler pakt zijn gebouwde steden en dorpen en legt die erbij.
4. Nu kan ieder zijn overwinningspunten tellen.

Tips

De bouw van het eigen spoorwegnet mag niet verwaarloosd worden, omdat tijdens de race veel overwinningspunten te verdienen zijn. Een te klein net dwingt een speler ertoe om duur gebruik te maken van andermans net. Gedurende de race moet men de andere inkomstenbronnen niet verwaarlozen, daar de race een derde tot een vierde deel van de spel in beslag neemt.

Catan Express op Eilanden

Wie op andere speelvelden spelen wil, kan natuurlijk ook speelvelden ontwerpen met meer dan 1 eiland. Voorbeelden daarvan zijn te vinden in het regelboek bij de Zeevaardersuitbreiding, maar ook andere constructies zijn mogelijk. De spelvoortgang en -duur hangen er met name vanaf of er voldoende hout en erts beschikbaar is.

Op dergelijke speelvelden gelden afgeleide regels:

- Iedere speler krijgt 15 schepen, die hij als veerverbindingen kan gebruiken.
- Veerverbindingen langs de kust zijn niet meer toegestaan. Van nu af aan worden veerverbindingen op dezelfde manier gebouwd als spoorwegen: van kruispunt naar (zee-)tegelmidden of van tegelmidden naar kruispunt.
- Bij het opzetten mogen de dorpen op verschillende eilanden gebouwd worden. Het dorp dat als tweede gebouwd wordt, krijgt het eerste spoorwegdeel.
- Dorpen mogen overal op een vrije kruising gebouwd worden zolang er nog geen spoorweg of veerverbinding aan ligt.
- Verder moet het spelbord niet al te groot zijn, zodat de spoorwegnetten met elkaar verbonden kunnen worden.

Voor de doorgewinterde spelers kan de volgende regel nog ingesteld worden: bij het wisselen van spoorweg naar veer of omgekeerd moet de locomotief stoppen.

CATAN EXPRESS

Spelers: 5 of 6
Duur: ca. 120 minuten

Scenario van Brigitte en Wolfgang Ditt

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- + uitbreiding voor 5&6 spelers
- Zeevaarders
- + uitbreiding voor 5&6 spelers

Extra materiaal uit de stansramen:

- 5 of 6 locomotieven
- 1 bijzondere overwinningspuntenkaart "Snelste Machinist"
- 16 overwinningspuntenfiches
- 36 watertanks

Verder:

- Per speler 1 voetje in de kleur van de speler.

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 37 en 38 van het boek. 6 speciale havens (2 wolhavens) en 5 3:1 havens uit het basisspel en de uitbreiding; geen havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten (spoorwegdelen)
- 5 dorpen
- 4 steden
- 8 schepen (veerverbindingen)
- 1 locomotief
- 5 of 6 watertanks voor respectievelijk 5 en 6 spelers

Er gelden dezelfde regels als bij het scenario voor 3 en 4 spelers.

Niet vergeten: In het scenario voor 5 en 6 spelers is de "bijzondere bouwfase" van toepassing.

EL DORADO

Spelers: 3 of 4
Duur: ca. 90 minuten

Scenario van Andreas Seyfahrt

Het Verhaal

Als er ooit een plaats in de geschiedenis van Catan geweest is waarvan men kon zeggen dat alles er om goud draaide, dan moet het beslist een onbeschrijfelijk vruchtbaar atol geweest zijn, waarvan in het midden een eiland lag met de veelbetekenende naam “El Dorado”. Er is geen andere rivier bekend, waarin zo veel goud gevonden werd dan in die van El Dorado.

Echter, voor wie van de rijkdom van El Dorado wilde profiteren was het niet voldoende om gewoon het meer over te steken, op El Dorado aan te leggen, en zoveel goud als mogelijk aan boord te hijsen, om daarna weer huiswaarts te keren en te gaan rentenieren. Nee, zo eenvoudig was het niet met El Dorado gesteld.

Om te voorkomen dat de rijkdommen van El Dorado in de handen van gelukszoekers vielen,

die zonder grote verrichtingen voor het algemeen belang, hun egoïstische kleine zieltje in de gouden wateren van El Dorado wilde koelen, was er een wet, die het alleen diegenen die in hun leven al eens een stad gebouwd hadden toestond aan het schattenjagen op El Dorado deel te nemen. Daarnaast moeten straten en schepen een volledig in stand gehouden route vormen van de stad tot aan de kust van El Dorado.

Waarom heeft deze geschiedschrijver het zo nadrukkelijk over “volledig in stand gehouden”? Welnu, in de wateren van El Dorado doemen steeds weer bliksemsnel piratenschepen uit de morgenschemering op, die meer dan eens de laadruimen van meer dan een schip tegelijk plunderen.

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- Zeevaarders

Extra materiaal uit de stansramen:

- 8 overwinningspunten

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 40 en 41 van het boek. Geen havens uit het basisspel; 5 speciale havens en 4 3:1 havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 4 schepen

2 De Voorbereiding

Bouw het scenario volgens de afbeelding op. Maak vervolgens de opbouw van het scenario als volg af: Leg de getallenfiches '3', '11' en '5' blind op de goudtegel in het midden van het speelveld. De havens worden blind geschud en in willekeurige volgorde op de aangegeven plaatsen neergelegd. Acht overwinningspunten worden naast het speelveld klaargelegd.

3 De Regelwijzigingen

In het algemeen zijn de regels uit het basisspel en de Zeevaardersuitbreiding van toepassing. Bijzondere regels zijn van toepassing op de goudmijn in het midden, die als "El Dorado" bekend staat. Daarnaast heeft iedere speler de mogelijkheid om een kaperschip te bouwen. Schepen mogen niet van de binnen- naar de buitenzee (of andersom) verplaatst worden.

Opzetfase

De twee dorpen worden zoals gebruikelijk gebouwd.

El Dorado

- De goudtegel wordt als het mysterieuze El Dorado aangeduid. Hier kunnen de spelers snel overwinningspunten scoren, mits ze niet door het kaperschip gestoord worden.
- Wanneer een speler voor de eerste keer de kust (zijkant van de goudtegel) van El Dorado bereikt, dan wordt een van de drie getallenfiches van El Dorado omgedraaid (dit geldt alleen voor de eerste drie spelers). Schepen worden volgens de normale regels gebouwd.

- Op El Dorado mogen geen steden of dorpen gebouwd worden.
- Om een overwinningspunt te verdienen, moet de speler een doorlopende verbinding (schepen of schepen en straten) van een eigen stad naar de kust van El Dorado. Wanneer een getal gedubbeld wordt dat op een van de open fiches op El Dorado staat, dan krijgt de speler een overwinningspunt.

Voorbeeld: Er is '5' gegooid. Alleen de rode speler krijgt een overwinningspunt. De witte speler heeft geen schip aan de kust van El Dorado liggen. De blauwe speler heeft weliswaar een schip aan de kust liggen, maar geen verbinding met de stad.

Het Kaperschip

De regels van de Zeevaardersuitbreiding voor de zeerover gelden niet voor het kaperschip in dit scenario. Het zwarte zeeroversschip wordt in dit scenario met "kaperschip" aangeduid.

- Wie een kaperschip wil bouwen betaalt 1 hout, 1 wol en 2 erts, en neemt het kaperschip in zijn voorraad. De speler kan het kaperschip inzetten wanneer er '7' gegooid wordt (maakt niet uit door wie).
- De speler die het kaperschip heeft mag het, wanneer '7' gegooid is, op één van de zes tegels rond El Dorado inzetten, nadat de struikrover verzet is. Hij mag dan één van de volgende acties uitvoeren:
 - Maximaal twee aangrenzende schepen terug naar de voorraad van de speler sturen (dit mogen 2 schepen van 1 speler zijn of 1 schip van twee spelers), om verbindingen met El Dorado te verbreken. De speler moet daarna het kaperschip afgeven, zodat het opnieuw gebouwd kan worden.

- Bij maximaal twee spelers van aangrenzende schepen een grondstof-
fenkaart trekken. De speler moet het
kaperschip daarna *in zijn eigen voor-
raad* terugnemen (hij mag het dus
nogmaals inzetten).
- Wanneer de bouwkosten door een ande-
re speler betaald worden, moet het kaper-
schip aan die speler afgegeven worden.
- Bij het kapen mogen ook eigen scheep-
vaartroutes verbroken worden. Omdat er
een tekort aan schepen is kan dit weleens
noodzakelijk zijn, om eigen schepen weer
in de voorraad te krijgen.
- Schepen die geen verbinding meer hebben
met het vaste land, mogen niet meer ver-
zet worden. Ze blijven op hun plaats tot-
dat ze weer met het vaste land verbonden
zijn en vervolgens volgens de normale re-
gels verzet kunnen worden.

4 Einde van het Spel

Het spel eindigt wanneer een speler 12 overwin-
ningspunten gehaald heeft, of voortijdig wan-
neer alle 8 overwiningspunten van El Dorado
verdeeld zijn. Wanneer er bij de laatste ver-
deling van overwiningspunten van El Dorado
niet voldoende overwiningspunten voor alle
spelers meer zijn, dan worden de ontbrekende
overwiningspunten bij de betreffende spelers
verrekend (noteren). Wanneer het spel voortij-
dig eindigt, dan wint de speler met de mees-
te overwiningspunten. Wanneer twee of meer
spelers evenveel overwiningspunten behaald

hebben, dan wint degene die het kaperschip be-
zit, of het als laatste gebruikt heeft.

Varianten

Variabele opbouw van het scenario:

- In het midden van het spelbord wordt de
goudtegel gelegd. In een ring daarom-
heen zes zeetegels. De vier overige zee-
tegels worden in de hoeken van het speel-
veld gelegd. De landtegels worden goed
geschud en willekeurig op de opengeble-
ven plaatsen gelegd.
- De getallenfiches met '6' en '8' worden ge-
lijkmatig over de binnenrand van het atol
verdeeld. Begin op één van beide land-
engtes (daar waar het atol maar 1 tegel
breed is), en leg op elke tweede tegel een
rood getallenfiche neer. Daarbij moet ge-
pogd worden te voorkomen dat twee de-
zelfde getallenfiches op een landtype van
dezelfde soort komen te liggen.
- Uit de zwarte getallenfiches worden een
'3', een '5' en een '11' gezocht en blind op
de goudtegel (El Dorado) gelegd.
- De overige getallenfiches worden op de
vrije landtegels gelegd. Op twee naast el-
kaar liggende tegels mogen niet dezelfde
getallenfiches liggen.

Kaperschip Variant

Degene die het kaperschip koopt, hoeft niet op
een '7' te wachten, maar mag het direct of in
één van zijn volgende beurten inzetten.

DE ONTDEKKINGSREIZIGERS

Spelers: 3 of 4
Duur: ca. 100 minuten

Scenario met een regelidee van
Hannes en Christian Till

Het Verhaal

Wie de kronieken van het volk van Catan gelezen heeft, weet dat het de Cataners weliswaar grote roem als kolonisten gebracht heeft, maar dat diep in hun geschiedkundige wortels ook een krachtige stroom ontdekkersbloed stroomt. Het is dus geen wonder dat een sterke plaatsgebondenheid niet met de natuur van de eilandbewoners verenigbaar is. Steeds weer roert het ontdekkersbloed zich zo zeer, dat de volkeren van Catan eenvoudigweg het anker lichten en koers zetten naar de witte vlekken op de landkaart.

In de ontdekkingsreizigers-sage waarvan nu sprake is, gaat het er de kolonisten van het eiland Catan niet alleen om, de ontdekkingsdrang te bevredigen. Nee, ze hopen ook dat, buiten in de verte, ertsrijke gebieden te vinden zijn die nodig zijn om ook op het thuseiland een meer stadse cultuur op te laten bloeien.

Zo varen de schepen van de ontdekkingsreizigers in het donker hun nabije toekomst tegevoet, niet wetend wat hen te wachten staat. Moedig zeilen ze op elk stukje land af dat van

uit het kraaiennest gezien wordt. En met de noeste vlijt, die men van de inwoners van Catan gewend is, bebouwen ze eiland na eiland en cultiveren ze het land. Het wordt ook snel duidelijk dat de om hoop nieuwe ertsvelden te vinden op de eilanden in de oceaan, niet ijdel was. Nu kan eindelijk dorp na dorp tot stad uitgroeien, en kunnen de opbrengsten van de landerijen door verfijnde bewerkingstechnieken verdubbeld worden. De ijver is zo groot, dat weldra menig stuk land thuis braak moet liggen, omdat alle arbeid in de nieuw ontdekte aarde gestoken wordt.

Overigens, de kunsten onder de zeevaarders van Catan, om er niet voor terug te deinzen steeds verder op zee uit te varen, zullen tot een ontdekking leiden die het wereldbeeld van Catan drastisch zullen veranderen. Eenieder die namelijk ooit vanaf de oostkust van Catan vertrokken is, en steeds maar weer richting Oosten voer, die zal ooit weer aan de westkust van Catan weer aan land gaan en zien dat de wereld van Catan rond is.

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- Zeevaarders

Extra materiaal uit de stansramen:

- niets

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 44 en 45 van het boek. 5 speciale havens en 4 3:1 havens uit het basisspel; geen havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen

2 De Voorbereiding

Bouw het scenario op volgens de afbeelding. Bouw vervolgens het thuseiland op. Leg de 4 3:1 havens uit het basisspel zoals afgebeeld aan het eiland.

Bereid nu het materiaal voor het “onontdekte land” voor. Maak een stapel met 12 zeetegels en de 5 speciale havens. Maak een tweede stapel van de 17 landtegels. Schud beide stapels (apart) en leg ze beiden blind naast het spelbord neer. De 9 getallenfiches voor het onontdekte gebied worden in een linnen zakje gedaan.

Opzetfase

Iedere speler sticht zijn beide dorpen volgens de regels van het basisspel op het thuseiland. Wanneer een speler een dorp aan de kust sticht, moet hij in plaats van een straat een schip aan het dorp leggen.

3 De Regelwijzigingen

De regels van het basisspel en de Zeevaardersuitbreiding zijn van toepassing, met de volgende wijzigingen:

Wanneer ‘7’ gegooid wordt, verliezen de spelers in het begin alleen grondstoffenkaarten (wanneer zij meer dan 7 grondstoffenkaarten bezitten). De rover (die op een willekeurige woestijntegel begint) en zeerover komen pas in actie nadat het eerste dorp buiten het thuseiland gebouwd wordt.

Ontdekken

- Wanneer een speler een schip of een straat bouwt, en er aan het volgende kruispunt

geen tegel ligt, dan neemt de speler de bovenste tegel van de stapel landtegels *en* de bovenste tegel van de stapel zeetegels.

- De landtegel legt hij op de vrije plaats.
- De speler trekt een getallenfiche uit het zakje en legt dat op de landtegel (niet als het een woestijntegel is).
- De zeetegel legt hij aan een willekeurige *zijde* van de zojuist neergelegde landtegel.
- Wanneer er geen plaats meer voor een zeetegel is aan een rand van de landtegel, dan legt de speler de zeetegel op een willekeurige vrije (nog niet ontdekte) plaats neer.
- Wanneer op de zeetegel een haven staat, moet de zeetegel zo neergelegd worden dat de havenhoeken contact hebben met een landtegel.

Catan is Rond

In dit scenario is het mogelijk om, uitgaande van de linker- of de rechterrاند, een scheepvaartroute over de rand door te trekken naar de andere zijde van het speelveld. Twee halve zeshoeken, die altijd aan de linker- en rechterhand op dezelfde lijn (breedtegraad) liggen, mag men samen als 1 zeshoek voorstellen. Het is niet toegestaan een scheepvaartroute van de bovenrand aan te sluiten op de onderrand of andersom. Zie ook het scenario “De Wereld Catan”.

Bijzondere regel: Uitgeput Land

Wanneer de getallenfiches uit het zakje op zijn, wordt bij het ontdekken van een nieuw land volgens de regel “uitgeput land” gehandeld:

De speler die aan de beurt is moet een getallenfiche van het thuseiland verwijderen en op de zojuist ontdekte landtegel leggen.

Bij de keuze van het fiche gelden de volgende voorwaarden:

1. Voor iedere stad en ieder dorp moet minstens 1 fiche overblijven.
2. Met inachtnaam van regel 1 moet een speler eerst een fiche van een tegel van het thuseiland nemen waaraan hij zelf een dorp of stad heeft liggen.
3. Ook op de nieuwe eilanden mogen nooit twee rode fiches naast elkaar liggen.

Echter: Wanneer een speler bij het volgen van deze regels geen getallenfiche van het thuseiland kan verwijderen, is het toegestaan een getallenfiche van een van de nieuwe eilanden te verwijderen, onder inachtnaam van de regels 1 tot en met 3.

4 Einde van het Spel

Het spel eindigt wanneer een speler aan de beurt is en over 12 overwinningspunten beschikt.

DE VLOTEN

Spelers: 3 of 4
Duur: ca. 90–120 minuten

Scenario van Horst-Rainer Rösner

Het Verhaal

Enkele tientallen jaren geleden bestond er tussen de kolonisten van het eerste uur een soort ‘gentleman’s agreement’ met de piraten die de kusten van Catan onveilig maakten: “Robbers don’t Clobber” oftewel: “Roven OK, Kapotmaken Nee”. Zeker, die goede oude piraten waren lastig, roofden en hinderden vaak genoeg ook de vooruitgang van de kolonisten, maar op de één of andere manier toch niet onverdraaglijk ver.

Deze tijden zijn voorbij. Ze zijn harder en zonder medelijden geworden. Jongere, genadeloze piraten zijn overal aan het roer komen te staan. Voor hen is het niet voldoende meer om alleen nog maar te roven. Nee, ze hebben er ook veel plezier in om schepen te laten zinken. “Lol maken” noemen ze dat. En ze hadden heel veel lol. Steeds vaker gebeurde het dat eenzaam op de zee zeilende schepen opgebracht en tot zinken gebracht werden.

Op een dag had de oude, Wiskey drinkende, Captain Rhyner een idee. De reders van Ca-

tan moesten hun schepen voortaan in vlootverbanden de zee opsturen. Het bood weliswaar geen volledige bescherming tegen de piraten, maar het lukt in ieder geval toch om te zorgen dat het grootste deel van de vloot erdoorheen kwam, om op de vele kleine eilanden dorpen te bouwen. Weldra bleek overigens dat vloten die slechts uit twee schepen bestonden, dankzij hun optimale combinatie van hun vereende gevechtskracht en wendbaarheid, uit de handen van de piraten bleven.

Hoe groter de vloot was, hoe sneller ze onderweg op zee was, ze nieuwe eilanden kon koloniseren en reeds gekoloniseerde eilanden, die hun suprematie aan anderen dreigden te verliezen, te hulp konden schieten. Daarnaast mag ook niet vergeten worden dat met behulp van de vloten vaak genoeg dringend benodigde arbeidskrachten weggelokt konden worden om zodoende de opbrengsten van de eigen landerijen aanzienlijk te verbeteren.

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- Zeevaarders

Extra materiaal uit de stansramen:

- 5 overwinningspuntenfiches
- 2 getallenfiches met de waarde 2
- 2 getallenfiches met de waarde 12

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 48 en 49 van het boek. 5 speciale havens en 4 3:1 havens uit het basisspel; geen havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 5 schepen

2 De Voorbereiding

Bouw het scenario volgens de afbeelding op. Gebruik 5 overwinningspunten en maak dan de opbouw van het scenario af:

Leg op ieder van de vijf centrale eilanden een overwinningspunt zoals afgebeeld. De vier getallenfiches met de waarden '2' en '12' worden blind geschud. Iedere speler krijgt een getallenfiche dat hij blind voor zich neerlegt.

3 De Regelwijzigingen

De regels van het basisspel en de Zeevaardersuitbreiding zijn van toepassing. Aangepaste regels gelden voor de opzetfase, de kolonisatie van de centrale eilanden en de vlotenbouw. De ontwikkelingskaarten zitten in het spel, evenals de overwinningspuntenkaart "Grootste Riddermacht". De kaart "Langste Handelsroute" is ook in het spel, maar hierbij worden alleen de straten geteld (niet de schepen).

De actievolgorde in het spel:

1. Dobbelen voor opbrengsten
2. Handelen
3. Bouwen (ook vlotenbouw)
4. Vloten bewegen
 - + getallenfiches wisselen
 - + kleine eilanden koloniseren (dorp bouwen)

Opzetfase

Ieder speler moet zijn beide eerste dorpen op het linker en/of rechter eiland bouwen. Wanneer een speler zijn dorpen aan een kust bouwt, waarvan de rand naar het midden van het speelveld gekeerd is, mag in plaats van een straat direct een schip gebouwd worden. Wanneer een

speler twee dorpen aan de kust bouwt, mag hij maar aan één van de twee een schip bouwen.

Vlotenbouw

Het eerste schip dat een speler bouwt stelt het begin van een vloot voor. Iedere speler mag slechts één vloot bouwen.

Het eerste schip van de vloot moet aan een eigen dorp of stad gebouwd worden (op de grens tussen twee tegels).

Alle volgende schepen moeten in een doorgaande lijn aan de reeds gebouwde schepen verbonden worden; *aftakkingen zijn niet toegestaan*. Het speelt echter geen rol of tussen de eigen schepen nog *eigen of vreemde* steden of dorpen liggen, dat wil zeggen dat schepen ook langs vreemde steden en dorpen verdergebouwd kunnen worden.

Uitbreiding van de vloot is echter alleen toegestaan zolang één van de schepen aan een eigen dorp of stad ligt. Een vloot bestaat uit maximaal 5 schepen.

Vlotenbeweging

Iedere speler mag wanneer hij aan de beurt is met zijn vloot zeewaarts gaan. Daarbij mag hij zelf uitmaken of hij één, meer, of zelfs al zijn schepen wil verzetten:

Het verplaatsen van een vloot gebeurt door steeds het laatste schip van de vloot voor het eerste te plaatsen.

Bestaat de vloot bijvoorbeeld uit drie schepen in de volgorde S1, S2 en S3, dan kan de speler, wanneer hij in de richting van S1 wil bewegen, S3 voor S1 zetten, S2 vervolgens voor S3 en tenslotte S1 voor S2. De vloot heeft zich daardoor 3 plaatsen vooruit bewogen, en de volgorde blijft S1, S2, S3. De speler had ook kunnen kiezen

om alleen S3 te verzetten. In dat geval was de volgorde S3, S1, S2 geweest.

Ook bij het verzetten van een vloot mogen geen splitsingen gemaakt worden. De gehele vloot moet een onafgebroken lijn blijven. Wanneer een vloot zich op open zee bevindt, of aan de kust maar zonder verbinding aan een eigen dorp of stad, dan mogen er geen schepen bijgebouwd worden.

Een vloot mag ook uit één schip bestaan. De beweging van deze minivloot bestaat uit het slechts één plaats verzetten van het schip in een willekeurige richting.

Voorbeeld:

De rode speler beweegt zijn vloot. Bij aanvang (A) heeft hij de keuze uit drie richtingen (aangegeven door de witte pijlen). Hij verzet na elkaar de schepen S1, S2 en S3. Onderweg mag hij de schepen niet op de grenzen met de kruizen zetten omdat:

- afsplitsingen niet toegestaan zijn,
- een omkering van de vaarrichting niet toegestaan is, of
- een grens reeds door een straat bezet is.

Koloniseren van Kleine Eilanden

De speler die met zijn vloot een van de kleine eilanden in het midden bereikt, kan dat eiland koloniseren. Alleen het eerste dorp van een speler mag gebouwd worden doordat de vloot daar aanlegt. De bouw van volgende dorpen op een eiland mogen alleen via straten verlopen; aan het eerste dorp moeten dus minstens twee straten gebouwd worden. Zolang de vloot verbinding heeft met een van de eigen dorpen op het eiland, en het nog niet uit 5 schepen bestaat, mag deze uitgebreid worden. Op de hoofdeilanden kunnen dorpen niet gebouwd worden door middel van een vloot.

Bijzondere Overwinningspunten

Het overwinningspunt dat zich op de kleine eilanden bevindt gaat naar de speler die op dat eiland de meeste kolonisatiepunten heeft (dorp=1 punt; stad=2 punten). De speler die als eerste een dorp op dat eiland bouwt, krijgt het overwinningspunt en legt dat onder zijn dorp. Wanneer een speler evenveel kolonisatiepunten haalt, wordt het overwinningspunt weer

vrij op het eiland gelegd. De speler die vervolgens de meerderheid krijgt, verdient het overwinningspunt en legt dat onder een van zijn dorpen of steden op dat eiland.

Zeerover/Struikrover

De speler die een '7' gegooid heeft moet òf de struikrover naar een tegel met een getallenfiche zetten òf de zeerover naar een willekeurige zee-tegel verzetten.

Wanneer hij de zeerover verzet, dan mag hij een schip, dat zich op de rand van deze tegel bevindt, tot zinken brengen (hij geeft het aan de speler terug) en een grondstoffenkaart stelen. Hierbij gelden de volgende beperkingen:

- Hij mag alleen het eerste of het laatste schip van de vloot verwijderen,
- Van vloten die slechts uit één of twee schepen bestaan, mag geen schip verwijderd worden.

Wanneer een speler een ridderkaart uitspeelt heeft hij eveneens de keuze om de struikrover of de zeerover te verzetten.

Het zeeroverschip heeft voor het verdere verloop geen gevolgen; dat wil zeggen dat aan de rand van de tegel, waarop het zeeroverschip staat, gewoon schepen aan de vloot aangebouwd kunnen worden en de vloot verzet kan worden.

Verwisselen van Getallenfiches

Iedere speler heeft bij aanvang een getallenfiche met een '2' of een '12' gekregen. Wanneer het schip van een speler zich op de grens van een landtegel bevindt, dan kan hij het getallenfiche van deze tegel omwisselen tegen het getallenfiche dat hij in bezit heeft (dit geldt ook in het geval dat de struikrover op de tegel staat). Het zo verkregen fiche kan hij later, maar ook onmiddellijk, omruilen tegen een fiche op een andere landtegel. Voorwaarde is alleen dat één van zijn schepen zich aan de rand van die landtegel bevindt. Door het omwisselen van fiches kan de speler de opbrengsten van de landerijen, waaraan hij steden of dorpen heeft liggen, aanzienlijk verbeteren.

Tip: Wie de getallenfiches op zijn tegel wil beschermen, moet zijn tegel met straten omgeven. De schepen hebben dan geen toegang meer.

4 Einde van het Spel

Het spel eindigt wanneer een speler die aan de beurt is, 12 overwinningspunten heeft behaald.

DE KOLONIËN

Spelers: 3 of 4
Duur: ca. 120 minuten

Scenario van Klaus Teuber

Het Verhaal

De inwoners van Catan zouden geen echte eilandbewoners zijn, wanneer ze na jaren van ijverig koloniseren, niet een steeds sterkere drang kregen om te gaan onderzoeken wat er achter de horizon aan nieuws en vreemds te vinden was.

De wonderbaarlijkste verhalen vertelt men bijvoorbeeld over twee grote eilanden die in het oosten van de Catlantische Oceaan liggen. Daar zouden goud, edelstenen en vreemdsoortige planten en dieren te vinden zijn. En op een gegeven zomerdag, zetten de kapiteins van Catan hun schepen in beweging en voeren uit, datgene tegemoet dat al snel als “de Koloniën” in de logboeken te staan kwam. Beetje bij beetje verdwijnt het wit van de Cataanse landkaarten, stukje voor stukje ontdekken de zeevaarders de wondere wereld van de koloniën. De aanspraak op nieuwe stukken land wordt weliswaar door schepen verzekerd, maar voordat het eerste dorp gebouwd kan worden is vaak nog een hoop gezwoeg en stratenbouw noodzake-

lijk.

Hoe rijk de koloniën ook zijn (zelfs de woestijnen brengen nog edelstenen op), de omstandigheden staan nauwelijks toe deze rijkdom ter plaatse te gelde te maken. Alles moet met grote moeite en onder gevaarlijke omstandigheden naar het thuiseland teruggetransporteerd worden. Om de weg over zee zo kort mogelijk te houden, zodat de piraten zo weinig mogelijk gelegenheid hebben de schepen te overvallen, streven de Cataanse kolonisten ernaar hun dorpen op de eilanden zo veel mogelijk met straten aan elkaar te verbinden, zodat de goederen naar een punt aan de kust gebracht kunnen worden, vanwaaruit de oversteek zo kort mogelijk is.

Maar alsof de gevaren op zee nog niet genoeg waren, dreigen tussen de nieuwe landerijen ook vulkanen. Steeds opnieuw barsten ze uit en bedelven ze dorpen onder een lavamassa. En daarmee dwingen ze de kolonisten steeds weer opnieuw hun verwoeste gebouwen opnieuw op te bouwen.

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- Zeevaarders

Extra materiaal uit de stansramen:

- 86 koloniekkaartjes in 4 motieven:
 - 20 keer goud, edelstenen en erts
 - 26 keer ontdekking
- 4 Overzichtstabellen
- 3 Jungle tegels

- 2 Vulkaan tegels
- 12 Overwinningspuntenfiches

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 54 en 55 van het boek. Geen havens uit het basisspel; Een wolhaven, een graanhaven, een houthaven, een leemhaven en 3 3:1 havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen

2 Korte Inleiding

In dit scenario beginnen de spelers met twee dorpen op het thuseiland en starten van daaruit met schepen om nieuwe landen te ontdekken en te koloniseren. De nieuw te ontdekken landen (koloniën) zijn rijk aan goud, erts en edelstenen, maar ook vreemde dieren en planten. In de koloniën verdienen de spelers niet de gebruikelijke grondstoffen, maar kleine kaartjes. Op deze koloniekkaartjes is steeds één van de volgende vier motieven te vinden: goud, erts, edelstenen of jungle (ontdekking). Wie een koloniekkaartje verdient, moet het onder zijn dorp of stad schuiven. Koloniekkaartjes moeten vanuit een haven-dorp of -stad met behulp van een schip naar de thuishaven gebracht worden, om van nut te zijn. In een dorp of stad kunnen maximaal drie kaartjes opgeslagen worden.

3 Voorbereiding

Bouw het scenario op volgens de afbeelding. Maak dan de opbouw als volgt af: Meng de havens uit de Zeevaardersuitbreiding blind. Leg ze daarna in willekeurige volgorde open op de aangegeven plaatsen.

De land- en zeetegels voor het onontdekte land worden door elkaar geschud en als blinde stapel klaargelegd.

De getallenfiches voor het onontdekte gebied worden in een linnen zakje gestopt.

De koloniekkaartjes worden naar motief uitgesorteerd en in vier stapels naast het speelveld gelegd.

Opzetfase

Iedere speler moet zijn eerste dorp aan de kust bouwen die naar het onontdekte gebied is gericht. Het tweede dorp mag op een willekeurige plaats gebouwd worden (de afstandsregel blijft van toepassing).

Wanneer een dorp aan de kust gebouwd wordt, en er in plaats van een straat een schip gebouwd wordt, dan moet het schip *op de kruising* gezet worden waar het dorp gebouwd is.

4 De Regelwijzigingen

In hoofdzaak gelden de regels van het basisspel en de Zeevaardersuitbreiding. Daarnaast gelden de volgende uitzonderingen:

1. Schepen worden niet achter elkaar gezet om vooruit te komen; ze worden van kruispunt naar kruispunt bewogen.
2. Voor dorpen die in de koloniën gebouwd worden, worden niet de gebruikelijke grondstoffenkaarten verdiend, maar grondstoffen en schatten in de vorm van koloniekkaartjes.
3. De struikrover zit niet in het spel.
4. Steden mogen alleen op het thuseiland gebouwd worden. Aan de landtegels van de koloniën mogen dus alleen dorpen gebouwd worden.
5. De bijzondere overwinningspunten voor de langste handelsroute komen te vervallen. Die voor grootste riddermacht blijven wel in het spel.

4 a) Functies van Schepen

Met schepen worden nieuwe landen ontdekt, aanspraken op nieuw ontdekte landen gemar-

Landschap	Levert koloniekaart:	Gevolg bij aflevering op het thuseiland:
Goudrivier	Goud	Elk goudkaartje wordt in een willekeurige grondstof omgewisseld (niet in erts).
Gebergte	Erts	Elk ertskaartje wordt in een normale erts grondstoffenkaartje omgewisseld.
Woestijn	Edelstenen	Elke 2 edelsteenkaartjes worden in 1 ontwikkelingskaartje omgewisseld.
Jungle	Ontdekking	Drie ontdekkingskaartjes worden in 1 overwinningpuntenfiche omgewisseld.
Vulkaan	Willekeurig	Al naar gelang het kaartje.

keerd en de schatten van de eilanden naar huis getransporteerd. Een schip kost zoals gebruikelijk 1 hout en 1 wol. Wanneer een speler een schip gebouwd heeft, zet hij het op een kruispunt aan één van zijn havens op het thuseiland. Een speler mag hooguit drie schepen tegelijkertijd voor transporten en ontdekkingsvaart inzetten.

Schepen Verzetten

- Een speler mag zijn schepen op een willekeurig moment na de opbrengstenfase bewegen. Dit mogen ook schepen zijn die hij zojuist gebouwd heeft. Schepen worden van kruispunt naar kruispunt verzet.
- De afstand waarover een schip verzet wordt volgt uit de grondstoffenworp. De speler mag ieder schip zoveel kruispunten verzetten als aangegeven wordt door de hoogste dobbelsteen. Voorbeeld: Bij een worp van '7' die bestaat uit een '2' en een '5', mag de speler elk van zijn schepen 5 kruispunten bewegen.
- Niet alle bewegingspunten hoeven opge maakt te worden.
- Een schip mag niet eindigen op een kruispunt waar al een schip staat, het mag er wel overheen bewegen.
- Een schip mag niet eindigen op een kruising waar een vreemd dorp aanligt. Het mag er wel overheen bewegen.

Ontdekken en Invloed Markeren

Wanneer een speler op een kruispunt aankomt waaraan een onbekend (leeg) veld grenst, dan pakt hij de bovenste tegel van de stapel en legt die op die plaats neer.

- Wanneer het om een landtegel gaat, dan moet hij het schip als *steunpunt/landhoofd*

(op de kop staand) op de tegel plaatsen. Daarmee heeft de speler zijn invloed op deze tegel gemarkeerd. De invloed op een tegel is van belang om daar later een dorp aan te kunnen bouwen. Daarnaast krijgt de speler meteen een koloniekaartje van deze tegel als *beloning*. Alleen deze *beloningskaartjes* mag de speler meteen volgens de tabel omwisselen (zonder ze eerst naar het thuseiland te moeten brengen). Wanneer hij twee of drie van die kaartjes nodig heeft, legt hij het kaartje voor zich neer. Dan trekt de speler een getallenfiche uit het zakje en legt dat open op de tegel. **Belangrijk:** ook de *woestijn* krijgt een getallenfiche. **Opgelet:** Rode getallen mogen niet naast elkaar liggen. Wanneer dit op zou treden, moet een ander getallenfiche getrokken worden en wordt het rode fiche terug in het zakje gedaan. Wanneer het schip als landhoofd is ingezet, kan het niet meer als schip gebruikt worden; om verdere gebieden te ontdekken moet de speler een nieuw schip bouwen.

- Wanneer een zeetegel getrokken wordt, dan is de vaart van het schip beëindigd, de overgebleven bewegingspunten komen te vervallen. De speler kan het schip pas verder zetten wanneer hij weer aan de beurt is.

Invloed op Ontdekte Gebieden laten gelden

Een speler kan het ontdekkingschip ook op reeds *ontdekte* landtegels zetten, die aan een kruispunt met zijn ontdekkingschip grenzen. Daarmee brengt hij zijn invloed op deze tegel tot uitdrukking. Er kunnen zich dus steunpunten van verschillende spelers op een tegel bevinden. Landtegels van het thuseiland mogen

echter nooit van een steunpunt voorzien worden.

Voorbeeld:

A De rode speler zet zijn ontdekkingschip op een kruispunt, waaraan een onontdekt gebied ligt.

B Hij neemt de bovenste tegel van de stapel en draait die om. Hij heeft een jungle ontdekt.

C De speler zet het schip als steunpunt (ondersteboven) op de jungletegel en krijgt als beloning meteen 1 koloniekkaartje “ontdekking”.

Voorbeeld:

A De rode speler heeft met zijn schepen op twee ontdekte landschappen steunpunten opgericht. Hij mag op de met rode cirkels gemarkeerde punten een dorp bouwen.

B De rode speler bouwt zijn dorp tussen de jungle en het gebergte en verwijdert zijn steunpunten.

C Zodra de witte speler aan de beurt is, kan hij op de met witte cirkels gemarkeerde kruispunten een dorp bouwen.

Opletten: Zodra een dorp in een kolonie gebouwd wordt, verdwijnen de steunpunten op de aanliggende tegels. Wanneer men dus een tweede dorp aan deze tegels wil bouwen, dan gaat dat alleen op de gebruikelijke wijze via straten.

4 b) Ontdekken met Straten

Zodra een speler zijn eerste dorp in koloniaal gebied gebouwd heeft, kan hij tot dan toe onontdekte gebieden ook door middel van de bouw van straten ontdekken. Ook in dit geval krijgt hij meteen een koloniekkaartje van de ontdekte landtegel als beloning.

4 c) Bouwen in de Koloniën

- Wanneer een speler alle *landtegels* rond een kruispunt met een steunpunt gemarkeerd heeft, en alle tegels rond een kruispunt ontdekt zijn, mag hij op dit kruispunt een dorp bouwen.
- Hij hoeft het kruispunt daarvoor niet met een schip te bezoeken; hij betaalt de noodzakelijke grondstoffen en zet een dorp op het kruispunt.
- Na de bouw van een dorp, neemt de speler de steunpunten van de aangrenzende tegels terug in zijn voorraad.
- De steunpunten van andere spelers moeten echter op de tegels achterblijven. Andere spelers behouden daardoor de mogelijkheid om eveneens dorpen te bouwen aan kruispunten die nog niet bezet zijn. Natuurlijk moet de afstandsregel in acht genomen worden.
- Zodra een speler zijn eerste dorp op een kolonie-eiland gebouwd heeft, kan hij vanuit dit dorp door middel van stratenbouw de rest van het eiland ontdekken.

Opbrengsten van dorpen in de koloniën

Alleen dorpen die in de koloniën gebouwd worden, hebben koloniekkaartjes, zoals in de tabel vernoemd, als opbrengst. Ze brengen natuurlijk alleen dan op, wanneer het getal op het opbrengstenfiche op het land gegooid wordt. Niet vergeten: ook woestijnen hebben een getallenfiche en leveren edelstenen. Wanneer een dorp aan een vulkaantegel gebouwd is, mag de speler kiezen uit goud-, ontdekkings-, edelsteen- of ertskaartjes wanneer het getal van de vulkaan gegooid wordt. De vulkaan heeft echter ook een nadeel (zie “Vulkaanregel”). Alle koloniekkaartjes die als opbrengste verkregen zijn, worden onder het betreffende dorp gelegd.

Een dorp kan maximaal drie koloniekkaartjes opslaan. Een koloniekkaartje, dat niet meer opgeslagen kan worden, vervalt.

4 d) Transporteren van Koloniekkaartjes

Transport met Schepen

Schepen worden behalve voor ontdekkingsreizen ook als transport gebruikt om de in de kolonie verkregen kaartjes naar het thuseiland te transporteren.

- Een schip kan maximaal drie koloniekkaartjes transporteren. Wanneer een schip een kruispunt bereikt waarop een dorp met koloniekkaartjes staat, dan worden er tot maximaal drie onder het schip geschoven.
- Wanneer een schip een dorp bereikt, kan het beladen worden en onmiddellijk daar-

na weer zeewaarts keren wanneer het nog bewegingspunten over heeft.

- Zodra het schip een eigen haven op het thuseiland bereikt, kan de speler de koloniekkaartjes, zoals in de tabel weergegeven is, omwisselen. Wanneer een speler het benodigde aantal koloniekkaartjes nog niet bereikt heeft, moet hij ze voor zich neerleggen en bewaren. Koloniekkaartjes die bewaard worden, kunnen niet meer geroofd worden.
- Ieder speler mag maximaal drie schepen tegelijkertijd als ontdekkings- of transportschip op het bord hebben. De schepen die als steunpunt of marineschip op het bord staan worden daarbij niet meegeteld.

Transport over Straten

Wanneer een speler zijn dorpen in koloniaal gebied met straten verbonden heeft, kan hij tijdens de handels- en bouwphase de koloniekkaartjes willekeurig heen- en weerschuiven tussen de verschillende verbonden dorpen. Een goed wegennet in de koloniën is daarom van strategisch belang, omdat de koloniekkaartjes dan over de weg naar een dorp getransporteerd kunnen worden dat dicht bij het thuseiland ligt. De transportschepen hoeven dan geen grote afstanden meer af te leggen.

Bijzonderheden van Koloniekkaartjes

- Met koloniekkaartjes mag niet gehandeld worden. Koloniekkaartjes tellen niet met de handkaarten mee wanneer er ‘7’ gegooid wordt.
- Koloniekkaartjes worden niet meebeschouwd voor wat betreft de ontwikkelingskaart “Monopolie”.

4 e) De Piraat/‘7’ gegooid

Bij aanvang van het spel wordt de piraat op een willekeurig, vrij, kruispunt gezet, waaraan minimaal 1 zeetegel grenst.

- Wanneer er ‘7’ gegooid wordt, verzet de speler de piraat naar een willekeurig vrij kruispunt (waaraan minimaal 1 zeetegel grenst). Uitgesloten zijn kruispunten met dorpen, steden of schepen.
- Wanneer zich op kruispunten, die aan het kruispunt grenzen waarop de piraat staat,

een schip of een dorp in een kolonie, dan mag de speler die de piraat verzet heeft, een koloniekkaartje van het schip of het koloniale dorp roven. Hij mag echter niet zichzelf beroven om de koloniekkaartjes sneller naar het thuseiland te brengen.

- Wanneer hem meer dan één kaartje ter beschikking staan, mag hij er 1 uitkiezen. De geroofde kaartjes worden net zo beschouwd als kaartjes die net naar het thuseiland vervoerd zijn. Wanneer de piraat meer dan één schip of koloniaal dorp aan kan vallen, mag hij toch maar van één speler een koloniekkaartje roven. In plaats van een koloniekkaartje te roven, mag hij ook een grondstoffenkaart van de betreffende speler stelen.
- De piraat heeft geen invloed op schepen die als steunpunt op een landtegel liggen.
- Schepen mogen niet op of over kruispunten verplaatst worden waar de piraat zich bevindt.
- De speler die een ridder speelt, mag het piratenschap verzetten en een aangrenzend koloniaal dorp of schip beroven.
- Dorpen op het thuseiland kunnen niet door de piraat beroofd worden.

4 f) De Marine

Een marineschip kost 1 hout, 2 wol en 1 erts, en wordt door een gewoon schip weergegeven.

Een marineschip wordt niet van kruispunt naar kruispunt verzet, maar wordt midden op een vrije (zonder marineschip van een andere speler) zeetegel naar keuze gezet. Het marineschip mag gedurende het spel niet meer verzet worden.

Wanneer een speler zijn marineschip op een zeetegel met de piraat zet, mag hij de piraat meteen naar een ander kruispunt verzetten, en, volgens bovengenoemde regels, eventueel aangrenzende schepen of koloniale dorpen beroven.

Het voordeel: De schepen van de spelers kunnen op de zes kruispunten van de zeetegel niet meer door de piraat beroofd worden. Daarnaast mag de piraat niet op één van de zes kruispunten gaan staan van de tegel waarop zich het marineschip bevindt.

Bovendien: Een marineschip telt als ridder mee bij de bepaling van de grootste riddermacht.

4 g) De Vulkaanregel

Naar een idee van Bastian Schulz.

Wanneer in het spel het getal gegooid wordt dat op de vulkaan ligt, dan breekt de vulkaan uit. De overweldigende lavamassa's vloeien daarbij hoofdzakelijk in 1 richting. Er wordt nu opnieuw met een dobbelsteen gegooid om de richting van de gloeiende lavastroom te bepalen. Daartoe staan op de hoekpunten kleine getallen. Wanneer er op een hoekpunt, waarvan het getal is gegooid, een dorp staat, dan wordt het onder de lava bedolven:

- Het dorp wordt ondersteboven gezet (het komt dus niet terug in de voorraad), en levert geen overwinningspunten of opbrengsten op.
- Wanneer de speler de voor de bouw van een dorp benodigde grondstoffen betaald heeft, mag hij het dorp weer rechtop zetten.
- Schepen, straten en koloniekkaartjes worden niet door een vulkaan getroffen.

5 Einde van het Spel

Het spel eindigt wanneer de speler die aan de beurt is 13 overwinningspunten behaald heeft.

DE GROTE RACE

Spelers: 3
ook goed met tweeën te spelen
Duur: ca. 80 minuten

Scenario van Stefan Schwaninger

Het Verhaal

Een met mythen en sagen omgeven eilandenketen, Duodora, deed heel lang geleden de ontdekkingsdrang der kolonisten ontbranden.

Alles begon met een volledig uitgeputte schipbreukeling die aan de oostkust van Catan half verhongerd gevonden werd. Zijn schip was in een verschrikkelijke storm terecht gekomen en de goede man had zich dagenlang aan een lege, waterdichte schatkist geklampt om zijn hoofd boven water te houden.

Gelukkig was de schatkist leeg en daarom niet naar de zeebodem gezonken. Toen de kolonisten de kist openden, vonden zij daarin slechts een half verbleekte kaart. Op de kaart stond een groot eiland, dat zich, als men de kaart kon vertrouwen, niet eens zo gek ver ten westen van Catan bevond. Wat het gekrabbel op de kaart over het eiland aan de andere kant van de grote zee te berichten wist, dat leidde op Catan tot

een hartstochtelijke actie, die als “de Grote Race” de geschiedenis in ging.

“Duadora”, zo stond duidelijk op de kaart te lezen, de met mythen omgeven eilandenketen, waarvan de hoge bergmassieven zo rijk aan goud waren dat de toppen ’s nachts in het maanlicht goud blonken, “Duadora” zou daar liggen. En wie als eerste een stad aan de westelijke, de open zee toegekeerde, kust van “Duadora” zou bouwen, die zou al het goud van dit eiland toekomen.

Een race zonder gelijke begon op Catan. Al het koloniseren diende nu nog maar één doel: Met het ontwijken van gevaarlijke en verboden plaatsen op zee, zo snel mogelijk door het grotere onbekende land op kop te komen liggen en als eerste “Duadora” te bereiken. De vraag is dan echter of men de kracht dan nog heeft om de vereiste stad te bouwen.

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- Zeevaarders

Extra materiaal uit de stansramen:

- 8 rode fiches
- 2 fiches “Springvloed”

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 62 en 63 van het boek. Geen havens uit het basisspel; 5 speciale havens en 2 3:1 havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen

2 De Voorbereiding

Het thuseiland wordt zoals afgebeeld opgebouwd uit de in de tabel aangegeven landtegels.

- De zeetegels, de tegels van de landgordel en de beide goudtegels worden zoals afgebeeld neergelegd.
- De tegels die in de tabel onder de rij ‘?’ opgevoerd zijn, worden geschud en in willekeurige volgorde *blind* op de plaatsen gelegd die met een vraagteken zijn aangegeven.
- De tegels in de rijen *thuseiland* (Heimatinsel) en *landgordel* (Landgürtel) getallenfiches worden blind gemengd en in willekeurige volgorde op de betreffende tegels gelegd. Opgelet: rode getallenfiches mogen niet naast elkaar liggen.
- De in de rij ‘?’ vermelde getallenfiches worden blind geschud en in twee stapels naast het spelbord klaargelegd.
- De beide fiches met de “springvloed” worden op de aangegeven randtegels neergelegd.
- De rode fiches worden zoals aangegeven op de beide goudeilanden neergelegd.
- Tenslotte worden de havens nog, zoals aangegeven, op hun plaats gelegd.

Opzetfase

Alle spelers bouwen hun beide startdorpen op het (rechter) thuseiland. Iedere speler moet proberen als eerste een *stad* op één van de beide goudeilanden aan de linkerkant van het spelbord te bouwen. De speler die dat als eerste lukt, wint het spel.

- Overwinningspunten hebben in dit scenario geen betekenis. De kaarten met de bijzondere overwinningspunten voor “Grootste Riddermacht” en “Langste Handelsroute” zijn dus niet nodig.

- De zeerover wordt niet gebruikt.

3 De Regelwijzigingen

In het algemeen zijn de regels van het basisspel en de Zeevaardersuitbreiding van toepassing, met uitzondering van de volgende wijzigingen:

Straten en Schepen

- De beperking dat slechts één speler aan de rand van een tegel een straat of schip kan bouwen is in dit scenario niet van toepassing.
- Spelers mogen hun straten en schepen ook aan die kant van een tegel bouwen waar een andere speler reeds gebouwd heeft. Men mag zelfs vanuit een vreemde haven zeewaarts gaan. Als wederdienst mag de eigenaar van de haven een grondstoffenkaart bij de betreffende speler trekken. De afstandsregel voor dorpen en steden blijft bestaan. In bovenstaand voorbeeld is “Rood” vanuit het witte havendorp zeewaarts gegaan, nadat “Wit” bij hem een grondstoffenkaart heeft mogen trekken.

Vraagtekentegels

Zodra een speler met een straat of schip een kruispunt bereikt waaraan een blinde tegel ligt, dan draait hij deze tegel om. Wanneer het een landtegel is dan pakt hij van één van de twee stapels getallenfiches de bovenste en legt die op deze tegel (behalve wanneer het een woestijn is). De speler die het land ontdekt heeft, krijgt daarvoor geen grondstoffenkaart.

Ontwikkelingskaarten

Omdat overwinningspunten in dit scenario geen rol spelen, mag een speler wanneer hij een ontwikkelingskaart met overwinningspunten trekt, deze omwisselen en daarmee een straat of schip bouwen.

Stormtegels en Landgordel

Aan de zijden van het spelbord die met een springvloedfiche gemarkeerd zijn, mogen geen *schepen* gebouwd worden. Wie verder wil in de richting van de goudeilanden, moet de landgordel door middel van dorpen en straten oversteken.

Goudeilanden

Iedere speler mag op de goudeilanden slechts één dorp bouwen en tot stad uitbouwen.

Belangrijk: *Iedere speler moet een dorp en een stad overhouden voor de bouw op het eiland.*

De speler mag dus niet alle vijf dorpen en vier steden op het thuseiland of de landgordel bouwen.

Struikrover

De struikrover komt pas in het spel wanneer er buiten het hoofdeiland twee dorpen gebouwd zijn. De regel dat bij een '7' iedereen met meer dan zeven grondstoffenkaarten op de hand de helft moet afleggen blijft vanaf het begin van toepassing. De rover mag niet op het thuseiland ingezet worden, alleen op de landgordel en de goudeilanden.

4 Einde van het Spel

Zodra een speler op een met een rood fiche gemarkeerde kruising van een goudtegel een stad heeft gebouwd, wint hij het spel.

Varianten

1. De "Grootste Riddermacht" komt in het spel. Wanneer een speler met de grootste riddermacht de struikrover verzet mag hij 2 grondstoffen roven. Dit mogen twee grondstoffen van 1 speler zijn of 1 grondstof van twee verschillende spelers.
2. Om de strategie te vergroten, kan men de plaatsen die met een vraagteken gemarkeerd zijn, al voor het spel openleggen en van getallenfiches voorzien.

DE GROTE RACE

Spelers: 4

Duur: ca. 100 minuten

Scenario van Stefan Schwaninger

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- Zeevaarders

Extra materiaal uit de stansramen:

- 8 rode fiches

Verder:

- 12 willekeurige tegels

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 65 en 66 van het boek. Een hout- en ersthaven en 2 3:1 havens uit het basisspel; Een graan-, wol- en leemhaven uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen

2 De Voorbereiding

Het thuseiland wordt zoals afgebeeld gebouwd, net als de landgordel en de beide goud-eilanden. Ga te werk volgens de aanwijzingen van het scenario voor drie spelers.

Wijzigingen:

- De tegels met de springvloed komen te vervallen. Daarvoor in de plaats komt het verboden land (de zwart gemarkeerde tegels). Leg 12 willekeurige tegels ondersteboven op zwart gemarkeerde plaatsen in het spelbord.
- De vier genoemde havens uit het basisspel worden gebruikt, met daarbij de drie genoemde havens uit de Zeevaardersuitbreiding (op de rand van het speelveld).

3 De Regelwijzigingen

De regelwijzigingen van het scenario voor drie personen blijven van toepassing. De springvloed tegels worden vervangen door het “Verboden Land”.

Verboden Land en Landgordel

Aan die zijden van zeetegels die aan het “Verboden Land” grenzen mogen noch straten, noch schepen gebouwd worden. Op kruispunten die aan het “Verboden Land” grenzen mogen geen dorpen gebouwd worden.

4 Einde van het Spel

Zodra een speler op een met een rood fiche gemarkeerde kruising van een goudtegel een stad heeft gebouwd, wint hij het spel.

DE GROTE RACE

Spelers: 5
Duur: ca. 120 minuten

Scenario van Stefan Schwaninger

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- + uitbreiding voor 5&6 spelers
- Zeevaarders
- + uitbreiding voor 5&6 spelers

Extra materiaal uit de stansramen:

- 12 rode fiches
- 2 fiches "Springvloed"

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 67 en 68 van het boek. Een hout- en ertshaven en 3 3:1 havens uit het basisspel; Een graan-, wol- en leemhaven uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen

2 De Voorbereiding

Het thuseiland wordt zoals afgebeeld gebouwd, net als de landgordel en de beide goudeilanden. Ga te werk volgens de aanwijzingen van het scenario voor drie spelers.

Wijzigingen:

De getallenfiches worden zoals gebruikelijk willekeurig op de landtegels neergelegd. Alleen op het middelste goudeiland wordt een fiche met een '12' neergelegd.

De vijf genoemde haventegels uit het basisspel moeten gebruikt worden, uitgebreid met de drie

havens uit de Zeevaardersuitbreiding voor de havens op de rand.

3 De Regelwijzigingen

De regelwijzigingen blijven zoals in het scenario voor drie spelers.

4 Einde van het Spel

Zodra een speler op een met een rood fiche gemarkeerde kruising van een goudtegel een stad heeft gebouwd, wint hij het spel.

DE GROTE RACE

Spelers: 6
Duur: ca. 120 minuten

Scenario van Stefan Schwaninger

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- + uitbreiding voor 5&6 spelers
- Zeevaarders
- + uitbreiding voor 5&6 spelers

Extra materiaal uit de stansramen:

- 8 rode fiches
- 2 fiches "Springvloed"

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 69 en 70 van het boek. Een ersthaven en 2 3:1 havens uit het basisspel; Een graan-, wol-, leem-, hout-, en 3:1 haven uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen

2 De Voorbereiding

Het thuseiland wordt zoals afgebeeld gebouwd, net als de landgordel en de beide goudeilanden. Ga te werk volgens de aanwijzingen van het scenario voor drie spelers.

Wijzigingen:

De getallenfiches worden zoals gebruikelijk willekeurig op de landtegels neergelegd. Alleen op het middelste goudeiland wordt een fiche met een '12' neergelegd.

De drie genoemde haventegels uit het basisspel moeten gebruikt worden, uitgebreid met de vijf

havens uit de Zeevaardersuitbreiding voor de havens op de rand.

3 De Regelwijzigingen

De regelwijzigingen blijven zoals in het scenario voor drie spelers.

4 Einde van het Spel

Zodra een speler op een met een rood fiche gemarkeerde kruising van een goudtegel een stad heeft gebouwd, wint hij het spel.

DE SCHATZOEKERS

Spelers: 3 of 4
Duur: ca. 90 minuten

Scenario van Stefan Risthaus

Het Verhaal

Vele weken is het geleden dat een zeevarende stam uit Catan, die later onder de naam “de Schatzoekers” de geschiedenis in zou gaan, de kust van Catan gezien heeft. Ze trotseerden stormen, overwonnen vertwijfeling en hopeloosheid, en richtten steeds weer hun hoop op de even machtige als verlokkende gedachte ooit het mythische schateiland te vinden.

Aan boord van de schepen waren niet alleen de meest ervaren zeelieden, maar ook de beste duikers die in het thuisland te vinden waren. De schatten van de eilanden lagen namelijk niet alleen aan land verborgen, maar ook in de diepten van de wateren tussen de eilanden; althans, wanneer men een half verbleekte piratenkaart geloven mag die ooit gevonden is in een scheepswrak dat aan de kust van Catan aangespoeld is.

Goud is hier in overdaad te vinden, en een paar zeer bijzondere schatkisten zullen degenen die

ze vinden zelfs over geheime kennis doen beschikken: kennis, die menig eenvoudige overwinning schenkt, of tot andere grote daden in staat stelt. Natuurlijk is ook het plan van de schatzoekers van Catan niet onopgemerkt gebleven; rovers en vrijbuiters bewegen zich als een school haaien rond de schateilanden, maken havens onzeker, blokkeren handelsroutes en stelen grondstoffen. Menig schat moet geofferd worden om deze schavuiten steeds opnieuw weer af te kunnen schudden.

De wegen naar succes zijn voor ieder afhankelijk van het individuele temperament. Zo zullen er Robinson-types zijn die alles wat ze van hun werk meenemen, alleen uit de grond van de eilanden ontworsteld hebben; anderen zullen proberen zo snel mogelijk een drukke verbinding met het vaderland te maken, om zich zo te verzekeren van een handige mogelijkheid om aan zeldzame grondstoffen te komen.

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- Zeevaarders

Extra materiaal uit de stansramen:

- 24 schatkaartjes (achterzijde schatkist)
 - 4× Overwinningspunt
 - 7× Ontwikkelingskaart
 - 6× Goud
 - 6× Rover

- 1 groot overwinningspunt (voor de langste handelsroute)

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 72 en 73 van het boek. Eenmaal een hout-, wol- en graanhaven en 3 3:1 haven uit het basisspel; Geen havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen

2 De Voorbereiding

Bouw het scenario op volgens de afbeelding. Maak de opbouw vervolgens af met de delen uit de stansramen:

- Draai alle schatkaartjes met de schatkist zijde naar boven. Meng de schatkaartjes.
- Plaats de schatkaartjes op de plaatsen die in de figuur met rode vierkantjes gemarkeerd zijn.

Opzetfase

De eerste twee dorpen worden volgens de algemene regels gebouwd. De struikrover begint in de woestijn, de zeerover op een zeetegel in het midden (zonder contact met een landtegel).

3 De Regelwijzigingen

In het algemeen zijn de regels van het basisspel en de Zeevaardersuitbreiding van toepassing. Voor de zeerover gelden bijzondere regels. Daarbij kunnen de spelers schatten vinden en handelsroutes met het vaderland opbouwen. Het vaderland wordt alleen symbolisch weergegeven door het bereiken van de bovenste of onderste rand van het spelbord.

a) Schatten vinden

Op de onderkant van elk schatkaartje is een schat verborgen. Wie als eerste met een schip of een straat een kruispunt met een schat bereikt, pakt het kaartje en draait het om. Het symbool heeft een actie tot gevolg die de speler onmiddellijk uit moet voeren:

Overwinningspunt: De speler legt het fiche open voor zich neer. Hij heeft nu een overwinningspunt meer.

Goud: De speler neemt twee willekeurige grondstoffenkaarten. Het fiche wordt uit het spel genomen.

Kaart: De speler trekt een ontwikkelingskaart van de stapel. Het fiche wordt uit het spel genomen.

Rover: De speler mag de struikrover of de zeerover verzetten. Het fiche wordt uit het spel genomen.

b) Handelsroute naar het vaderland

De koloniën kunnen over zee een verbinding vormen met het vaderland, en uit deze handelsroutes winst behalen:

Handelsroutes maken: Een handelsroute naar het vaderland bestaat wanneer een speler met zijn schepen de buitenste rand van de boven- of onderrand van het spelbord bereikt heeft, en op de rand minimaal twee schepen heeft staan (zie afbeelding).

Alleen de schepen op de rand tellen voor de lengte van de handelsroute.

Handelsroutes gebruiken: Wie met het vaderland in verbinding staat, kan die verbinding gebruiken wanneer hij grondstoffen ter ondersteuning vraagt: aan het einde van zijn beurt kan een speler met een handelsroute een willekeurige grondstof pakken. De bouw van twee handelsroutes staat het pakken van twee grondstoffen toe.

Overwinningspunt: “Langste Handelsroute met het Vaderland”. Degene die als eerste een handelsroute met het vaderland

tot stand brengt, krijgt het overwinningspuntenfiche, dat hij onder het dorp of de stad plaatst vanwaaruit de handelsroute vertrekt. Wanneer een andere speler een *langere* handelsroute bouwt, dan krijgt hij het fiche.

Met het bouwen van dorpen op vreemde eilanden zijn geen extra overwinningspunten te verdienen.

c) Zeerover regels

De zeerover heeft de volgende *extra* gevolgen:

- De zeerover blokkeert een handelsroute: zodra de zeerover op een tegel gezet wordt die aan het schip van een handelsroute (op de rand van het speelveld) grenst, krijgt de speler geen extra grondstoffen aan het einde van zijn beurt, totdat de zeerover weer verzet wordt. Het overwinningspuntenfiche “Langste Handelsroute naar het Vaderland” blijft wel bij de betrokken speler liggen.
- Wanneer de zeerover op een haventegel gezet wordt, dan mag de speler met een dorp of stad aan die haven niet meer met die haven handelen. Zijn 3:1 of 2:1 handelsrecht krijgt hij pas weer wanneer de zeerover verzet is.

4 Einde van het Spel

De winnaar van het spel is de speler die aan de beurt is en 14 overwinningspunten behaald heeft.

Varianten

Variabele opbouw van het scenario:

De opbouw gaat volgens het zeevaarders scenario “Nieuwe Wereld”, waarbij echter tussen de tegels D–D en H–H een horizontale rij zeetegels gelegd wordt, zodat later bij het willekeurig neerleggen van de tegels minimaal twee eilanden ontstaan. De getallenfiches worden willekeurig verdeeld; zoals gebruikelijk mogen rode fiches nooit op aangrenzende tegels liggen.

De schatkaartjes worden op kruispunten gelegd die voldoen aan de volgende criteria:

- De drie tegels die aan het kruispunt grenzen moeten zeetegels en/of woestijnen zijn.
- Tussen kruispunten waarop schatkaartjes liggen moet minstens 1 kruispunt zonder schatkaartje liggen.

Variant van Dr. Wolfgang Brunn:

Om meer planning in het spel te verkrijgen worden de schatkaartjes, zoals beschreven, blind neergelegd, maar voor de opzetfase opgedraaid.

DE SCHATZOEKERS

Spelers: 5 of 6
Duur: ca. 120 minuten

Scenario van Stefan Risthaus

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- + uitbreiding voor 5&6 spelers
- Zeevaarders
- + uitbreiding voor 5&6 spelers

Extra materiaal uit de stansramen:

- 28 schatkaartjes (achterzijde schatkist)"
 - 5× Overwinningspunt

– 7× Ontwikkelingskaart

– 8× Goud

– 8× Rover

- 1 groot overwinningspunt (voor de langste handelsroute)

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 75 en 76 van het boek. Een wol-, hout- en graanhaven en 4 3:1 havens uit het basisspel; 1 3:1 haven uit de uitbreiding voor 5&6 spelers; Geen havens uit de Zeevaardersuitbreidingen.

2 De Voorbereiding

Bouw het scenario op volgens de afbeelding. Maak de opbouw vervolgens af met de delen uit de stansramen:

- Draai alle schatkaartjes met de schatkist zijde naar boven. Meng de schatkaartjes.
- Plaats de schatkaartjes op de plaatsen die in de figuur met rode vierkantjes gemarkeerd zijn.

Opzetfase

De eerste twee dorpen worden volgens de algemene regels gebouwd. De struikrover begint in de woestijn, de zeerover op een zeetegel aan

de rechter buitenkant (zonder contact met een landtegel).

3 De Regelwijzigingen

De regels uit het scenario voor 3 en 4 spelers zijn van toepassing.

Niet vergeten: Bij een spel met meer dan vier spelers is de buitengewone bouwfase van toepassing.

4 Einde van het Spel

Het spel eindigt wanneer de speler die aan de beurt is 14 overwinningspunten behaald heeft.

DE SPECIALISTEN

Spelers: 3
Duur: ca. 100 minuten

Scenario van Stefan Risthaus

Het Verhaal

Wat kun je doen wanneer je een archipel groot en rijk wilt maken, maar waarvan de eilanden op zichzelf niet voldoende verscheidenheid aan landsorten bieden? Hoe kun je overleven, wanneer je je bestaan op een eiland wilt waarborgen, waar weliswaar erts te over is, maar verder nauwelijks iets anders?

Waar men ook heen trekt, op de eilanden is enerzijds een grote overvloed maar anderzijds ook een groot gebrek aan grondstoffen. Wat overblijft is om zijn heil in specialisatie te zoeken. Wanneer nu eenmaal hout, dan ook maar meteen veel hout, en zoals het in het leven is: degene die al veel (hout) heeft, die krijgt er nog meer bij ook. Dit systeem werkt natuurlijk niet alleen met hout, maar ook met elke andere grondstof waarin een kolonist zich specialiseert. Bijzonder veel roem en eer valt degene ten deel die erin slaagt een grondstoffenmarkt te beheersen.

Waar gebrek en overvloed zo dicht bij elkaar liggen, daar bloeit natuurlijk de handel, en de specialistische havens zijn hier dan ook van groot belang. Stel je eens voor: een kolonist oogst een gigantische hoeveelheid graan, maar hij heeft niet de beschikking over de enige graanhaven. Een regelrechte catastrofe!

In het centrum van de archipel ligt een eiland, dat bij aanvang van het spel voor iedere kolonist taboe is. Slechts een smalle zeestraat scheidt dit eiland van het thuseiland van de kolonist; het licht zelfs zo dichtbij, dat het geblaat van de schapen die daar in grote getale weiden, 's avonds maar al te lokkend over het water klinkt. En schapen, daaraan is een groot gebrek in alle hoeken van de archipel. In de kronieken der specialisten wordt daarom steeds maar weer beklemtoond dat in dit eilandenrijk meestal alleen degene die vroeg in het beloofde land der schapen aanwezig is, een gelukkige kolonist wordt.

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- Zeevaarders

Extra materiaal uit de stansramen:

- 6 specialistenkaarten
- 12 overwinningspuntenfiches

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 78 en 79 van het boek. Eenmaal een 3:1 haven en 5 speciale havens uit het basisspel; Geen havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen

2 De Voorbereiding

Bouw het scenario volgens de afbeelding op. Leg de havens uit het basisspel op de daarvoor bestemde plaatsen.

Leg de 6 specialistenkaarten naast het spelbord. Maak onderstaande tabel (kopieerversie aan het einde van dit regelboek). In plaats van kleuren kunnen ook namen ingevuld worden.

Opgelet: de kolom goud is alleen van toepassing wanneer een eigen scenario gespeeld wordt waarin goudtegels voorkomen.

Speler	Leem	Erts	Graan	Hout	Wol	Goud
Rood						
Oranje						
Wit						
Blauw						
Groen						
Bruin						

Één van de spelers houdt de tabel bij.

Opzetfase

Iedere speler bouwt zoals gebruikelijk zijn beide dorpen. Deze dorpen mogen echter *niet* op het centrale eiland gebouwd worden. Het spel verloopt verder volgens de regels van het basisspel en de Zeevaardersuitbreiding, met uitzondering van de hierna beschreven regelwijzigingen.

3 De Regelwijzigingen

Bijzondere Overwinningspunten

Wanneer een speler een dorp bouwt op een eiland waar hij nog geen dorpen of steden heeft staan, dan krijgt hij daarvoor een overwinningspuntenfiche (niet voor de twee dorpen uit de opzetfase), dat hij onder het dorp of de stad legt.

Verdeling van de Specialistenpunten

Iedere keer wanneer een speler een dorp of stad gebouwd heeft, worden in de tabel de specialistenpunten geturfd. De eerste verwerking vindt plaats nadat de spelers hun eerste twee dorpen gebouwd hebben.

- De speler krijgt voor elk landschap dat aan zijn dorp grenst 1 specialistenpunt in de betreffende kolom.
- De speler krijgt voor elk landschap dat aan zijn stad grenst 2 specialistenpunten in de betreffende kolom.

Voorbeeld:

De witte speler krijgt voor zijn dorp 2 specialistenpunten hout en 1 punt leem. Voor zijn stad krijgt hij 2 specialistenpunten erts, 2 punten leem en 2 punten graan.

De rode speler krijgt voor zijn dorp 1 specialistenpunt graan, 1 punt erts en 1 punt leem.

Verdeling van de Specialistenkaarten

Na elke bouwfase wordt de tabel geactualiseerd en worden de resultaten per grondstof bepaald. De speler die de meeste specialistenpunten bij een grondstof heeft (minimaal echter 4), krijgt de specialistenkaart van deze grondstof.

- Een specialistenkaart is 1 overwinningspunt waard.
- De eigenaar van een specialistenkaart krijgt elke keer als hij aan de beurt is (na dobbelen en het effect van de rover bij een '7') 1 grondstof die op de kaart is afgebeeld.
- Wanneer twee spelers hetzelfde (hoogste) aantal specialistenpunten van een grondstof hebben, wordt de kaart opzij gelegd, totdat één van hen een meerderheid heeft.

4 Einde van het Spel

kaarten bezit, is de winnaar van het spel.

De speler die aan de beurt is en 15 overwinningpunten heeft behaald of 4 specialisten-

DE SPECIALISTEN

Spelers: 4

Duur: ca. 120 minuten

Scenario van Stefan Risthaus

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- Zeevaarders

Extra materiaal uit de stansramen:

- 6 specialistenkaarten
- 12 overwinningspuntenfiches

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 81 en 82 van het boek. Drie maal een 3:1 haven en 5 speciale havens uit het basisspel; Geen havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen

2 De Voorbereiding

Zie de voorbereiding van het scenario voor 3 spelers. De dorpen mogen in de opzetfase *niet* op het centrale eiland gebouwd worden.

3 De Regelwijzigingen

De regelwijzigingen zoals vermeld bij het scenario voor 3 spelers zijn van toepassing.

4 Einde van het Spel

De speler die aan de beurt is en 15 overwinningspunten heeft behaald of 4 specialistenkaarten bezit, is de winnaar van het spel.

DE SPECIALISTEN

Spelers: 5 of 6
Duur: ca. 120 minuten

Scenario van Stefan Risthaus

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- + uitbreiding voor 5&6 spelers
- Zeevaarders
- + uitbreiding voor 5&6 spelers

Extra materiaal uit de stansramen:

- 6 specialistenkaarten
- 12 overwinningspuntenfiches

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 83 en 84 van het boek. Vier maal een 3:1 haven en 5 speciale havens uit het basisspel; Geen havens uit de Zeevaardersuitbreidingen.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen

2 De Voorbereiding

Zie de voorbereiding van het scenario voor 3 spelers. De dorpen mogen in de opzetfase *niet* op het centrale eiland gebouwd worden.

3 De Regelwijzigingen

De regelwijzigingen zoals vermeld bij het scenario voor 3 spelers zijn van toepassing.

4 Einde van het Spel

De speler die aan de beurt is en 15 overwinningspunten heeft behaald of 4 specialistenkaarten bezit, is de winnaar van het spel.

DE STORMVLOED

Spelers: 3 of 4
Duur: ca. 90 minuten

Scenario van Brigitte en Wolfgang Ditt

Het Verhaal

Lang geleden zijn de inwoners van Catan erop uit getrokken om een nieuw vaderland te vinden; een land dat geen bewoners had die oudere rechten hadden, geen redenen voor strijd of oorlog. Ze kozen daarvoor een land, dat door alle zeevarende volkeren tot dan toe gemedan was, omdat de sagen over verschrikkelijke stormvloeden verhaalden, die het land steeds weer verwoestten; het “Vrije Land”.

“De god van deze zee”, zo fluisterden oude zee-lieden vol eerbied, “is een jaloerse god; en hij stelt ieder mens op de proef die zich het goddelijke recht toe wil eigenen om in vrede te leven”. De god van deze zee heeft slechts op één punt genade met de dappere inwoners van Catan, namelijk de zekerheid dat op het hoogtepunt van de Cataanse cultuur een reeks van verwoestende stormvloeden het “Vrije Land” zullen laten overstromen, en dat het de beste en mooiste landstreken zijn die het meest door de storm-

vloed getroffen zullen worden.

Van generatie op generatie gaven de bewoners van het Vrije Land de kennis over het komen en gaan van de stormvloed door. “Weet”, zo waarschuwt het ‘Helge Boek’, het ‘Heilige Boek’ van de inwoners van Catan, “dat die tijd zal komen. Herken daarom wanneer de tijd daar is, en zorg dat je in staat bent dijken te bouwen, wanneer het hoge water je naar het altaar van de god der zee roept”.

Vreemdelingen die in het Vrije Land kwamen, lachten weliswaar om degenen, die steden en dorpen aan droog en weinig productief land hadden grenzen, maar degenen die hier al generaties lang woonden wisten: “Wanneer de tijd komt, dan kijkt de zeegod met erbarmen naar degenen die van arm land moeten leven; de rijke landen overstroomt hij echter met toorn en gooit er zijn golven van ganser harte tegenaan”.

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- Zeevaarders

Extra materiaal uit de stansramen:

- 12 dijkkaartjes (3 per kleur)

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 86 en 87 van het boek. Geen havens uit het basisspel; 5 speciale havens en 4 3:1 havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen
- 3 dijkkaartjes

2 De Voorbereiding

Bouw het scenario volgens de afbeelding op. Schud de havens door elkaar en leg deze in willekeurige volgorde op de daarvoor aangewezen plaatsen.

Opzetfase

Iedere speler bouwt zoals gebruikelijk zijn beide startdorpen. Op het kleine eiland mogen in de opzetfase geen dorpen gebouwd worden. Het spel verloopt verder volgens de gebruikelijke regels, totdat een speler 10 overwinningspunten behaald heeft. Daarna gelden de hierna beschreven regelwijzigingen.

3 De Regelwijzigingen

Deze regelwijzigingen gelden vanaf het moment dat een speler 10 overwinningspunten behaald heeft. Deze speler, die in het verdere verloop "Victor" genoemd wordt, heeft nog niet gewonnen; er worden eerst nog een *dijkenbouwrunde* en 3 of 4 *stormvloedronden* gespeeld.

De Dijkenbouwrunde

De speler links van Victor begint de dijkenbouwrunde. Ook hierbij wordt volgens de gebruikelijke regels gespeeld; daarbij kunnen vanaf nu ook dijken gebouwd worden, waarmee de landerijen van tijd tot tijd tegen de stormvloed beschermd kunnen worden.

- Een *dijk* kost 1 *leem* en 1 *wol*
- Een dijk kan alleen langs een tegel gebouwd worden waaraan de speler een dorp of stad heeft gebouwd.
- Een dijk wordt op een tegel met een getallenfiche gebouwd (dus niet op een zee-tegel of aan de woestijn). Een dijk wordt

door een dijkkaartje gemarkeerd, dat de speler uit zijn voorraad neemt. Wanneer een speler geen dijkkaartjes meer heeft, kan hij geen dijken meer bouwen.

- Aan een tegel mag zich hooguit 1 dijk bevinden.
- landerijen die door een dijk beschermd worden produceren geen grondstoffen.
- Dijken kunnen niet voor de dijkenbouwrunde alvast op voorraad worden aangeschaft. Wanneer een dijk gekocht wordt, moet die onmiddellijk gebouwd worden.
- De dijkenbouwrunde eindigt zodra Victor zijn beurt in de dijkenbouwrunde beëindigd heeft.

De Stormvloedronden

De speler links van Victor begint weer. Nu worden de stormvloedronden gespeeld:

- bij *drie spelers* volgen *vier* stormvloedronden;
- bij *vier spelers* volgen *drie* stormvloedronden;

In de *opbrengstenfase* wordt normaal gedobbeld, en worden de activiteiten, grondstoffen nemen of de struikrover activeren, normaal uitgevoerd. Wanneer geen '7' gegooid wordt, breekt daarna de stormvloed uit over een landschap. Daartoe kiest de speler die gedobbeld heeft, een landtegel uit waarvan het getallenfiche met de worp overeenkomt. Wanneer een speler bijvoorbeeld '9' gegooid heeft, breekt de stormvloed uit over een landtegel met het getallenfiche '9'. Over welk land bepaalt de speler.

- Wanneer zich aan deze tegel een dijk bevindt, dan wordt deze door de stormvloed verwoest, en gaat het dijkkaartje terug in

de voorraad van de speler die de dijk gebouwd had. Een dijk beschermt dus alle gebouwen aan de tegel, niet alleen die van de eigenaar van de dijk.

- Wanneer de landtegel niet door een dijk beschermd wordt, dan overstroomt dat land:
 - Wanneer de struikrover zich op deze tegel bevindt, dan wordt hij terug in de woestijn gezet.
 - Het getallenfiche wordt verwijderd.
 - De landtegel gaat in het water ten onder: deze wordt omgedraaid en geldt daarna als zeetegel, die natuurlijk geen grondstoffen meer produceert.

Aangezien de grondstoffenopbrengsten voor de ondergang van een landtegel uitgedeeld worden, krijgen de spelers eerst de opbrengsten. Pas daarna zinkt het land in zee weg.

Gevolgen van Overstroming

De straten, dorpen en steden die nu *geheel* door zeetegels omgeven worden, zinken ook in zee weg en gaan terug naar de voorraad van de spelers. Door overstroming kan de “Langste Handelsroute” in het bezit van een andere speler komen!

- Geïsoleerde straten (zonder aansluiting op een stad of dorp van gelijke kleur) moeten verwijderd worden; er mag niet meer aan verder gebouwd worden.
- Schepen zinken (natuurlijk) niet. Nieuwe schepen mogen gebouwd worden om de aansluiting weer te herstellen; de schepen moeten wel, zoals gebruikelijk, aansluiten aan straten, dorpen of steden van de eigen kleur.
- Wanneer er geen landtegel meer is waarvan het getallenfiche overeenkomt met de dobbelsteenworp, dan vindt er geen overstroming plaats.

Gedurende de stormvloedronden wordt de *handel* zonder wijzigingen gespeeld. Bij het *bouwen* kunnen tijdens de stormvloedronden straten, schepen, dorpen, steden ontwikkelingskaarten en *dijken* verkregen worden. Bij de aankoop van een dijk geldt nog steeds dat deze onmiddellijk gebouwd moet worden.

4 Einde van het Spel

Het spel eindigt nadat Victor voor de derde (bij vier spelers) of vierde (bij drie spelers) keer aan de beurt is geweest. De spelers tellen hun overwinningspunten, waarbij gezonken dorpen en steden niet meetellen. De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die de meest grondstoffen overheeft.

Varianten

1. De dijkbouw- en stormvloedronden beginnen reeds wanneer een speler 8 in plaats van 10 overwinningspunten heeft.
2. Zodra de stormvloedronde begint, vlucht de struikrover naar de woestijn en blijft daar.
3. Wanneer in de stormvloedronde een getal gegooid wordt, vergaan alle landtegels met een overeenkomstig getallenfiche: ze zinken weg in zee of de dijk wordt verwijderd. De speler die aan de beurt is loopt daarmee niet het gevaar zich ongeliefd te maken.
4. “Springvloed”
Na de stormvloedronden worden springvloedronden gespeeld. Deze ronden worden zoals de stormvloedronden gespeeld, maar er kunnen geen dijken meer gebouwd worden. Het spel eindigt zodra er maximaal zeven landtegels (inclusief woestijn) over zijn.

DE STORMVLOED

Spelers: 5 of 6
Duur: ca. 120 minuten

Scenario van Brigitte en Wolfgang Ditt

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- + uitbreiding voor 5&6 spelers
- Zeevaarders
- + uitbreiding voor 5&6 spelers

Extra materiaal uit de stansramen:

- 18 dijkkaartjes (3 per kleur)

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 89 en 90 van het boek. Geen havens uit het basisspel; 5 speciale havens en 5 3:1 havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen
- 3 dijkkaartjes

2 De Voorbereiding

Zie het scenario voor 3 of 4 spelers. Iedere speler kiest een kleur en krijgt naast de gebruikelijke speelstukken ook 3 dijkkaartjes in zijn kleur.

3 De Regelwijzigingen

Deze regelwijzigingen gelden vanaf het punt dat een speler 10 overwinningspunten behaald heeft. Deze speler, die in het verdere verloop "Victor" genoemd wordt, heeft nog niet gewonnen; er worden eerst nog een *dijkenbouwronden* en daarna 3 of 4 *stormvloedronden* gespeeld. Dezelfde regels als in het scenario voor 3 of 4 spelers zijn van toepassing.

Belangrijk: In de buitengewone bouwfase mogen geen dijken gebouwd worden.

4 Einde van het Spel

Het spel eindigt nadat Victor voor de derde (bij zes spelers) of vierde (bij vijf spelers) keer aan de beurt is geweest. De spelers tellen hun overwinningspunten, waarbij gezonken dorpen en steden niet meetellen. De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die de meest grondstoffen overheeft.

Springvloed Varianten

Na de stormvloedronden worden springvloedronden gespeeld. Deze ronden worden zoals de stormvloedronden gespeeld, maar er kunnen geen dijken meer gebouwd worden. Het spel eindigt zodra er maximaal 11 landtegels (inclusief woestijn) over zijn.

TRANSPORT KOLONISTEN

Spelers: 3 of 4
Duur: ca. 100 minuten

Scenario van Jürgen Rojacher
en Florian Kraus

Het Verhaal

Altijd al hadden de kolonisten aan de lieflijke zuidkust van Catan het wat moeilijker dan hun rijke landgenoten in het noorden. Nooit waren ze rijk genoeg, om net als hun noorderburen, schip aan schip te rijgen en zich in een konvooi enigermate succesvol tegen de vrijbuiters op de Cataanse zeeën te weren. Nee, de dappere kapiteins van de zuidkust zijn altijd al op zichzelf aangewezen geweest. Als makkelijke prooi voor de zeerovers varen ze eenzaam hun route. En het volkomen gebrek aan erts laat het niet eens in de gedachten opkomen, dat de schepen in dit deel van Catan weleens beter in de haven zouden kunnen blijven. Waar anders dan van de de beide voor de kust liggende eilanden moet het zo dringend nodige erts voor de bouw van steden vandaan komen.

En daarom moeten de zeelieden uit het zuiden van Catan er steeds weer op uit, moeten ze zich steeds weer dapper van het ene kruispunt naar het andere begeven, wetend dat er zich voor geen enkele andere kust dan hier meer vrijbui-

ters rondvaren. Reeds menig waardevolle lading is zo verloren gegaan, en dreef de kolonisten, die thuis verwachtingsvol op grondstoffen wachtten, tot grote wanhoop. Was er maar een andere manier om aan erts te komen! En aan goud, aan meer hout, aan meer akkers voor het graan. Want het ontbeert het zuiden van Catan niet alleen volledig aan erts, het is ook zo dichtbevolkt, dat ook alle andere grondstoffen meer dan schaars zijn en ook via de gevaarlijke scheepvaartroute aangevuld moeten worden.

Konden, in 's Heren naam, niet alle inwoners van Zuid-Catan, eens de handen in elkaar slaan en als één front tegen de vrijbuiters opkomen? Dat klinkt verstandig, maar wat blijft er over van zo'n prachtig plan, wanneer het toch geen geheim is dat elk van de gevaarlijke vrijbuiters zijn eigen kolonist heeft, waarmee hij onder een hoedje speelt? Tja, het is hard, het leven in het zuiden, en ieder moet voor zich zien waar hij blijft.

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- Zeevaarders

Extra materiaal uit de stansramen:

- 4 scheepstableaux
- 4 eilandtableaux
- 8 schepen en 1 piraat
- 3 naamplaatjes voor de eilanden
- 2 fiches “springvloed”

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 92 en 93 van het boek. 5 speciale havens en 4 3:1 havens uit het basisspel; geen havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 2 kartonnen schepen

2 De Voorbereiding

Bouw het scenario op volgens de afbeelding. Leg de havens uit het basisspel zoals aangegeven neer. Maak de opbouw nu als volgt af:

- De kaartjes met de namen van de eilanden worden zoals afgebeeld neergelegd.
- Iedere speler krijgt een eilandtableau en een scheepstableau.
- De piraat wordt in het zwarte voetje gezet en op de met het rode vierkantje gemarkeerde plaats gezet.
- Ieder speler steekt zijn kartonnen schepjes in de voetjes van zijn kleur.
- De beide springvloed fiches worden op de aangegeven tegels gelegd.

De ontwikkelingskaarten, de struik- en zee-rover, de houten schepjes en de “Grootste Riddermacht”-kaart worden in dit scenario niet gebruikt.

Opzetfase

De opzetfase verloopt volgens de gebruikelijke regels. De enige wijziging: alle spelers stichten hun eerste twee dorpen op het bovenste, grote, eiland “Catan”. Iedere speler moet één van zijn dorpen aan de zuidkust van Catan stichten.

3 De Regelwijzigingen

Kort Overzicht

Speldoel: Om aan het waardevolle erts te komen, moeten de spelers in het verloop van het spel dorpen op de beide onderste eilanden (Roja en Talis) bouwen. De speler die aan de beurt is en het vereiste aantal overwinningspunten heeft, wint het spel.

Schepen: Anders dan bij normale Zeevaarders-scenario's, worden schepen niet aan elkaar gebouwd, maar varen ze van kruispunt naar kruispunt (er kunnen per speler slechts twee schepen worden gebouwd). Hoe ver de schepen kunnen varen is van ronde tot ronde verschillend en wordt door middel van een dobbelsteenworp bepaald.

Grondstoffen: Iedere speler heeft op zijn eilandtableau drie velden (één per eiland), waarop hij de grondstoffenkaartjes legt die op dat eiland geproduceerd zijn. Dorpen, steden en straten kunnen alleen gebouwd worden met de op dat eiland aanwezige grondstoffen (geproduceerd of getransporteerd).

Transport van grondstoffen: Grondstoffen worden met de eigen schepen (1 en 2) getransporteerd. Voor elk schip is er een veld op het scheepstableau, waarop de kaarten neergelegd worden die met dit schip getransporteerd worden. Zo moeten in het begin in ieder geval de grondstoffen die op Catan geproduceerd worden, naar één der beide zuidelijke eilanden getransporteerd worden om daar een dorp te kunnen bouwen.

Overzicht van een Spelbeurt

- De speler die aan de beurt is gooit de dobbelstenen.
- De speler verzet de piraat en incasseert eventuele grondstoffen van de eigenaar van een transportschip.
- Alle spelers krijgen zoals gebruikelijk grondstoffen van hun landtegels.

- De speler die aan de beurt is mag in willekeurige volgorde:
 - Handelen
 - Bouwen
 - Schepen laden en lossen
 - Schepen bewegen
- Wanneer een speler zijn beurt heeft beëindigd, mogen de andere spelers hun schepen om de beurt verzetten.
- Wanneer een piraat in het verloop van zijn beurt een transportschip tegenkomt, dan eindigt zijn beurt bij dit schip. Het transportschip wordt leeggeroofd.
- De eigenaar van het transportschip moet de speler die het piratenschip verzet heeft (de piratenspeler) alle grondstoffen van het gelijkgenummerde veld van zijn scheidingsbord geven. Deze geroofde grondstoffen moet de piratenspeler op zijn eilandtableau op Catan leggen.
- Wanneer de piraat in zijn beurt een transportschip treft dat leeg is, eindigt zijn beurt eveneens. De piratenspeler krijgt in dat geval niets.

Spelbeurt in Detail

a) Dobbelstenen

De som van de ogen op de beide dobbelstenen geeft aan welke landtegels opbrengsten produceren. De dobbelsteen met het hoogste aantal ogen geeft de vaarafstand van de piraat aan. De speler die aan de beurt is mag de piraat verzetten.

b) De Piraat

Regels voor het verzetten:

- De piraat wordt net als een transportschip van kruispunt naar kruispunt verzet. Het aantal kruispunten dat de piraat verzet kan worden, wordt aangegeven door de hoogste dobbelsteen. De aangegeven vaarafstand moet volledig gebruikt worden. (Voorbeeld: er worden een '2' en een '4' gegooid. De piraat wordt vier kruispunten verder gezet). Uitzondering: zie "Leegroven".
- Wanneer '7' gegooid wordt, dan wordt de piraat twee keer zo ver gezet als het aantal ogen op de hoogste dobbelsteen ('3' en '4' gegooid: de piraat wordt 8 tegels verzet). De piraat mag in een willekeurige richting verzet worden, hij mag in een beurt echter niet twee keer over hetzelfde kruispunt komen.
- De piraat mag niet aan een pakhuis (zie deel f), een dorp of een stad eindigen.
- De piraat mag niet op of over een kruispunt gezet worden dat grenst aan een zeetegel die door de springvloed versperd wordt.
- De piraat grijpt pas in nadat er minstens één schip gebouwd is.

Leegroven:

c) Grondstoffen Produceren

Nadat de piraat verzet is, nemen alle spelers hun grondstoffenkaarten. De grondstoffenkaarten worden niet op de hand genomen, maar iedere speler legt die blind op het eilandtableau, op het veld van het eiland waar de grondstoffen geproduceerd zijn.

Aanbeveling: Grondstoffenkaarten om de beurt nemen en meteen neerleggen.

d) Handel

De spelers mogen onder elkaar alleen met grondstoffen handelen die op *hetzelfde* eiland aanwezig zijn. Met grondstoffen die zich op een schip bevinden kan niet gehandeld worden.

In specialistische havens en 3:1 havens mogen alleen die grondstoffen geruild worden die zich op het eiland bevinden waarvan de haven deel uitmaakt.

e) Bouwen

Deze fase verloopt als in het basisspel. Allereerst mag alleen op Catan gebouwd worden. Wie een schip bouwt, betaalt daarvoor de gebruikelijke grondstoffen, en zet het naast zijn havendorp of -stad. Meer dan twee schepen (uit het stansraam) per speler zijn niet toegestaan.

f) Pakhuis

Een pakhuis stelt een speler in staat grondstoffen op een eiland op te slaan, waar hij nog geen dorp of stad gebouwd heeft. Natuurlijk moet het transportschip (1 of 2) op dat eiland aangekomen zijn en de grondstoffen mogen alleen op

het eilandtableau (op het veld met de naam van het eiland) gelost worden.

Iedere speler mag, wanneer hij met een schip op een kruispunt aan de kust van een eiland komt, op dit kruispunt een pakhuis bouwen wanneer hij:

- minstens 1 grondstof aan boord heeft,
- met het pakhuis niet de afstandsregel naar aangrenzende dorpen, steden of pakhuisen schendt.

Een pakhuis wordt voorgesteld door een dorp dat met de gevelzijde op het bord wordt gezet. De bouw van een pakhuis kost geen grondstoffen. Zodra een speler met zijn schepen voldoende grondstoffen naar het eiland met zijn pakhuis getransporteerd heeft om een dorp te kunnen bouwen, dan betaalt hij de kosten voor een dorp en zet het pakhuis rechtop neer (als dorp). Belangrijk: Iedere speler mag slechts *één pakhuis* tegelijk hebben. Een tweede pakhuis mag pas gebouwd worden wanneer het eerste in een dorp veranderd is.

g) Schepen Bewegen

- De vaarafstand van elk van de transportschepen wordt bepaald door de laagste dobbelsteen bij het dobbelen voor grondstoffen.
- Wanneer een speler twee schepen heeft, mag hij ze beiden de gegooide afstand verzetten (niet het aantal ogen van de laagste dobbelsteen door twee delen).
- De schepen bewegen van kruispunt naar kruispunt.
- De schepen hoeven niet het volledige aantal kruispunten verzet te worden als dat de laagste dobbelsteen aangeeft, dit in tegenstelling tot de piraat.
- Er mogen niet meer dan twee schepen op een kruispunt staan (uitgezonderd bij een haven of een pakhuis).
- Een transportschip mag over eigen of vreemde schepen en kruispunten met dorpen, steden of pakhuizen, verzet worden. Echter niet over de piraat!
- Op een kruispunt met een pakhuis, dorp of stad mogen meer dan twee schepen staan.

- Een schip mag alleen in een vreemde haven of aan een vreemd pakhuis aanleggen wanneer de eigenaar daarvan het goed vindt, en de eigenaar van het schip hem een grondstof naar keuze betaald heeft.

h) Schepen Laden en Lossen

- Een schip kan alleen in een haven geladen of gelost worden. Als haven wordt in dit scenario elk kruispunt aan de kust beschouwd waaraan een pakhuis, dorp of stad gebouwd is. Het handelsvoordeel blijft echter voorbehouden aan de normale havens (uit het basisspel).
- Een speler belaadt een schip door grondstoffen vanaf het eilandtableau waar het schip heeft aangelegd naar het scheepstableau te verplaatsen.
- Een schip kan maximaal *drie* grondstoffen vervoeren.
- Een schip kan gelost worden door (omgekeerd) de grondstoffen van het scheepstableau te verplaatsen naar het veld van het betreffende eiland op het eilandtableau.
- Wanneer een schip in een haven geladen of gelost wordt, vervallen de overige bewegingspunten.

Laden of lossen telt niet als bewegingspunt. Wie voldoende bewegingspunten heeft om een haven te bereiken, mag zowel lossen, als meteen daarna weer laden.

i) De Langste Handelsroute

De bijzondere overwinningspuntenkaart “Langste Handelsroute” telt maar voor 1 overwinningspunt.

4 Einde van het Spel

Bij drie spelers: Het spel eindigt wanneer een speler 10 overwinningspunten behaald heeft.

Bij vier spelers: Het spel eindigt wanneer een speler 8 overwinningspunten behaald heeft.

DE WERELD CATAN

Spelers: 3 of (beter) 4

Duur: ca. 90 minuten

Scenario met het idee "Planeet Catan"
van Guido Kleinke

Het Verhaal

Waar ligt het fascinerende eiland Catan nu precies? Een Israëliische schrijver vermoedde dat Catan ergens in het nabije oosten voor de middellandse zee kust moest liggen, want "Catan" zou uit het Hebreeuws stammen en zoveel als "klein" betekenen. Anderen menen dat Catan uit een weer uit de oceaan opgerezen deel van het vergane legendarische eilandenrijk Atlantis is. De meest gangbare opvatting is echter: "Catan is overal".

Daar schijnen namelijk aanwijzingen voor te zijn in een ongeveer 700 jaar oud epos, dat enige tijd geleden achter een dubbele muur van een zuid-hessische wijnkelder gevonden werd. Het epos spreekt herhaaldelijk van het "Kataansche Geslacht". De Kataanschen breidden zich eerst uit over het Eurazische continent. Met hun schepen waagden ze zich weldra ook op de zeeën en de kroniek verhaalt over "ongelooflijke,

wonderlijke" ontdekkingen, die ze daarbij deden.

Zo zou er bijvoorbeeld op een eiland, dat veel groter is dan alle anderen op de aardbol, een enorme rode rots staan, die in de avondzon begint te gloeien. Ten zuiden van de Middellandse Zee, lag een geweldig continent, met woestijnen zo groot en heet, dat er nauwelijks leven was; in het oosten van dit continent doorstroomde een leven gevende rivier het land, die zo lang was, dat geen mens ooit nog haar bron gezien had.

Iedere nieuwe, wonderbaarlijke ontdekking, zo vertelt het epos verder, gold voor de Kataanschen als overwinning. Kleinere gevaren maakten de Kataanschen niet bang; en ook de vaak verwoestende wervelstormen, die de schepen op zee in grote nood brachten, of moeizaam gebaande wegen door ondoordringbaar land terugnamen, maakten niet veel indruk.

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- + uitbreiding voor 5&6 spelers
- Zeevaarders
- + uitbreiding voor 5&6 spelers
- per speler 2 steden extra (of vervangingsdelen)

Extra materiaal uit de stansramen:

- 10 overwinningspuntenfiches
- 1 storm markeerfiche
- 6 getallenfiches ('4', '5', '6', '9', '10', en '11')

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 98 en 99 van het boek. 5 speciale havens en 4 3:1 havens uit het basisspel; 1 3:1 haven uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 6 steden
- 15 schepen

Daar er voor iedere speler slechts 4 steden voorhanden zijn, moeten de twee ontbrekende steden door andere delen vervangen worden. We bevelen daartoe de watertanks met voetje, uit het scenario "Catan Express", aan die in zakje 8 te vinden zijn.

2 De Voorbereiding

Bouw het scenario op volgens de afbeelding. Maak de opbouw van het scenario als volgt af:

- Leg de 3:1 havens uit de Zeevaardersuitbreiding op hun plaats aan de bovenste rand van het speelveld (Eurazië). Schudt de havens uit het basisspel door elkaar en leg ze willekeurig op de daarvoor aangegeven plaatsen.
- Leg de overwinningspuntenfiches op de in de afbeelding aangegeven kruispunten. Ze staan symbool voor beroemde ontdekkingen: Ayers Rock in Australië, de kaaronding van Afrika, de Nijlbron enzovoort.
- Het stormmarkeerfiche wordt op de zeetegel links beneden gelegd. De pijl moet in de aangegeven richting wijzen.
- De zes overgebleven getallenfiches gaan in een linnen zakje.

Opzetfase

Het scenario toont het Eurazisch continent, evenals de continenten Afrika, Amerika en Australië. De spelers mogen hun eerste dorpen alleen bouwen op het Eurazisch continent. Afrika wordt door twee woestijntegels (Sahara) van Eurazië gescheiden. Het bouwen van een dorp aan de rand van deze woestijntegels is in deze fase niet toegestaan. Verder verloopt de opzetfase volgens de regels van het basisspel. Wie een dorp aan de kust bouwt, mag een schip in plaats van een straat bouwen.

3 De Regelwijzigingen

In het algemeen zijn de regels van het basisspel van toepassing. Er is *geen* overwinningspunt te verdienen met het eerste dorp op een ander continent.

De zeerover wordt in dit spel niet gebruikt.

a) Ontdekking van Nieuwe Werelddelen

- De eerste dorpen mogen alleen in Eurazië gebouwd worden. Zodra landtegels van andere continenten bereikt worden komen de getallenfiches uit het linnen zakje aan de orde.
- Zodra een speler met een straat of een schip een kruispunt bereikt dat aan een landtegel grenst die *geen getallenfiche* heeft, dan trekt hij er één uit het linnen zakje en legt dit fiche op de landtegel.
- Wanneer zich in het verdere verloop van het spel geen getallenfiches meer in het zakje meer bevinden, dan moet de speler volgens de regel "Uitgeput Land" (zie hieronder) een getallenfiche van het Eurazisch continent pakken.
- Wie in Amerika, Afrika of Australië met een schip als eerste een kruispunt met een overwinningspuntenfiche bereikt, pakt dit fiche en legt dit zichtbaar voor zich neer.

Voorbeeld: De witte speler zet zijn scheepvaartroute voort aan de tegenoverliggende bordzijde.

Bijzondere Regel: Uitgeput Land

Zodra de getallenfiches uit het linnen zakje op zijn, wordt bij het ontdekken voor van een nieuwe landtegel volgens de regel "Uitgeput Land" gehandeld: De speler die aan de beurt is moet een getallenfiche van een landtegel uit Eurazië verwijderen.

Bij de keuze van fiches gelden de volgende voorwaarden:

1. Een dorp of stad op het thuiscontinent moet minimaal één landtegel overhouden waarop nog een getallenfiche ligt.

2. Met inachtnaam van de vorige regel moet de speler het getallenfiche eerst wegnemen van een landtegel waaraan hij zelf een dorp of stad gebouwd heeft.
3. Ook op de nieuwe continenten mogen rode getallenfiches niet naast elkaar liggen.

Maar: Wanneer een speler bij het volgen van bovenstaande regels geen getallenfiche van het thuiscontinent weg kan nemen, is het toegestaan een getallenfiche van één van de nieuwe continenten weg te nemen, met inachtnaam van de bovengenoemde regels.

a) Oversteek van de Pacific

In dit scenario is het mogelijk een scheepvaartroute over de linker- of rechterraand van het spelbord te bouwen. Twee halve zeshoektegels, die aan de linker- en rechterraand op dezelfde hoogte liggen, moet men zich voorstellen als 1 hele zeshoektegel. Het is niet toegestaan om van de boven- naar de onderrand of omgekeerd een scheepvaartroute te leggen; schepen varen niet van de ene pool naar de andere pool.

b) De wervelstorm

Wanneer er '7' wordt gegooid, wordt eerst de wervelstorm bewogen, daarna wordt de struikrover pas verzet. Alleen het gebied waarop de wervelstorm *landt* (details worden verderop gegeven), wordt door de wervelstorm geteisterd: van iedere speler die één of meer straten of schepen aan de rand van deze tegel heeft liggen wordt één schip (op zijn zij leggen) of één straat (dwars leggen) naar keuze verwoest.

Belangrijk: Wanneer een handels- of scheepvaartroute door de wervelstorm onderbroken is, moet deze eerst hersteld worden voordat ergens anders verder gebouwd mag worden.

De wervelstorm wordt als volgt verplaatst:

- De speler die '7' gegooid heeft verzet de wervelstorm in de richting van de *pijl*.

- Het aantal tegels dat de wervelstorm verplaatst wordt is gelijk aan het aantal ogen van de *hoogste* dobbelsteen.
- De wervelstorm mag niet op een tegel van het raamwerk gezet worden.
- *Voordat* een tegel van het raamwerk bereikt wordt, moet de speler de richting van de wervelstorm veranderen. Dit mag *niet* de richting zijn waarvandaan de wervelstorm kwam.
- Wanneer de wervelstorm verzet is, mag de speler de wervelstorm een willekeurige richting geven (natuurlijk niet in de richting van een aanliggende tegel van het raamwerk). De speler die de volgende '7' gooit, moet de wervelstorm dan in die richting verder verzetten.
- De wervelstorm verhindert de productie van de tegel waarop hij ligt niet.

4 Einde van het Spel

De speler die aan de beurt is en als eerste 15 overwinningspunten behaald heeft, is de winnaar van het spel.

Voorbeeld: De rode speler heeft '7' gegooid ('5' en '2'). Hij verzet de wervelstorm nu in de vastgestelde richting 5 tegels. Voor randtegels bepaalt hij zelf opnieuw de richting. De blauwe en witte speler worden door de wervelstorm geteisterd: beiden verliezen een schip.

WESTWAARTS

Spelers: 3 tot 5

Duur: ca. 120 minuten

Scenario van Brigitte en Wolfgang Ditt

Het Verhaal

Wanneer er iets is dat iedere echte kolonist met de geboorte meekrijgt, dan is het het verlangen naar nieuwe, onontdekte landen en de immer wakkere pioniersgeest. Het is dan ook geen wonder, dat het bericht van een “Nieuwe Wereld” aan de andere kant van de oceaan, de ondernemende nakomelingen van Catan niet lang rustig hield. In hun stormbestendige schepen voeren ze naar de andere kant van de grote plas en wierpen hun ankers uit in de havensteden aan de oostkust van de Nieuwe Wereld.

Hier vertelde men ware wonderverhalen over goud en de uitgestrekte vlakten in het westen. Godzijdank had een koddige Engelsman nog niet zo lang geleden een wild snuivend vehikel uitgevonden, dat de oerinwoners van de Nieuwe Wereld “IJzeren Paard” noemden.

Dit ijzeren paard kwam de pioniers uit Catan als geroepen. Overal aan de oostkust, in New York, Boston, Miami, Norfolk, Savannah en Jacksonville, maakten de energieke kolonisten zich ge-

reed voor de grote race naar het westen.

Machtige, onberekenbare rivieren moesten overwonnen worden, enorme watermassa's moesten overgestoken worden. Maar niet alleen de natuur, ook de oorspronkelijke indianenstammen maakten de kolonisten het er niet makkelijker op om vooruit te komen. Dat niet iedere indiaan noodzakelijkerwijs ook een eervolle indiaan was, dat buiten de kolonisten, begrijpelijkerwijs, naar vol vermogen uit. Men liet vuurwater rondgaan, en wist daarmee menige bedreiging van de vertoornde rode helden te keren.

Hier en daar verspreid over het land stuurden de forten de dappere ruiters van de Cavalerie te hulp; maar ook dat kon even duren en de kolonisten leden in de tussentijd steeds weer grote verliezen. De pioniers die steeds aan het front de sporen legden voor het ijzeren paard, en bruggen bouwden over de rivieren, liepen natuurlijk het meeste gevaar.

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- Zeevaarders

Extra materiaal uit de stansramen:

- 29 rode fiches
- 7 rivierdelen
- 3/4/5 Pionierstroepen
- 3/4/5 Forten
- 3/4/5 Overzichtskaarten 'Bouwkosten'
- 1 Indianenstam

Verder:

- 3/4/5 voetjes in de kleur van de speler
- 1 zwart voetje

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 104 en 105 van het boek. Geen havens uit het basisspel; 5 speciale havens en 5 3:1 havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen
- 1 speelfiguur 'Pionierstroep' met voetje
- 1 fort
- 1 overzichtskaart 'Bouwkosten'

2 De Voorbereiding

Bouw het scenario op zoals aangegeven op de afbeelding en maak het daarna als volgt af:

- Gebruik voor Canada en Mexico 4 haven-tegels uit het basisspel. Leg deze ondersteboven neer. Canada en Mexico blijven witte vlekken op de landkaart, maar kunnen wel bebouwd worden.
- Op de kaart staan de namen van een aantal steden in de VS aangegeven. Markeer de overeenkomstige kruispunten met rode markeerfiches. Dit zijn de plaatsen waar een stad gebouwd kan worden (stedebouwlocaties).
- Met de rivierdelen A+B wordt de Colorado (linker rivier) gevormd; met de delen C+D de Missouri (middelste rivier) en met de delen E,F+G de Mississippi (rechter rivier).
- De indianenstam (indianenfiguur op voet) wordt in de woestijn zonder stedebouwlocatie gezet. De indianenstam vervangt in dit scenario de struikrover.
- Iedere speler zet zijn pionierstroep in het voetje van zijn kleur.

Opzetfase

De startspeler wordt door dobbelen bepaald. Hij kiest als eerste de startstad aan de Atlantische Oceaan uit (de Atlantische Oceaan wordt voorgesteld door de acht rechter zeetegels); daarna volgen de andere spelers *rechtsom*. De steden Boston, New York, Norfolk, Savannah,

Jacksonville en Miami staan ter beschikking. De speler die als laatste zijn start-stad gebouwd heeft, begin nu het eigenlijke spel. Daarna volgen de andere spelers linksom.

Nadat een speler zijn thuisplaats gekozen heeft (en met een stad heeft gemarkeerd), legt hij direct de eerste rails (straten; zie onder) neer. Het aantal is afhankelijk van de start-stad:

- 3 rails: Boston en Miami
- 2 rails: New York en Norfolk
- 1 rails: Savanna en Jacksonville

De rails worden als straten neergelegd: op de zijkanten van de tegels. Startpunt is de gekozen thuisplaats. Aansluitend zet de speler zijn pionierstroep aan het einde van zijn spoorlijn. Als grondstof krijgt hij twee maal de grondstof die in zijn thuishaven verhandeld kan worden.

Alle gewijzigde regels met betrekking tot de bouw van rails (parallelbouw, bouw door dorpen en steden van medespelers) zijn reeds in de opzetfase van toepassing.

3 De Regelwijzigingen

Algemene Aanwijzingen

De straten worden als rails gebruikt; de schepen als brug of brug met rails. De struikrover wordt door de indianenstam vervangen en de ridders worden cavalerie. Nieuw zijn onder andere ook de speelfiguren "pionierstroep" en "fort".

De *pionierstroep* markeert de plaats waar de spoorlijn verder gebouwd wordt. Hij beweegt zich met de rails verder, maar kan in beperkte mate omgeleid worden.

De *indianenstam* hindert de pionierstroep door dat hij de spoorwegbouw en de pionierstroep hindert.

Een *fort* kan de pionierstroep voor de bedreiging van de indianenstam beveiligen; wanneer een indianenstam de pionierstroep echter al bedreigt, kan die alleen nog maar door *vuurwater* gekalmeerd worden of door de *cavalerie* verdreven worden.

De Spelfasen

a) Grondstofopbrengsten

Naast de dorpen en steden produceren ook de *pionierstroepen* grondstoffen. Dit werkt als bij een dorp: 1 grondstof per geworpen landtegel. Bij een '7' moeten grondstoffen zoals in de basisregels afgelegd worden; andere aanpassingen staan in het deel "Indianen en Cavalerie" beschreven.

b) Handelen en Bouwen

Handel wordt als in het basisspel bedreven. Een pionierstroep op een haven geeft *geen* recht op de voordelen van die haven.

Wanneer de speler die aan de beurt is, verklaart dat hij klaar is met handelen, dan mag (niet moet) hij ter afsluiting zijn pionierstroep verplaatsen. Een pionierstroep wordt langs een eigen stuk spoorweg verzet (ook een spoorweg over een brug).

Wanneer de speler een fort gebouwd heeft, en hij beweegt zijn pionierstroep, dan moet hij zijn fort opgeven, van het bord halen en voor zich neerleggen (het fort moet opgegeven worden wanneer de pionierstroep beweegt).

Voor de beweging van de pionierstroepen zijn de volgende beperkingen van toepassing:

- Een pionierstroep mag niet bewogen worden wanneer deze door een indianenstam bedreigd wordt en geen fort heeft (zie "Indianen en Cavalerie").
- Een pionierstroep mag niet bewogen worden wanneer deze wel een brug, maar nog niet de rails over de brug gebouwd heeft (liggend schip).
- Een pionierstroep mag niet naar een eigen dorp of stad gezet worden.

c) Bouwfase

In de bouwfase komen voor een aantal elementen andere in de plaats. Straten en schepen wor-

den niet meer gebouwd. Daarvoor in de plaats komen rails, bruggen, het fort en vuurwater. Behouden blijven —met gewijzigde bouwkosten— dorpen, steden en ontwikkelingskaarten.

Rails

Rails kosten 1 hout (voor de bielzen) en 1 ijzer (voor de rail). Rails worden door een (vroegere) straat gemarkeerd.

- Rails moet altijd daar aangelegd worden waar de eigen pionierstroep staat.
- Na de bouw van rails moet de pionierstroep langs de rails verder gezet worden. De pionierstroep kan daardoor in een dorp of een stad terechtkomen.
- Wanneer de speler een fort bezit, moet hij dit opgeven, van het bord nemen en voor zich neer leggen (het fort moet opgegeven worden wanneer een pionierstroep bewogen wordt).
- Spoorrails mag, in tegenstelling tot de straten in het oorspronkelijke spel, parallel gebouwd worden. Er kunnen dus verschillende spelers hetzelfde traject bouwen. Het is niet toegestaan parallel aan zichzelf te bouwen.
- Spoorwegen mogen door dorpen en steden van andere spelers lopen.

Bruggen

Bruggen zijn nodig om rivieren over te steken. Bruggen worden uit 1 hout (vakwerk) en 1 leem (fundament) gebouwd, en door een op zijn kant liggend schip voorgesteld.

- Wanneer de spoorweg verder geleid moet worden langs een kant waarbij een rivier overgestoken moet worden (daartoe tellen ook de mondingen van de Colorado en de Mississippi), dan moet er eerst een *brug* gebouwd worden. Een op zijn zijde liggend schip wordt zoals een rails aan de zijde van de tegel gelegd; de pionierstroep mag echter nog niet verder trekken.
- Wanneer over de brug rails gelegd worden, dan wordt het schip op mast en boeg neergezet (een abstract viaduct dat de brug voorstelt). Nu moet ook de pionierstroep verder bewegen en moet een eventueel aanwezig fort opgegeven worden.

Fort

Een fort kan alleen gebouwd worden, wanneer een pionierstroep niet door indianen bedreigd wordt. Een speler kan altijd maar één fort tegelijkertijd bezitten.

- Een fort wordt uit 1 leem (grondwerken) opgetrokken. De speler schuift het fiche onder zijn pionierstroep.
- Zolang het fort bestaat, bedreigt de indianenstam de pionierstroep niet, en kan bij een aanval geen grondstof geroofd worden (zie “Indianen en Cavalerie”).
- Wanneer een pionierstroep verderbewogen wordt (hetzij als afsluiting van de handelsfase, hetzij na de bouw van een rail), dan *moet* het fort opgegeven worden.

Vuurwater

Vuurwater wordt uit 2 graan gebrand (2 grondstoffenkaartjes graan afleggen). Daarmee wordt de indianenstam direct gekalmeerd. De speler zet de indianenstam meteen terug in een woestijn (zie “Indianen en Cavalerie”).

Dorpen

Dorpen kosten zoals gewoonlijk 1 hout, 1 leem, 1 wol en 1 graan. De volgende wijzigingen zijn van toepassing:

- De afstandsregel heeft alleen nog maar betrekking op *eigen* dorpen en steden, voor andere dorpen en steden hoeft er niet aan voldaan te worden. Er mag slechts één dorp of stad op een kruispunt staan.
- Een dorp mag *niet* bij een *eigen* pionierstroep gebouwd worden, wel bij de pionierstroep van een ander.
- dorpen mogen ook op kruispunten zonder stedbouwlocatie gebouwd worden, ze mogen dan echter niet tot stad uitgebouwd worden.
- Wanneer een dorp op een stedbouwlocatie gebouwd wordt, dan blijft het rode fiche onder het dorp staan om aan te geven dat het tot stad uitgebreid kan worden.

Steden

Een stad kost zoals gebruikelijk 3 erts en 2 graan. Er is één wijziging:

- Steden mogen alleen op een stedbouwlocatie gebouwd worden (daar waar een rood fiche onder het dorp ligt).

Ontwikkelingskaarten

Ontwikkelingskaarten kosten zoals gebruikelijk 1 wol, 1 graan en 1 erts. Er zijn twee wijzigingen:

- De ridders worden cavalerie, die de indianenstam verdrijft (zie “Indianen en Cavalerie”).
- De kaart “Stratenbouw” geeft de speler de mogelijkheid om twee rails of een brug en rails (in willekeurige volgorde) te bouwen. Wanneer als eerste een rails gebouwd wordt, beweegt de pionierstroep mee verder. Wanneer de pionierstroep daarna door een indianenstan bedreigd wordt, dan vervalt de bouw van een tweede rails of brug. Wanneer bij het tweede bouwen eveneens rails gelegd wordt, dan wordt de pionierstroep opnieuw verder gezet. Aangezien in elk geval de pionierstroep verzet wordt, dient een eventueel aanwezig fort opgegeven te worden. De kaart “Stratenbouw” kan niet gebruikt worden wanneer de indianenstam de pionierstroep bedreigt (zie “Indianen en Cavalerie”).

Indianen en Cavalerie

In plaats van de struikrover is in dit scenario de *indianenstam* aanwezig, die de pionierdorpen overvalt. De ridders worden *cavalerie*, die de indianenstam verplaatst.

- Wanneer er ‘7’ gegooid wordt, of een cavaleriekaart (ridderkaart) getrokken wordt, dan valt de indianenstam aan. Daartoe wordt hij op een landtegel gezet waarop op minimaal één van de hoeken een pionierstroep staat (de woestijntegel is ook toegestaan) en waarvan het getallenfiche ten westen van de Mississippi ligt. Wanneer zo’n tegel niet aanwezig is, dan beweegt de indianenstam niet.
- Van een speler, wiens *pionierstroep* aangevallen wordt, en die niet door een fort beschermd is, mag een grondstoffenkaart getrokken worden (eigenaren van aanliggende dorpen en steden mogen niet beroofd worden).

- Zoals gebruikelijk produceert het bezette land geen grondstoffen.

De indianenstam bedreigt alle pionierstroepen op de hoeken van de tegel, wanneer de betreffende speler geen fort bezit. De bedreigde pionierstroepen mogen geen rails leggen, bruggen bouwen of zich bewegen. De indianenstam heeft zijn uitwerking ook wanneer hij in de woestijn staat. Wanneer een pionierstroep door beweging of door bouw van rails aan een hoekpunt van een tegel die door de indianenstam bezet wordt, dan wordt deze pionierstroep ook bedreigd. Een speler kan zich van de indianenstam bevrijden door tijdens de bouwfase vuurwater te kopen. Daarvoor legt hij de betreffende grondstoffen (2 graan) af, en zet de indianenstam in een woestijn. Wanneer zich aan deze woestijn een pionierstroep bevindt, dan is die nu bedreigd. Er mag *geen* grondstoffenkaartje getrokken worden.

“Grootste Riddermacht” (Leger)

De “Grootste Riddermacht” blijft volgens de gebruikelijke regels bestaan. De kaart stelt het le-

ger voor en wordt door middel van de cavalerie (ridders) aan de speler toebedeeld.

“Langste Handelsroute” (Bereiken van de Pacific)

De bijzondere overwinningspuntenkaart “Langste Handelsroute” wordt voor de snelste bouw van een doorgaande spoorlijn van de Atlantische naar de Grote Oceaan gebruikt.

De speler die met zijn pionierstroep als eerste een kruispunt aan de Grote Oceaan bereikt, krijgt de kaart. Deze kan hem niet meer afgepakt worden. Als Grote Oceaan tellen alle zee-tegels waarin de letters PAZIFIK in het diagram (blz. 104) staan. Met het bereiken van de Pacific bij San Diego of in Mexico wordt deze kaart dus niet verdiend. De speler mag later zijn pionierstroep weer van de kust wegtrekken zonder de kaart te verliezen.

4 Einde van het Spel

Het spel eindigt zodra een speler 10 overwinningspunten heeft *en* met zijn spoorlijn de Pacific bereikt heeft.

DE STEPPENRUITERS

Spelers: 3 of 4
Duur: ca. 120 minuten

Scenario van Klaus Teuber

Het Verhaal

Meer dan 2000 jaar geleden leefde er aan de rand van de woestijn een trots volk. De legende verhaalt, dat de rijkdom, die het vruchtbare land ten oosten van de woestijn ieder van de met sagen omgeven volkeren schonk, ook nijd, afgunst en eindeloze oorlogen veroorzaakte. Er verscheen een profeet uit de woestijn die predikte dat armoede en bezinning op het eenvoudige, harde leven in de woestijn, aan alle kwaadheid een einde zou maken. Het volk volgde de profeet en keerde de beschaving de rug toe.

Op een dag echter, verschenen er kolonisten van het verre eiland Catan in het eens zo geprezen land. Ze hercultiveerden het land ten oosten van de woestijn, verbouwden graan, lieten schapen grazen, delfden erts, hakten hout en groeven leem af. De meest wijzen onder de kinderen van Catan keken over de eilanden uit en zeiden:

“Zal de pracht die ons land aan de rand van de woestijn ons gegeven heeft niet als een baken naar de tenten van de steppenruiters stralen? Zal er niet menig zoon van deze woestijn zijn, die zich verzet en zich herinnert wat de ouderen nog altijd vertellen? Hoe groot het volk ooit geweest was? Mogen we ons er daarom over verwonderen, dat op een dag de steppenruiters uit hun woestijn komen en aanspraak maken op het oude land? Laat ons daarom de resterende tijd gebruiken om ons tweede vaderland op de eilanden te vestigen, die verre zijn van alle aanspraken en gevaren.”

Het kwam zoals het komen moest: hoe meer dorpen en steden er op het vasteland ontstonden, hoe onrustiger het aan de rand van de woestijn werd; en op een dag was er voor de bereiden steppenvolkeren geen houden meer aan: de steppenruiters overspoelden het land.

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- Zeevaarders

Extra materiaal uit de stansramen:

- 18 Steppenruiters
- 6 getallenfiches: 4, 5, 6, 8, 9 en 10
- 2 vulkaantegels
- 3 jungletegels

- 10 ontdekkingsfiches
- 1 overwinningspuntenfiche

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 110 en 111 van het boek. Geen havens uit het basisspel; 5 speciale havens en 5 3:1 havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen

2 De Voorbereiding

Bouw het scenario op volgens de afbeelding. Maak daarna het scenario als volgt af:

- Leg de getallenfiches en de 6 extra getallenfiches uit de stansramen volgens de afbeelding op de landtegels (in beide sets zijn niet voldoende getallenfiches beschikbaar).
- Schud de 10 havens en leg ze willekeurig op de aangegeven plaatsen
- Leg de 18 steppenruitersfiches naast het spelbord klaar.
- Leg de ontdekkingsfiches en het overwinningspuntenfiche naast het spelbord klaar.

Opzetfase

Het grote eiland linksboven met de drie woestijntegels is het “vaderland”. Iedere speler moet zijn beide startdorpen op dat eiland bouwen. Iedere speler *moet* minstens één dorp aan de kust bouwen en daar in plaats van een straat een schip aan leggen.

3 De Regelwijzigingen

In het algemeen zijn de spelregels van het basisspel en de Zeevaarders-uitbreiding van toepassing.

- In dit scenario zijn de zeerover en de struikrover niet aanwezig. Wanneer er ‘7’ gegooid wordt, verliezen alle spelers met meer dan 7 grondstoffen, de helft van hun kaarten, zoals gebruikelijk. De speler die ‘7’ gegooid heeft, mag bij een willekeurige speler een kaart roven.
- De overwinningspuntenkaart “Grootste Riddermacht” is niet in dit scenario aanwezig.

De Steppenruiters

Iedere keer, wanneer een speler een dorp of een stad gebouwd heeft, moet hij steppenruiters op het bord zetten:

Bij 3 spelers *drie* steppenruiters en bij 4 spelers *twee*. De steppenruiters worden op een willekeurige *woestijntegel* gezet.

Aanbeveling: De steppenruiters moeten zo gelijkmatig mogelijk over de woestijntegels verspreid worden.

- Zodra alle 18 steppenruiters in de woestijn staan, begint de “Stormaanval der Steppenruiters”. Iedere keer, wanneer een getal gegooid wordt, dat overeenkomt met het getallenfiche op een tegel dat *naburig* is aan een tegel met een steppenruiter, dan wordt een steppenruiter uit de woestijn gepakt en op de tegel met het gegooide getal gezet. Op landtegels mag altijd maar één steppenruiter staan.
- Wanneer er twee tegels met het gegooide getal grenzen aan een tegel waarop een steppenruiter staat, dan worden beide tegels van een steppenruiter uit de woestijn voorzien.
- Belangrijk: “Naburig” geldt in eerste instantie alleen voor de woestijntegels, maar breidt zich daarna uit naar alle tegels die door de steppenruiters veroverd zijn.

Voorbeeld: Er is ‘3’ gegooid. Het heuvellandschap met de ‘3’ ligt aan een weide waarop al een steppenruiter staat. Nu wordt er een steppenruiter uit de woestijn genomen en op het heuvellandschap met de ‘3’ gezet. De weide met de ‘3’ blijft voorlopig nog ongeteisterd door

steppenruiters omdat geen van de aangrenzende landtegels al door de steppenruiters is ingenomen.

Effect van de Steppenruiters

Een steppenruiter blokkeert, net als de struikrover, het getallenfiche van de bezette tegel. Aangrenzende dorpen en steden krijgen dus geen opbrengsten meer van deze tegel. Belangrijk: Voordat de steppenruiters de tegel innemen, krijgen de eigenaren van dorpen en steden aan deze tegel nog eenmaal hun grondstoffen.

- Wanneer er straten tussen twee tegels liggen die beiden door de steppenruiters bezet zijn, dan worden deze straten door de steppenruiters waardeloos gemaakt. Waardeloze straten markeert men door ze 90 graden te draaien. Waardeloze straten tellen niet meer mee voor de langste handelsroute.
- Zodra een dorp of stad niet meer grenst aan een vrije landtegel (zonder steppenruiter), dan wordt het dorp of de stad door de steppenruiters ingenomen. Ingenomen dorpen en steden tellen niet meer als overwinningspunt. Om aan te geven dat een dorp of stad ingenomen is, wordt het op de bovenzijde gelegd.
- Steppenruiters kunnen niet op zeetegels gezet worden, de eilanden blijven daarom vrij van steppenruiters.

Vlucht naar de Eilanden

Om in dit scenario te overleven, is het voor de spelers noodzakelijk om op tijd een scheepvaartroute naar het zuidelijke of oostelijke eiland te bouwen, en daar dorpen te stichten. Op tijd betekent in dit geval: vluchten voordat de steppenruiters het thuseiland veroverd hebben. Op de eilanden wachten nieuwe landschappen op de spelers: de vulkaan en de jungle.

Vulkanen

idee: Bastian Schulz

De activiteit van een vulkaan wordt bepaald door het getallenfiche dat erop ligt. Wanneer tijdens het spel het getal gegooid wordt dat op het getallenfiche staat dat op de vulkaan ligt, dan breekt de vulkaan uit. De speler moet nu met één dobbelsteen opnieuw gooien om vast te stellen naar welke kant de lavastroom loopt. In

de hoeken van de vulkaantegel staan kleine getallen. De lava stroomt naar die hoek toe waarvan het getal overeenkomt met de worp. Wanneer er een dorp op deze hoek staat, dan wordt dit verwoest: het dorp wordt van het speelveld genomen en gaat terug in de voorraad van de speler. Wanneer het om een stad gaat, dan wordt deze teruggebracht tot dorp. Een vulkaanuitbarsting heeft echter ook voordelen: de vulkaan maakt de naburige graanvelden extra vruchtbaar. Bij een vulkaanuitbarsting krijgen dorpen van graanvelden die aan de vulkaan liggen, direct 1 graan (steden krijgen 2 graan).

Jungle

Wanneer één van de getallen gegooid wordt die op de jungletegels liggen, dan krijgt elk dorp aan deze jungletegel direct een ontdekkingsfiche (een stad twee). Ontdekkingsfiches kunnen bij de aankoop van ontwikkelingskaarten gebruikt worden: een ontdekkingsfiche telt als jokers voor een willekeurige grondstof bij de *aankoop* van een ontwikkelingskaart.

Voorbeeld: Een speler betaalt voor een ontwikkelingskaart met 1 erts en 2 ontdekkingsfiches. Of: 1 graan, 1 wol en 1 ontdekkingsfiche. Opgelet: Ontdekkingsfiche tellen niet als grondstof. Ze zijn niet van belang bij een '7' en ze kunnen niet gestolen of verhandeld worden.

Terugdringen van de Steppenruiters

De spelers kunnen zich tegen de steppenruiters verweren:

De speler die een ridderkaart trekt, mag een steppenruiter van zijn keuze uit het spel verwijderen (terug in de doos). De ridderkaart komt dan op de aflegstapel (er is geen "Grootste Riddermacht").

- Het bevrijde land brengt vanaf de volgende beurt weer grondstoffen op.
- Wanneer door het verwijderen van een steppenruiter een waardeloze straat weer aan een vrije tegel ligt, dan wordt de straat weer in haar normale positie gedraaid.
- Wanneer door het verwijderen van een steppenruiter een dorp of stad weer aan een vrije landtegel grenst, dan wordt het dorp of de stad weer rechttop neergezet; de overwinningspunten worden dan weer meegeteld.

Zolang er nog steppenruiters in de woestijn zijn, kan het natuurlijk voorkomen dat een bevrijd land weer opnieuw door de steppenruiters ingenomen wordt.

Bijzonder Overwinningspunt

De speler die als eerste twee steppenruiters verdreven heeft, krijgt het bijzondere overwinningspunt. Dit overwinningspunt kan de speler

niet meer kwijtraken, ook niet wanneer andere spelers later meer steppenruiters verdreven hebben.

4 Einde van het Spel

De speler die aan de beurt is en 13 overwinningspunten behaald heeft is de winnaar van het spel.

DE STEPPENRUITERS

Spelers: 5 of 6

Duur: ca. 120 minuten

Scenario van Klaus Teuber

1 Het Spelmateriaal

Benodigde kolonisten sets:

- Het Kolonisten basisspel
- + uitbreiding voor 5&6 spelers
- Zeevaarders
- + uitbreiding voor 5&6 spelers

Extra materiaal uit de stansramen:

- 26 Steppenruiters
- 6 getallenfiches: 4, 5, 6, 8, 9 en 10
- 3 vulkaantegels

- 3 jungletegels
- 12 ontdekkingsfiches
- 1 overwinningspuntenfiche

Speelveldopbouw en aantal tegels als weergegeven op bladzijde 114 en 115 van het boek. Geen havens uit het basisspel; 5 speciale havens en 6 3:1 havens uit de Zeevaardersuitbreiding.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:

- 15 straten
- 5 dorpen
- 4 steden
- 15 schepen

2 De Voorbereiding

Bouw het scenario op volgens de afbeelding. Maak daarna het scenario af als bij het scenario voor 3 en 4 spelers is beschreven

3 De Regelwijzigingen

De regelwijzigingen zoals beschreven bij het scenario voor 3 en 4 spelers zijn van toepassing. De steppenruiters worden als volgt ingezet: Iedere keer wanneer een speler een dorp of stad bouwt, moet hij steppenruiters op een willekeurige woestijntegel zetten: bij 5 spelers *drie* step-

penruiters; bij 6 spelers *twee*. De “Stormaanval der Steppenruiters” begint zodra alle 26 steppenruiters in de woestijn staan.

Niet vergeten: Bij het spel met meer dan vier spelers is de buitengewone bouwfase van toepassing.

4 Einde van het Spel

De speler die aan de beurt is en 13 overwinningspunten behaald heeft is de winnaar van het spel.

VARIANTEN OP CATAN

Heeft u er nooit aan gedacht om een spelregel te veranderen om het spel eens een keer anders te spelen? Vaak zijn het maar kleine aanpassingen die een spel gevarieerd maken. In andere gevallen zijn het wat grotere ingrepen op het Cataanse spelverloop en zijn de veranderingen overeenkomstig groter.

In beide gevallen vindt u in dit hoofdstuk een grote hoeveelheid voorbeelden. Voor de meeste varianten is een basisspel en een Zeevaardersuitbreiding nodig. Wanneer u met meer dan vier personen wilt spelen zijn de betreffende uit-

breidingssets voor 5&6 spelers ook nodig. Wanneer voor de betreffende variant speciale speelstukken nodig zijn, dan zijn die in de stansramen te vinden.

Anders dan bij de scenario's in dit boek, wordt er geen speelveldopbouw gegeven. Wanneer er niets anders aangegeven is, functioneren de varianten met nagenoeg elke opbouw.

De regels uit het basisspel en de Zeevaardersuitbreiding zijn van toepassing. De gewijzigde of extra regels staan afzonderlijk beschreven.

VARIANTEN TE LAND

Voor de volgende varianten zijn alleen een basisspel en, indien u met vijf of zes spelers speelt, een uitbreidingsset voor 5&6 spelers nodig. Wanneer één van deze varianten ook met de Zeevaarders-uitbreiding gespeeld kan worden, dan wordt dit apart aangegeven. U heeft dan natuurlijk ook de overeenkomstige Zeevaarders-uitbreidingen nodig.

Gebeurtenissen op Catan

Naar een idee van Frauke Lang en echtgenoot en echtpaar Meister/Pulheim

Geschikt voor: Basisspel

U wilt meer toeval in het spel brengen, door verrassende gebeurtenissen het leven op Catan nog afwisselender maken? Probeer dan de volgende variant.

Extra materiaal:

- Gebeurtenistabel (kopieervoorbeeld aan het einde)

Steeds wanneer een speler bij het begin van zijn beurt voor opbrengsten gedubbeld heeft, wordt op de tabel gekeken welke van de 11 gebeurtenissen daarbij hoort. Pas nadat deze gebeurtenis afgehandeld wordt, krijgen de spelers hun gebruikelijke grondstoffen.

Getal	Gebeurtenis
2	Aardbeving: Elke speler met meer dan zes straten of meer dan 3 schepen moet, naar zijn eigen keuze, het uiteinde van zijn handelsroute, danwel het laatste schip van een eigen open scheepvaartroute verwijderen, of twee willekeurige grondstoffenkaarten aan de bank betalen.
3	Gunstige ruil: Elke speler mag twee grondstoffen in verhouding 1:1 met de bank ruilen.
4	Succesvol jaar: Elke speler krijgt 1 grondstoffenkaart naar keuze van de bank
5	Zo gewonnen...: De eigenaars van de "Langste Handelsroute" en de "Grootste Riddermacht" krijgen een grondstoffenkaart naar keuze van de bank.
6	Bedeling: Elke speler die minder dan 3 grondstoffenkaarten op handen heeft, krijgt er naar keuze één van de bank.
7	Rover: Geen bijzondere gebeurtenis, de rover wordt zoals gebruikelijk afgehandeld.
8	Steun: De spelers met het minste overwinningspunten, krijgen van de bank één grondstof naar keuze
9	... zo geronnen: De eigenaars van de "Langste Handelsroute" en de "Grootste Riddermacht" moeten een grondstoffenkaart afgeven aan de bank.
10	Huurling: Geldt alleen voor de speler die gegooid heeft: Wanneer de struikrover op een tegel staat waaraan de speler een dorp of stad heeft liggen, dan mag hij bij zijn rechterbuur één grondstoffenkaart trekken.
11	Gunstige Wind: Ieder dorp en iedere stad die aan een haven liggen krijgen één grondstof naar keuze.
12	Vermogensspreiding: Alle spelers verliezen één grondstof: iedere speler mag bij zijn linker buur één grondstoffenkaart uit de hand trekken en deze houden.

Cataanse Fabrieken

Edwin Ruschitzka

Geschikt voor: Basisspel

Zou het niet fantastisch zijn, wanneer men zijn grondstoffen zelf kon produceren—met mate tenminste?

Men zou niet slechts meer aangewezen zijn op geluk bij het dobbelen of de handelsbereidheid van de medespelers. In deze variant heeft u die mogelijkheid. In ieder geval wordt er niet zo druk gehandeld als in het normale spel.

Extra materiaal uit de stansramen:

- Fabrieken

Verder:

- Per speler één voetje in de kleur van de speler

Iedere speler krijgt aan het begin een fabriek in zijn kleur. Deze fabriek kan men in de loop van het spel op een kruispunt bouwen, net als een dorp.

Bouwkosten:

1 hout, 1 erts, 1 wol, 1 graan en 1 leem.

Wanneer een getal gegooid wordt, dat zich op één van de drie tegels bevindt waaraan de fabriek staat, dan krijgt de speler de betreffende grondstoffenkaart. Hij kan daar ook vanaf zien en in plaats daarvan een grondstof pakken van een landschap waaraan zijn fabriek ook staat, maar dat niet gedubbeld werd. Dat wil zeggen: hij ruilt de gegooide grondstof tegen een andere om.

Voorbeeld: Een fabriek staat op een kruispunt van een bos, een akker en een weide. De weide werd gedubbeld. De speler mag nu een grondstoffenkaart hout, graan of wol pakken.

Armoede is geen Schande

Brigitte en Wolfgang Ditt

Geschikt voor: Basisspel
Zeevaarders-uitbreiding

Wie kent het niet? Steeds weer worden de getallen van de andere spelers gegooid, en zelf krijg je niets. Dat zou je nu niet zo veel meer mogen storen.

Extra materiaal uit de stansramen:

- 30 rode fiches

Wanneer een speler bij het dobbelen om grondstoffen geen opbrengsten krijgt, dan krijgt hij ter compensatie een rood fiche. Wanneer er '7' wordt gegooid, dan krijgen alle spelers een rood fiche, behalve de speler die '7' gegooid heeft.

De fiches worden ingezet om een opbrengstenworp (met de dobbelstenen) te omzeilen: bij het begin van de beurt legt de spelers zoveel fiches neer als hij overwinningspunten bezit (inclusief de bijzonder overwinningspunten voor "Grootste Riddermacht", "Langste Handelsroute" en overwinningspuntenkaartjes). Blind neergelegde overwinningspunten worden natuurlijk niet meegeteld.

Daarna draait de speler de dobbelstenen zodanig dat ze door hem gewenste getallen tonen. Dit getal wordt dan als opbrengstenworp behandeld. Dat wil zeggen dat iedere speler die aan een tegel met een gelijkgenummerd getal-fiche ligt, opbrengsten krijgt. Wie geen opbrengsten krijgt, krijgt een fiche.

Varianten: Het is toegestaan met fiches te handelen. Het is dan mogelijk om grondstoffenkaartjes tegen fiches te ruilen.

Wraak is Zoet

Wolfgang Lüdtkke

 Geschikt voor: Basisspel
 Zeevaarders-uitbreiding

Wanneer u de grinnikende opmerkingen en medelijdende blikken van uw medekolonisten, wanneer de grondstoffen die u tekort kwam weer aan uw neus voorbij zag gaan, altijd al op de zenuwen gewerkt hebben, dan geeft deze variant u de mogelijkheid het de anderen terug te betalen.

Extra materiaal uit de stansramen:

- 30 rode fiches

Steeds wanneer een speler bij de dobbelsteen-opbrengsten niets produceert, krijgt hij een rood fiche. Zodra hij drie fiches heeft, kan hij ze, wanneer hij aan de beurt is, terug inleveren. Hij mag daarvoor de zee- of struikrover verzetten. Daarna mag hij één van de, aan de tegel aangrenzende spelers een kaart uit de hand trekken, net alsof hij een '7' gegooid zou hebben.

Het District

Naar een idee van H.R. Gottwald

 Geschikt voor: Basisspel

Een stukje aarde, een idyllisch plekje, waarop men veilig voor de rover is, welke inwoner van Catan wenst zich dat niet? Bouw een district en die droom gaat in vervulling.

Wanneer een speler een landschapstegel volledig met eigen straten omsluit, dan is deze tegel vanaf dat moment veilig gesteld voor de struikrover. Wanneer de struikrover al op de landtegel staat, dan mag de speler hem ergens anders neerzetten, en bij één van de daar aangrenzende spelers een grondstoffenkaart trekken.

Burchten op Catan

Fritz Gruber

Geschikt voor: Basisspel

Soms zijn de tijden in Catan niet zo zeker, vooral wanneer de roverbendes steeds sterker worden. Dan wenst men zich een veilig plekje.

Extra materiaal uit de stansramen:

- De burchten

Verder:

- Per speler een voetje in de spelerskleur

Zodra een speler zijn tweede ridderkaart uitspeelt, kan hij beslissen om de beide kaarten onder de stapel ontwikkelingskaarten te leggen, en zo een burcht te bouwen.

Een burcht wordt midden op een willekeurige landtegel gezet waaraan de speler een dorp of stad heeft. Deze tegel is nu beschermd tegen de struikrover, dat wil zeggen, de struikrover kan niet meer op deze tegel gezet worden.

De burcht mag niet op een tegel gezet worden waar de rover reeds staat.

De beslissing of een speler de burcht bouwt, moet genomen worden op het moment dat hij de tweede ridderkaart speelt. Later is dit niet meer mogelijk.

Vulkanen op Catan

Bastian Schulz

Geschikt voor: Basisspel
Zeevaarders-uitbreiding

Een vulkaan is een dilemma. Het is een fascinerend stuk natuur, wanneer hij slaapt. Aan zijn voet is de bodem meestal bijzonder vruchtbaar. Maar Oh Wee als de slapende reus ontwaakt. Dan moet men vrezen voor zijn dorpen en steden.

Extra materiaal uit de stansramen:

- 1 tot 3 vulkaantegels

De vulkaantegels worden bij de landtegels gestopt. Het aantal (1, 2, of 3) wordt aan de spelers overgelaten. In plaats daarvan moeten natuurlijk wel andere landtegels verwijderd worden.

Ook de vulkaantegels krijgen, net als de andere landtegels, een getallenfiche. Er moet op gelet worden dat vulkanen altijd onderling verschillende getallenfiches hebben.

Het getal op het fiche geeft aan wanneer de vulkaan actief wordt. Vulkaantegels leveren geen grondstoffen op.

De spelers kunnen zoals gewoonlijk dorpen en steden op de hoekpunten van een vulkaantegel bouwen. Dit is dan niet zonder gevaar. Zodra namelijk het getal van de slapende reus gegooid wordt, breekt hij uit.

Er wordt dan nog een keer met een dobbelsteen gegooid om vast te stellen in welke richting de gloeiende lava stroomt. De getallen op de hoeken van de vulkaantegel bepalen de richting. Wanneer er een dorp op stad op dat hoekpunt staat, dan wordt die door de uitbarsting getroffen. Een dorp verdwijnt in zijn geheel onder de lava, en wordt aan de eigenaar teruggegeven. Een stad vervalt tot dorp. Wanneer een speler geen dorpen meer heeft, dan verliest hij de stad.

Vulcanië

Martin en Elke Zierke

Geschikt voor: Basisspel

In het grijze verleden beheerste het natuurgeweld het leven op aarde. Overal braken vulkanen van tijd tot tijd uit. Op Catan was dat niet anders. Machtige vulkanen, waar moedige kolonisten zich aan de voet vestigden, waren ooit op het eiland actief. Wanneer dit oergeweld echter uitbrak, kon de opbrengst zich van de een op de andere dag drastisch wijzigen.

Extra materiaal uit de stansramen:

- 1 vulkaantegel

De vulkaan wordt in het midden van het eiland gelegd. De getallen op de hoekpunten hebben in dit scenario geen betekenis. Aan de zes zijden van de vulkaan wordt van elk landschap (gebergte, heuvellandschap, akkerland, weide, bos en woestijn) een tegel gelegd. Daarop komen in willekeurige volgorde de volgende getallenfiches te liggen: 2, 6, 8, 10 en 12; op de woestijn komt geen getallenfiche te liggen. De overige landtegels worden rondom deze tegels gelegd. Wanneer '7' wordt gegooid, kan de speler, in plaats van de struik- of zeerover te verplaatsen, ervoor kiezen de vulkaan uit te laten barsten. Door de as die de vulkaan uitstoot verandert de opbrengst van de 6 omliggende landtegels. Dit gebeurt door de getallenfiches een tegel verder op te schuiven (niet op de woestijn, deze wordt overgeslagen). Wanneer de struikrover op één van deze tegels staat, wordt hij niet mee verschoven. De vulkaan kan niet met behulp van een ridderkaart tot uitbarsten gebracht worden.

Drakendoders

Wolfgang Lüdtko

Geschikt voor: Basisspel

De legende vertelt, dat er een geweldige draak Catan geteisterd heeft. De draak woonde in een vulkaan die precies midden in het eiland lag. De inwoners van Catan leefden in die tijd met angst en beven, wanneer de draak zich op gezette tijden opmaakte om het land te verwoesten en haar bewoners van hun opbrengsten te beroven. Alleen met een dappere riddermacht kon de draak verdreven worden.

Extra materiaal uit de stansramen:

- 1 draak
- 1 vulkaantegel
- 1 windroos met pijl
- 1 zwart voetje
- 12 overwinningspuntenfiches

De windroos wordt als volgt in elkaar gezet: trek de draaipijl van haar voetje af, druk het voetje van onder door de opening in de windroos. Zet nu de richtingspijl boven op het voetje en druk hem aan tot hij er in klikt.

Het spel wordt zoals gebruikelijk opgebouwd. Op de plaats van de woestijn komt de vulkaantegel te liggen (zonder getallenfiche). Op deze tegel wordt de draak (in het voetje) neergezet. De getallen op de vulkaan hebben in dit scenario geen betekenis. De struikrover is niet in het spel. Wanneer '7' gegooid wordt, zijn de normale regels voor het verlies van grondstoffenkaarten van toepassing. De speler die gegooid heeft mag aansluitend, bij een speler naar keuze, een grondstoffenkaart trekken.

Na een volledige speelronde, dat wil zeggen: nadat iedere speler een keer aan de beurt is geweest, begint de draak met zijn rooftocht. Daarvoor wordt door het draaien van de pijl aan de windroos de vliegrichting vastgesteld. Een speler gooit een dobbelsteen. Deze worp geeft aan hoeveel tegels de draak rechtdoor vliegt. Daarbij worden zeetegels en de vulkaantegel overgeslagen. Als de draak van het spelbord vliegt, wordt hij er aan de andere kant weer op gezet en vliegt verder.

Voorbeeld: Er is '4' gegooid. De draak vliegt 2 tegels in de richting van de pijl, slaat de zeetegel over, en komt aan de andere kant het spelbord

weer op. De haventegel telt niet mee, wanneer de draak zijn overige 2 tegels verder vliegt.

Op de landtegel, waar de draak blijft staan—dat kan ook zijn starttegel zijn—valt de draak aan. Iedere speler die aan deze tegel een dorp of stad heeft staan, verliest per gebouw een grondstoffenkaart (wanneer hij die nog heeft). De grondstoffenkaarten worden telkens door de linkerbuur uit de hand getrokken en open op de *vulkaantegel* gelegd.

Een speler kan proberen zich tegen de aanvallen van de draak te beschermen:

- Wie door de draak aangevallen wordt, en minimaal 1 ridderkaart open heeft liggen, mag met een dobbelsteen gooien.
- Wanneer verschillende spelers ridderkaarten open hebben liggen, dan mag eerst de speler met de meeste ridderkaarten een poging wagen. Wanneer hij faalt, mag de speler met daarna de meeste open ridderkaarten een poging wagen, enzovoort. Bij een gelijk aantal open ridderkaarten, mag de speler met de minste overwinningspunten een poging wagen. Wanneer ook het aantal overwinningspunten gelijk is, dan mag de speler die in speelvolgorde het dichtst bij de startspeler zit, de draak tegemoet treden.
- Wanneer een speler succes heeft, zijn alle spelers, die ook door de draak aangeval-

len werden, gered. Wanneer een speler een getal gooit dat kleiner of gelijk is aan het aantal ridderkaarten dat hij open heeft liggen, dan heeft hij de strijd gewonnen en heeft de drakenaanval succesvol afgeweerd.

Voorbeeld: De speler heeft 3 ridderkaarten open liggen. Hij weert een drakenaanval af bij een worp van '1', '2' of '3'.

- De succesvolle speler verdient één overwinningspunt dat hij open voor zich neerlegt. Daarnaast mag hij, uit de kaarten die op de vulkaantegel liggen, drie grondstoffenkaarten uitzoeken (indien voorhanden), die hij op de hand neemt. Aansluitend worden de overgebleven kaarten en de draak weer terug op de vulkaantegel gezet. De spelers die aan de rand van de vulkaantegel een dorp of stad hebben staan, komen daardoor niet in gevaar.
- Wanneer alle spelers falen, dan rooft de draak, zoals beschreven, bij alle aangrenzende spelers een grondstoffenkaart. De draak blijft op de tegel staan. Zolang de draak op een tegel staat, brengt deze geen grondstoffen op.

VARIANTEN VOOR LAND EN ZEE

De Magische 7

Naar een idee van Silke Dennenmoser

Geschikt voor: Basisspel
Zeevaarders-uitbreiding

In Catan zijn nog veel onontdekte en geheime plaatsen. Zo moet er een plaats zijn waar degenen die zich daar vestigt, van tijd tot tijd kosteloos ontwikkelingskaarten toebedeeld krijgt.

Extra materiaal uit de stansramen:

- Tovertegel
- 1 fiche met de dobbelstenen '1' en '6'

De tovertegel wordt bij het basisspel op de plaats van de woestijntegel gelegd; de struikrover begint op de tegel met de '2'. Bij een spel met de Zeevaarders-uitbreiding wordt de tegel in de plaats van een willekeurige landtegel gelegd.

Op de tovertegel wordt bij aanvang van het spel het fiche gelegd waarop de dobbelstenen '1' en '6' staan. De spelers kunnen volgens de normale regels een dorp of stad bouwen aan de rand van de tovertegel.

De tovertegel levert geen grondstoffen. Wanneer echter de dobbelsteencombinatie '1' en '6' gegooid wordt, dan krijgt iedere speler met een dorp aan de tovertegel 1 ontwikkelingskaart. Met een stad worden zelfs 2 ontwikkelingskaarten verdiend.

Aansluitend worden zoals gewoonlijk de gevolgen van een '7' afgehandeld. De struikrover mag niet op de tovertegel gezet worden. Een speler, die op deze manier een ontwikkelingskaart verkregen heeft, mag die niet in dezelfde beurt inzetten.

Het Betoverde Eiland

Fritz Gruber

Geschikt voor:
Zeevaarders-uitbreiding

De verhoudingen omdraaien, de natuurwetten trotseren, dat is iets waar veel inwoners van Catan van dromen. Wie op reis gaat naar het betoverde eiland, daar een dorp bouwt in de wetenschap dat dat hem nooit grondstoffen op zal leveren, kan door middel van toverkracht de opbrengst van andere landtegels veranderen.

Extra materiaal uit de stansramen:

- Tovertegel

De tovertegel wordt in plaats van een willekeurige landtegel ingezet, het mag echter alleen op een eiland liggen. Op de tovertegel wordt geen getallenfiche gelegd. Een speler die aan de tovertegel een dorp bouwt, mag direct twee getallenfiches op het spelbord met elkaar verwisselen. Dit moet hij direct na de bouw van zijn dorp doen; later is dit niet meer toegestaan. Een speler mag alle getallenfiches wisselen, behalve '2', '6', '8' en '12'.

Catan is Rond

Dit idee is door velen aangedragen

Geschikt voor:
Zeevaarders-uitbreiding

De aarde is een bol en geen schijf. Waarom zou Catan dan vlak zijn. Hoe zou het zijn wanneer men aan de ene kant het spelbord afvaart, om er aan de ander kant weer op te komen?

Extra materiaal uit de stansramen:

- 4 rode fiches

Leg de vier rode fiches op de vier aangeven plaatsen op het raamwerk. De vier fiches markeren de routes om de oceaan over te steken, en wel van de ene korte kant van het speelveld naar de tegenover liggende korte kant. De oversteek is alleen op de plaats van de fiches mogelijk (bijvoorbeeld van hoekpunt E naar hoekpunt G) en kost 3 wol en 3 hout.

Ballonvaarders

Clemens Henze, Volker Busch, Christoph Schäfer

Geschikt voor:
Zeevaarders-uitbreiding

Vliegen als een vogel—zelfs op Catan droomt men van deze eeuwige mensendroom. Helaas gelden ook hier de wetten van de zwaartekracht. Eenvoudigweg in de richting van de wolken gaan, dat gaat op Catan niet. Maar nu hebben een paar slimme onderzoekers een ballon ontwikkeld, waarmee men over het eiland kan vliegen, en het in de vlucht beleven kan. Naast de louter esthetische aanblik die dit schouwspel biedt, heeft men nu ook de mogelijkheid om naar andere eilanden uit te wijken wanneer men geen andere ontwikkelingsmogelijkheden meer ziet.

Extra materiaal uit de stansramen:

- Windroos met draaipeil
- 6 ballonnen
- 6 voetjes in de spelerskleuren

De windroos wordt in elkaar gezet zoals op pagina 73 (van deze vertaling) beschreven. Bij aanvang ontvangt iedere speler 5 schepen. Daarnaast krijgt hij een ballon die hij op een voetje van zijn kleur zet. De windroos met richtingspeil wordt naast het bord gelegd. Er wordt eenmaal met een dobbelsteen gegooid. Het gegooide getal bepaalt in welke richting de peil op de windroos gezet wordt, dat wil zeggen, in welke richting de wind waait. Deze windrichting blijft van toepassing totdat één van de verderop genoemde gebeurtenissen optreedt (zie “Verandering van de Windrichting”).

- De bouwkosten voor een ballon zijn 2 wol, 1 graan en 1 hout (voor de ballon, de korf en de brandstof).
- Wanneer een speler een ballon wil bouwen, betaalt hij de betreffende grondstoffen en zet de ballon midden op een landtegel waaraan hij een dorp of stad heeft staan. De vluchtfase van een ballon volgt onmiddellijk nadat een ballon gebouwd is.
- Om met een ballon te vliegen, heeft men brandstof nodig. Voor elke tegel waar men over wil vliegen moet 1 hout of 1

graan betaald worden. Welke grondstof betaald wordt bepaalt de speler zelf. Er mag in een beurt hooguit drie tegels gevlogen worden. Vliegen gebeurt altijd in de richting van de wind.

- Wanneer een speler op een tegel, waarop zijn ballon geland is, een dorp wil bouwen, dan moet hij de daarvoor benodigde grondstoffen betalen. Het dorp mag echter alleen maar aan één van de twee kruispunten gebouwd worden die voor de ballon liggen (met de wind in de rug). Na de bouw van het dorp gaat de ballon terug in de voorraad van de speler. De ballon kan later opnieuw gebouwd worden.

Voorbeeld: De ballon vliegt drie tegels vooruit. Na de landing mag de speler op één van de gemarkeerde kruispunten zijn dorp bouwen.

- Wanneer een Oceanië-scenario gespeeld wordt, dat wil zeggen: met blinde tegels, dan kan de ballonvaarder beslissen of hij op een tegel wil landen of niet. Wanneer de ballonvaarder besluit te landen, dan wordt de tegel omgedraaid. Wanneer het een zeetegel is, dan is de ballon verloren. De speler krijgt hem terug en kan hem later opnieuw bouwen. Wanneer een landtegel omgedraaid wordt, dan kan de speler na het trekken en neerleggen van een getallenfiche besluiten of hij er een dorp bouwt. Hij kan echter ook in zijn volgende beurt verder vliegen.

Verandering van de Windrichting

Om de windrichting te veranderen zijn er twee mogelijkheden:

1. Er wordt in de opbrengstenfase een '10' gegooid. Dan wordt met een tweede worp de windrichting opnieuw bepaald.
2. Een speler speelt een ridderkaart. De ridderkaart heeft nu een dubbele functie: ze wordt òf zoals in het normale spel gebruikt òf de speler legt de kaart terug onder de ontwikkelingskaartenstapel, en draait de pijl in de gewenste richting. Door het spelen van een ridderkaart kan een speler de windrichting ook *tijdens* zijn beurt wijzigen. Op deze manier kan hij een tegel in een bepaalde windrichting vliegen, de windrichting veranderen en aansluitend nog maximaal twee tegels in de nieuwe richting vliegen.

Andere Variaties

- Wanneer een ballon over een tegel vliegt, waarop de struik- of zeerover staat, dan mag de linkerbuur van de ballonvaarder een grondstoffenkaart trekken (wanneer de ballonvaarder die nog heeft).
- Als variant kan men besluiten dat een speler die een dorp aan de kust met behulp van een ballon gebouwd heeft, daar meteen een schip op aan mag sluiten.

Atlantis

Stefan Röse

Geschikt voor: Basisspel
Zeevaarders-uitbreiding

Naast het oergeweld van de vulkanen was er ook een tijd waarin Catan door gevaarlijke stormvloeden bezocht werd. In die tijd dreigde Catan onder te gaan.

Extra materiaal uit de stansramen:

- ca. 100 stormvloed-fiches
- Steeds wanneer een speler voor opbrengsten gegooid heeft, en ieder zijn grondstoffen gekregen heeft, legt hij een stormvloedfiche op één van de tegels met het getal dat overeenkomt met de worp en die aan een zeekust liggen. Ook wanneer de struikrover op een tegel staat die in aanmerking komt, mag het stormvloedfiche op die tegel neergelegd worden. Een stormvloedfiche moet altijd geplaatst worden, ook als men zichzelf daarmee schade toebrengt.
Zodra er op een tegel 7 stormvloedfiches liggen, gaat het land ten onder.
- Het betreffende land en het getallenfiche worden van het spelbord verwijderd en door een zeetegel vervangen (indien voorradig). Omdat op de woestijn nooit een stormvloedfiche geplaatst wordt, gaan zij niet ten onder.
- Wanneer in het spel een getal gegooid wordt dat niet meer voorkomt, dan worden natuurlijk ook geen grondstoffen meer verkregen.
- Op landtegels, die eerst midden in een eiland lagen, maar nu aan zee liggen, kunnen van nu af ook met stormvloedfiches gelegd worden.
- Straten, dorpen en steden die alleen nog op het gezonken land staan, gaan mee ten onder; ze gaan terug in de voorraad van de betreffende speler. Bouwwerken die nog op andere landtegels staan blijven behouden (zie afbeelding).

Voorbeeld: Het graanveld gaat ten onder! Het dorp links en een straat blijven behouden. Het dorp rechts en twee straten gaan onder.

Opmerking: Wellicht een fout in de tekening: waarschijnlijk moeten alle drie de straten verwijderd worden.

- Schepen blijven in ieder geval behouden. Wanneer een gesloten scheepvaartroute door het wegvallen van een dorp, stad of straat een open scheepvaartroute wordt, dan mogen de betreffende schepen volgens de normale regels weer verzet worden.
- Wanneer, na de ondergang van een landtegel, een straat of schip zonder directe verbinding met een dorp of stad overblijft, dan mag daaraan toch een nieuw dorp gebouwd worden.
- Wanneer een landtegel ondergaat, die aan een haven grenst, dan blijft de haven net zo lang liggen totdat hij aan geen enkele hoek meer aan een landtegel grenst.
- Wanneer na het ondergaan van een landtegel een eiland in twee stukken verdeeld wordt, dan geldt voor een speler die tot dan toe slechts op één van de twee nieuw ontstane eilanden een dorp of stad had, het andere eiland als vreemd eiland (ook wanneer hij daar reeds een straat of schip heeft). Hij krijgt daar dan voor zijn eerste dorp, zoals gebruikelijk, een overwinningpunt.
- Zodra op een tegel, waarop de struikrover staat, nog slechts één stormvloedfiche ontbreekt voor de ondergang, dan vlucht de struikrover naar de woestijn. De struikrover mag nooit op een tegel gezet worden die nog maar één stormvloed van de ondergang verwijderd is.
- Het spel kan op twee manieren eindigen:
 1. Een speler behaalt in zijn beurt het aantal overwinningpunten dat voor dat scenario aangegeven is; hij wint dan meteen. Of:
 2. Een bepaald aantal landtegels is ondergegaan, en wel: bij drie spelers 7 tegels, bij vier spelers 8 tegels, bij vijf spelers 10 tegels en bij zes spelers 12 tegels. De speler met de meeste overwinningpunten wint in dat geval.

De Specialistenregel

Stefan Risthaus

Geschikt voor: Basisspel
Zeevaarders-uitbreiding
alleen voor 3 of 4 spelers

In deze variant gaat het erom, naast de normale jacht naar overwinningspunten, zich ook op één of meer grondstoffen te specialiseren. Wie de beste in zijn specifieke vakgebied is, krijgt daardoor voordelen.

Extra materiaal uit de stansramen:

- 6 specialistenkaarten
- 5/8 overwinningspuntenfches

Ieder dorp of iedere stad aan een landtegel levert de eigenaar specialistenpunten voor het betreffende landschap op. Deze staan voor het vakmanschap van de speler dat hij over deze grondstof heeft. Een dorp telt voor 1 specialistenpunt, een stad voor 2. Een stad op een kruispunt van twee bossen en een weide levert bijvoorbeeld 4 specialistenpunten hout op en 2 wol.

Zodra een speler over minimaal 4 specialistenpunten van één grondstof beschikt, krijgt hij de specialistenkaart die 1 overwinningspunt waard is. Deze kaart moet de speler aan een andere speler afgeven wanneer die meer specialistenpunten van dezelfde soort heeft. De specialistenkaart ligt dus altijd bij de speler met het meeste specialistenpunten voor de betreffende grondstof. Wanneer twee of meer spelers even-

veel (meeste) specialistenpunten hebben, dan gaat de specialistenkaart terug naar de voorraad, totdat één speler de meerderheid heeft.

Bijzondere regels:

- In het spel zijn er drie opzetrondes, waarin elke speler drie dorpen bouwt. De startspeler bouwt zijn eerste dorp, linksom volgen dan de andere spelers. De speler die in de eerste ronde als laatste een dorp heeft gebouwd, begint in de tweede ronde met bouwen. Daarna volgen de spelers rechtsom. De derde ronde begint weer met de startspeler en de andere spelers volgen linksom.
- In de eerste ronde wordt een '7' genegeerd. De speler gooit bij een '7' opnieuw totdat een ander getal gegooit wordt.
- Na het dobbelen krijgt de speler die aan de beurt is, voor elke specialistenkaart die hij bezit, de betreffende grondstof kosteloos uit de voorraad.
- Voor de bouw van een dorp op een eiland, waar een speler tot dan toe nog geen dorp of stad had, krijgt de speler 1 extra overwinningspunt. Iedere speler kan op deze manier echter slechts twee overwinningspunten verdienen. Voor volgende nieuwe eilandkolonisaties krijgt de speler geen overwinningspunten meer.
- De speler die aan de beurt is en het voor het scenario benodigde aantal overwinningspunten heeft behaald, wint het spel. Een speler wint voortijdig wanneer hij 4 specialistenkaarten bezit

ZEEROVER VARIANTEN

Menig speler vindt dat de zeerover iets te tam is. Daarom vindt u hier regels over hoe men met de zeerover handel kan blokkeren, schepen van tegenstanders kan kapen en zelfs kan laten zinken.

Handelsblokkade

Dit idee werd door velen voorgesteld

Geschikt voor:
Zeevaarders-uitbreiding

Wanneer de zeerover op een haventegel gezet wordt, dan blokkeert hij daar de zeehandel. Zolang de zeerover op deze haventegel staat, is 2:1 of 3:1 ruilen hier niet toegestaan.

Schepen tot Zinken Brengen

Anja Kirchmaier

Geschikt voor:
Zeevaarders-uitbreiding

De speler die de zeerover verzet, mag, in plaats van een grondstoffenkaart bij een medespeler te roven, proberen om een schip uit een open scheepvaartroute te laten zinken. Alleen een schip dat op de grens staat van de tegel waar de zeerover staat kan aangevallen worden. De aanvallende speler gooit met beide dobbelstenen.

Bij een *even* uitkomst ('2', '4', '6', '8', '10' of '12') heeft hij succes en wordt het schip tot zinken gebracht; het gaat terug naar de voorraad van de eigenaar.

Bij een *oneven* uitkomst ('3', '5', '7', '9' of '11') komt de aangevallen speler met de schrik vrij.

Hij mag de zeerover direct op een andere zee-
tegel zetten. Een andere speler beroven of een
schip tot zinken brengen mag hij echter niet.

Variatie: Het is toegestaan om een schip in
een scheepvaartroute tot zinken te brengen. De
betreffende speler moet dan eerst dat schip op-
nieuw bouwen.

Schepen Kapen

Anja Kirchmaier

Geschikt voor:
Zeevaarders-uitbreiding

De zeerover mag alleen bij een gedubbelde '7'
verzet worden, niet door middel van een rid-
derkaart.

De speler trekt eerst een grondstoffenkaart bij
een speler die een schip aan de zeerover heeft
grenzen. Aansluitend kan de speler proberen
een schip te kapen. Daarvoor moet hij 1 erts
betalen (voor de kanonskogel), en daarna dob-
belen zoals onder "Schepen tot Zinken Brengen"
is beschreven.

Wanneer de aanval succesvol was, dan mag de
kaper het schip houden en voor zich neer leg-
gen. Het gekaapte schip telt als opengeleg-
de ridderkaart. Dat wil zeggen dat men met
bijvoorbeeld 1 open ridderkaart en 2 gekaapte
schepen, de overwinningspuntenkaart "Groot-
ste Riddermacht" kan verdienen.

Een speler kan proberen zijn gekaapte schip
weer terug te ruilen. Over de voorwaarden hier-
voor kan vrij onderhandeld worden. De spelers
kunnen grondstoffen bieden, of van elkaar ge-
kaapte schepen tegen elkaar uitwisselen. Terug-
geruilde schepen worden in de eigen voorraad
gelegd en kunnen later gewoon ingezet worden.

Kopieerblad voor “De Specialisten”

Speler	Leem	Erts	Graan	Hout	Wol	Goud
Rood						
Oranje						
Wit						
Blauw						
Groen						
Bruin						

Speler	Leem	Erts	Graan	Hout	Wol	Goud
Rood						
Oranje						
Wit						
Blauw						
Groen						
Bruin						

Kopieerblad voor “Gebeurtenissen op Catan”

Getal	Gebeurtenis
2	Aardbeving: Elke speler met meer dan zes straten of meer dan 3 schepen moet, naar zijn eigen keuze, het uiteinde van zijn handelsroute, danwel het laatste schip van een eigen open scheepvaartroute verwijderen, of twee willekeurige grondstoffenkaarten aan de bank betalen.
3	Gunstige ruil: Elke speler mag twee grondstoffen in verhouding 1:1 met de bank ruilen.
4	Succesvol jaar: Elke speler krijgt 1 grondstoffenkaart naar keuze van de bank
5	Zo gewonnen...: De eigenaars van de “Langste Handelsroute” en de “Grootste Riddermacht” krijgen een grondstoffenkaart naar keuze van de bank.
6	Bedeling: Elke speler die minder dan 3 grondstoffenkaarten op handen heeft, krijgt er naar keuze één van de bank.
7	Rover: Geen bijzondere gebeurtenis, de rover wordt zoals gebruikelijk afgehandeld.
8	Steun: De spelers met het minste overwinningspunten, krijgen van de bank één grondstof naar keuze
9	... zo geronnen: De eigenaars van de “Langste Handelsroute” en de “Grootste Riddermacht” moeten een grondstoffenkaart afgeven aan de bank.
10	Huurling: Geldt alleen voor de speler die gegooid heeft: Wanneer de struikrover op een tegel staat waaraan de speler een dorp of stad heeft liggen, dan mag hij bij zijn rechterbuur één grondstoffenkaart trekken.
11	Gunstige Wind: Ieder dorp en iedere stad die aan een haven liggen krijgen één grondstof naar keuze.
12	Vermogensspreiding: Alle spelers verliezen één grondstof: iedere speler mag bij zijn linker buur één grondstoffenkaart uit de hand trekken en deze houden.

Getal	Gebeurtenis
2	Aardbeving: Elke speler met meer dan zes straten of meer dan 3 schepen moet, naar zijn eigen keuze, het uiteinde van zijn handelsroute, danwel het laatste schip van een eigen open scheepvaartroute verwijderen, of twee willekeurige grondstoffenkaarten aan de bank betalen.
3	Gunstige ruil: Elke speler mag twee grondstoffen in verhouding 1:1 met de bank ruilen.
4	Succesvol jaar: Elke speler krijgt 1 grondstoffenkaart naar keuze van de bank
5	Zo gewonnen...: De eigenaars van de “Langste Handelsroute” en de “Grootste Riddermacht” krijgen een grondstoffenkaart naar keuze van de bank.
6	Bedeling: Elke speler die minder dan 3 grondstoffenkaarten op handen heeft, krijgt er naar keuze één van de bank.
7	Rover: Geen bijzondere gebeurtenis, de rover wordt zoals gebruikelijk afgehandeld.
8	Steun: De spelers met het minste overwinningspunten, krijgen van de bank één grondstof naar keuze
9	... zo geronnen: De eigenaars van de “Langste Handelsroute” en de “Grootste Riddermacht” moeten een grondstoffenkaart afgeven aan de bank.
10	Huurling: Geldt alleen voor de speler die gegooid heeft: Wanneer de struikrover op een tegel staat waaraan de speler een dorp of stad heeft liggen, dan mag hij bij zijn rechterbuur één grondstoffenkaart trekken.
11	Gunstige Wind: Ieder dorp en iedere stad die aan een haven liggen krijgen één grondstof naar keuze.
12	Vermogensspreiding: Alle spelers verliezen één grondstof: iedere speler mag bij zijn linker buur één grondstoffenkaart uit de hand trekken en deze houden.