

8 717249 197621

Art. Nr.: 999-KOL33

CATAN™

SCENARIO

Beste Vrienden

Een scenario voor 3-4 spelers van Benjamin Teuber

We leven op Catan in een tijd van onzelfzuchtigheid en harmonie! We geven grondstoffen weg aan achterliggende spelers, en sturen de struikrover naar afgelegen gebieden om de veiligheid van andere spelers te waarborgen. We maken zelfs een omweg om straten met die van de burens te verbinden. Is iedereen gek geworden? Aha! De gilden van Catan geven gunstfiches uit om dit hoffelijke gedrag te belonen. Gunstfiches leveren allerlei voordelen op: gratis stratenbouw, ontwikkelingskaarten, grondstoffen, voordelige ruilmogelijkheden en zelfs overwinningpunten.

Zucht... Zou achter deze waas van liefdadigheid toch een gewapende vrede schuilgaan? Is toch niets wat het lijkt? Kan de bom elk moment barsten?

SPELREGELS

De spelregels van het basisspel “*De Kolonisten van Catan*” zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe.

NIEUW SPEELMATERIAAL

Gebruik al het speelmateriaal uit het basisspel. Verder bevat dit scenario:

- ✱ 1 speelbord “Gilden” (met 5 gildenhallen)
- ✱ 8 overwinningpuntenfiches
- ✱ 58 gunstfiches:
 - 8x handelaarsgilde (wagens)
 - 8x koopmansgilde (schepen)
 - 8x stratenmakersgilde (scheppen)
 - 17x wetenschappersgilde (boeken)
 - 17x bouwmeestersgilde (passers)



Handelaar



Koopman



Straten-
maker



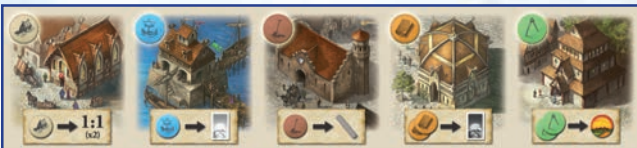
Geleerde



Bouw-
meester

VOORBEREIDING

Bouw het speelveld zoals gebruikelijk op. Leg het tableau “Gilden” naast het speelveld.



Verwijder in een spel met 3 spelers alle gunstfiches met een stip op de voorkant uit het spel. Gebruik in een spel met 4 spelers alle gunstfiches.

Leg alle te gebruiken gunstfiches gedekt op tafel. Schud deze goed en doe ze daarna in een ondoorzichtige beker of buidel.

GUNSTFICHES VERDIENEN

Een speler kan op 3 manieren gunstfiches verdienen:

- ✱ **De struikrover verplaatsen** zonder schade aan te richten.
- ✱ **Een grondstoffenkaart** aan een andere speler geven.
- ✱ **Zijn netwerk** met dat van een andere speler verbinden.

Verdiend een speler een gunstfiche, dan trekt hij er blind één en legt het gedekt voor zich op tafel. Hij mag zijn gunstfiches op elk moment bekijken.

Opmerking: een speler mag geen gunstfiches weggeven of ermee handelen.

1. De struikrover verplaatsen zonder schade aan te richten

De speler ontvangt 1 gunstfiche als hij de struikrover op één van de volgende manieren verplaatst (als gevolg van een “7” of een ridderkaart):

- ✱ Hij verplaatst de struikrover naar een landtegel (of de woestijn) zonder dorpen of steden eraan; **of**
- ✱ Hij verplaatst de struikrover naar de woestijn en besluit om geen grondstoffenkaart te stelen van een speler met een dorp of een stad eraan.

2. Een grondstoffenkaart aan een andere speler geven

Een speler mag in zijn eigen beurt 1 grondstoffenkaart aan een andere speler aanbieden. Hij moet dit openlijk doen en mag het aanbod niet voor de overige speler(s) geheim houden. De speler die het aanbod krijgt, moet evenveel of minder zichtbare overwinningpunten hebben als de speler die de aanbieding doet. De andere speler mag het aanbod accepteren of weigeren, of zelfs

om een andere grondstoffenkaart vragen. Weigert hij, dan mag de speler een aanbieding aan een andere speler doen (met dezelfde overwinningpuntenvoorwaarden). Wordt zijn aanbieding aangenomen, dan ontvangt hij 1 gunstfiche.

Belangrijk: een speler mag in zijn beurt niet meer dan 1 grondstoffenkaart weggeven.

Opmerking: het is toegestaan om met een vooruitgangskaart “Monopolie” een weggegeven kaart terug te vragen. Dit is echter geen vriendelijke actie en zeker niet in de geest van dit scenario...

3. Zijn netwerk met dat van een andere speler verbinden

Een netwerk bestaat uit alle met elkaar verbonden straten, steden en dorpen van 1 kleur. Bouwt een speler een straat waarmee hij één van zijn netwerken voor het eerst met een netwerk van een andere speler verbindt, dan trekt deze andere speler 1 gunstfiche. De speler zelf trekt 3 gunstfiches.

De spelers krijgen uitsluitend gunstfiches als netwerken voor de eerste keer met elkaar verbonden zijn. Worden later in het spel andere verbindingen tussen dezelfde netwerken tot stand gebracht, dan krijgt niemand gunstfiches.

Voorbeeld: Rood bouwt straat “A” en verbindt zijn onderste netwerk met dat van Blauw. Blauw trekt 1 gunstfiche. Rood trekt er 3. Als Blauw of Rood later een straat op pad “B” bouwt, krijgt niemand gunstfiches. Bouwt één van beiden echter een straat op pad “C”, dan krijgen ze weer gunstfiches, omdat het bovenste netwerk van Rood nu voor het eerst met het netwerk van Blauw is verbonden.



Een speler kan geen gunstfiches verdienen voor het met elkaar verbinden van zijn eigen netwerken. Worden 2 netwerken tijdens de voorbereiding met elkaar verbonden, dan krijgt niemand gunstfiches.

DE KOLONISTEN VAN CATAN

BASISSPEL

Het populaire handelsspel
voor de hele familie

Nu met
GRATIS UITBREIDING
Beste Vrienden



3-4



75



10-99



SCAN DE CODE!

Bouwt een speler een straat waardoor hij zijn netwerk tegelijkertijd met die van 2 andere spelers verbindt, dan krijgt hij alsnog maar 3 gunstfiches. De 2 betrokken spelers krijgen ieder 1 gunstfiche. De verbindende speler beslist welke speler zijn gunstfiche eerst trekt.

GUNSTFICHES GEBRUIKEN

Een speler mag in zijn beurt eenmaal gunstfiches inzetten om daarmee 1 gunst te ontvangen. In plaats daarvan mag hij ook 1 gunstfiche ruilen.

1. Gunstfiches inzetten

De speler legt de vereiste gunstfiches open op de corresponderende gildenhul op het tableau “Gilden”:

- ✱ Het handelaarsgilde vergt 1 (grijs) wagenfiche
- ✱ Het koopmansgilde vergt 1 (blauw) schipfiche
- ✱ Het stratenmakersgilde vergt 1 (rood) schepfiche
- ✱ Het wetenschappersgilde vergt 2 (goudkleurige) boekfiches
- ✱ Het bouwmeestersgilde vergt 2 (groene) passerfiches

Door er fiches op te leggen, ontvangt de spelers gunsten van de gilden. Hij moet de betreffende gunst direct uitvoeren (en dus niet bewaren voor later).

Opmerking: een speler mag geen gunstfiches inzetten die hij in zijn huidige beurt heeft verdiend.

Elk gilde levert een andere gunst op:

- ✱ **Gunst van de handelaar:** ruil 1 grondstoffenkaart uit je hand tegen een andere grondstoffenkaart naar keuze van de bank (indien beschikbaar). Deze actie mag je niet meer dan 2 keer in je beurt doen.
- ✱ **Gunst van de koopman:** neem 1 grondstoffenkaart naar keuze van de bank (indien beschikbaar).
- ✱ **Gunst van de stratenmaker:** bouw kosteloos 1 straat.
- ✱ **Gunst van de wetenschapper:** trek kosteloos 1 ontwikkelingskaart.
- ✱ **Gunst van de bouwmeester:** neem 1 overwinningspunt en leg het open voor je neer.

2. Een gunstfiche ruilen

Doet een speler in zijn beurt geen gildeactie, dan mag hij één van zijn gunstfiches tegen 1 gunstfiche uit de algemene voorraad ruilen. Hij trekt eerst een fiche uit de algemene voorraad. Daarna doet hij blind een fiche van zichzelf in de algemene voorraad terug. Het is toegestaan om een zojuist getrokken fiche in de voorraad terug te doen.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste in zijn beurt 11 overwinningspunten heeft, wint het spel onmiddellijk.

VARIANT VOOR 5 OF 6 SPELERS

Om dit scenario met 5 of 6 spelers te kunnen spelen, moeten de spelers de beschikking hebben over de uitbreiding op het basisspel voor 5 en 6 spelers en een tweede exemplaar van dit scenario. De spelregels van het basisspel, de uitbreiding voor 5 en 6 spelers en dit scenario voor 3 en 4 spelers zijn van kracht, met uitzondering van de hieronder genoemde zaken:

- ✱ Bouw het speelveld in een spel met 5 spelers op de gebruikelijke manier op. Gebruik alle 58 gunstfiches uit 1 exemplaar van dit scenario en alle 14 gunstfiches met een stip op de voorkant uit het tweede exemplaar.
- ✱ Bouw het speelveld in een spel met 6 spelers op de gebruikelijke manier op. Gebruik alle gunstfiches uit 1 exemplaar van dit scenario en alle 88 gunstfiches zonder stip op de voorkant uit het tweede exemplaar.

Tijdens de speciale bouwfase mag een speler geen gunstfiches inzetten. Ontvangt een speler een gunstfiche in de speciale bouwfase, dan mag hij deze pas in een latere beurt inzetten.

CREDITS



© 2012 Catan GmbH
Uitgever en distributeur: 999 Games b.v.,
Postbus 60230, NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl
Ontwerp scenario: Benjamin Teuber
Auteur basisspel “De Kolonisten van Catan”: Klaus Teuber
Illustraties: Michael Menzel
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

MADE IN GERMANY

www.catan.com, www.999games.nl



CATAN SCENARIO

Beste Vrienden

Scan nu
de code
voor meer
informatie



PIRATEN & ONTDEKKERS



In de nieuwste grote uitbreiding van het populaire De Kolonisten van Catan gaan avontuurlijke spelers op zoek naar verre continenten. Kunnen zij de piraten aan en keren ze veilig terug, rijk beladen met waardevolle specerijen?

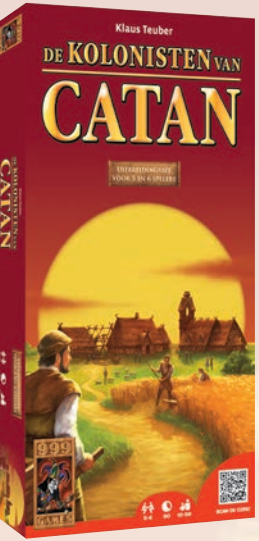
Deze uitbreiding bestaat uit 3 fascinerende en met elkaar te combineren missies. Met de nieuwe randdelen kan het speelveld steeds anders in elkaar worden gezet. Of je nu gaat vissen, specerijen gaat zoeken of piratennesten gaat onderwerpen: elk spel is een nieuwe uitdaging!

PLAY IT RIGHT

Nu alle spelregels binnen handbereik. Download snel de Play it right-applicatie!



UITBREIDINGEN VOOR CATAN: NOG MEER UITDAGING EN VARIATIE



UITBREIDING VOOR 5 EN 6 SPELERS

Speel De Kolonisten van Catan nu met 2 spelers meer. Door de extra bouwfase moet er nog actiever worden gehandeld.



ZEEVAARDERS

Bouw schepen en kies het ruime sop! Bevaar en ontdek nieuwe eilanden om extra overwinningspunten te verdienen. De handleiding bevat verschillende scenario's, waardoor je het spel eindeloos kunt variëren.



STEDEN & RIDDERS

Pittige uitbreiding, waarin je naast grondstoffen ook handelswaren ruilt. Verder bouw je stadsmuren en metropolen, en stel je ridders van verschillende sterktes op om het eiland tegen de barbarenvloot te beschermen. Een must voor de echte Catan-liefhebber!



www.999games.nl

KINDERSPELLEN

FAMILIESPELLEN

EXPERTSPELLEN

ALTIJD SPEELPLEZIER MET

999
GAMES