



Anno 1701
Das Brettspiel
Kosmos, 2007
Klaus TEUBER
3 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 120 minuten

ANNO 1701

Het bordspel
voor 3 of 4 spelers

DIE SIEDLER VON CATAN



Spelmateriaal

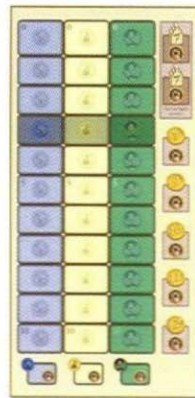
1 speelbord



4 nederzettingenborden



1 gunstpuntentabel



16 inwonerstegels



36 expansietegels



28 eilandtegels



49 goudmunten met de waarden 1 en 5



4 spelfigurensets in 4 kleuren

Iedere set bestaat uit de volgende figuren:

- 2 schepen
- 8 kolonies
- 3 markeringsstenen
- 5 gunststenen

2 dobbelstenen

2 kaartenhouders

120 speelkaarten bestaande uit :

• 84 goederenkaarten



• 24 confrontatiekaarten



• 11 gebeurteniskaarten

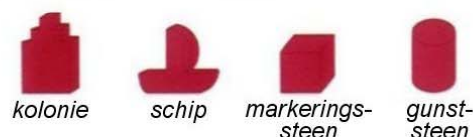


• 1 reclamekaart



Spelvoorbereiding

- Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.
- De **eilandtegels** worden gesorteerd naar de rugzijde. De beide stapels die op deze manier ontstaan worden zeer grondig gemixt. Vervolgens worden de tegels met hun rugzijde naar boven in de uitsparingen van het speelbord gelegd. De lichtbruine komen in de uitsparingen met de lichtbruine rand, de donkerbruine tegels overeenkomstig in de uitsparingen met de donkerbruine rand.
- De **speelkaarten** worden eveneens gesorteerd naar hun rugzijde. Op deze manier ontstaan er 3 stapels: bewegingskaarten, gebeurteniskaarten en goederenkaarten. De gebeurteniskaarten en de bewegingskaarten worden verdekt naast het speelbord gelegd.
- De **goederenkaarten** worden gesorteerd naar de afzonderlijke goederen. Op deze manier ontstaan er 6 stapels. Deze stapels worden met de voorzijde naar boven in de 6 vakken van de kaartenhouder gestopt en eveneens naast het speelbord geplaatst.
- Iedere speler kiest een kleur en neemt een **figurenset** in zijn kleur.



- Iedere speler ontvangt een **nederzettingsbord** en neemt de **4 inwonerstegels** van zijn kleur. Iedere speler legt de 3 inwonerstegels burger, koopman en aristocraat met de rugzijde naar boven op de velden met het identieke Romeinse cijfer. De vierde tegel toont het dorpscentrum in opvoer. Deze tegel wordt naast het nederzettingsbord klaargelegd.

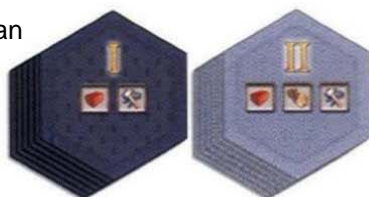
- Iedere speler plaatst **één** van zijn **beide schepen** op het startveld van het speelbord (veld met het scheepssymbool). Het tweede schip plaatst de speler bij zijn voorraad.
- De **gunstpuntentabel** (of gunsttabel) wordt naast het speelbord gelegd. Op deze tabel zijn 3 kolommen afgebeeld. Iedere speler plaatst telkens één markeringssteen op telkens het eerste veld (veld 0) van iedere kolom.



In de drie kolommen wordt aangeduid hoeveel kanonnen, handelszaken en tevreden inwoners op de gebouwen, die een speler in de loop van het spel bouwt, afgebeeld zijn. Aan het begin van het spel bezit nog geen enkele speler gebouwen.

- Er zijn **expansietegels** met het Romeinse cijfer I en met het Romeinse cijfer II op de rugzijde. De expansietegels worden gesorteerd naar hun rugzijde. Er ontstaan 2 stapels die met hun rugzijde naar boven naast het speelbord worden gelegd.

Iedere speler neemt 4 expansietegels van stapel I en kiest hiervan twee tegels. Hij mag ook twee dezelfde tegels nemen. De gekozen tegels legt hij met de rugzijde naar boven op twee van de vier vrije velden (velden met een groene weide) op zijn nederzettingsbord. De beide andere expansietegels geeft hij terug. Als alle spelers hun beide tegels hebben teruggegeven, wordt de expansiestapel nog eens zeer grondig gemixt.



TIP

Bij het eerste spel kennen de spelers de afzonderlijke betekenis van de gebouwen nog niet. Daarom is het misschien aan te raden om alleen de eerste tegel uit te zoeken en de tweede tegel gewoon van boven te trekken.

- Tot slot worden de beide **dobbelstenen** en de **goudmunten** klaargelegd. Iedere speler ontvangt 7 goudmunten (2x waarde 1 en 1x waarde 5).



Het verhaal

De spelers hebben van de koningin de opdracht gekregen om de verre eilanden te koloniseren en vooral hun rijkdom te bergen. Eén eiland heeft iedereen al in bezit genomen (het nederzettingsbord) en daar een nederzetting gesticht. Bij de aanvang van het spel bestaat de nederzetting maar uit een dorpscentrum en een kolonistenhut. Maar de landschappen van het eiland leveren genoeg grondstoffen waaruit men baksteen, hout, gereedschap en doek kan produceren. Dankzij deze goederen wordt de rijkdom van de nederzetting stilaan groter en stap voor stap met de oprichting van belangrijke gebouwen en het bouwen van schepen waarmee men de omgeving kan verkennen en op geschikte eilanden (op het speelbord) opnieuw kolonies kan stichten.

Om het spel te kunnen winnen, moet men in de gratie van de koningin zien te komen. De koningin kan de spelers gunsten verlenen als op hun eilanden burgers, kooplieden en aristocraten komen wonen en ook als de spelers hun zeemacht en/of handelsmacht kunnen uitbreiden. Uiteraard is de koningin ook zeer verheugd en zal ze niet te gierig met haar gunsten zijn als de spelers haar op tijd en stond goudmunten kunnen schenken of haar extra eren door opera's of toneelopvoeringen te organiseren.

De speler die als eerste vijfmaal de gunst van de koningin weet te bemachtigen, wint het spel.

Spelverloop

Iedere speler dobbelt met de beide dobbelstenen. De speler met het beste dobbelresultaat begint het spel. De speelbeurt van een speler is opgedeeld in 3 fases:

1. Oogstfase
2. Actiefase
3. Scheepvaartfase

Na de scheepvaartfase is de speelbeurt van een speler beëindigd en volgt de volgende speler met de wijzers van de klok mee.

1. OOGSTFASE

De speler dobbelt met de beide dobbelstenen. Als de speler een **2**, een **7** of een **12** dobbelt, wordt een gebeurtenis uitgevoerd. Als hij een ander getal dobbelt, ontvangen alle spelers één van de goederen op hun nederzettingsbord. In het verdere verloop van het spel, als de spelers kolonies hebben opgericht op de eilanden van het speelbord, kunnen zij ook goederen voor deze kolonies ontvangen.

A. Gebeurtenis uitvoeren (alleen bij 2, 7 of 12)

De speler trekt de bovenste kaart van de gebeurtenis-stapel en leest luidop de beide gebeurtenissen voor. De beide gebeurtenissen gelden voor alle spelers en worden, om de nodige voorwaarden te kunnen vervullen, één voor één uitgevoerd. Daarna wordt de kaart naast de gebeurtenisstapel open op een aflegstapel gelegd. Als de stapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel opnieuw zeer grondig gemixt en als nieuwe verdeckte voorraadstapel klaargelegd.

Er zijn **3 verschillende** gebeurtenissen:



VUUR

De speler die meer als 7 goederen bezit, moet de helft van zijn goederen afgeven. Bij een oneven getal wordt er naar beneden afgerond. De afgegeven goederen komen terug op hun desbetreffende stapel. De speler die een **brandweerkazerne** heeft gebouwd, mag 4 van zijn kaarten niet mee tellen. Hij verliest dus pas de helft van zijn kaarten als hij meer dan 11 kaarten bezit.



BELASTINGEN

Iedere speler ontvangt 1 goud. Voor elke tevreden inwoner ontvangt iedere speler een extra goud, maar in totaal nooit meer dan 5.

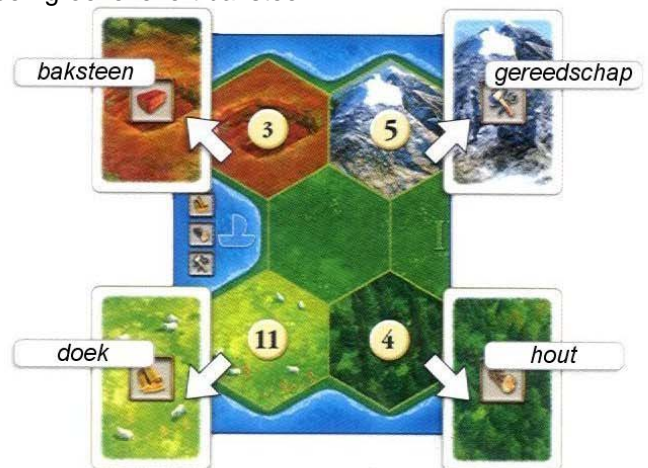


KONINGIN

De speler die 2 gunstpunten bezit moet 1 goud afgeven, wie 3 of meer gunstpunten bezit, moet 2 goud afgeven. Als een speler hierdoor minder dan 3 goud bezit, moet hij zijn dorpscentrum afdekken met de tegel opstand (zie verder pagina 8). Als de speler onvoldoende goud bezit, geeft hij af wat hij heeft.

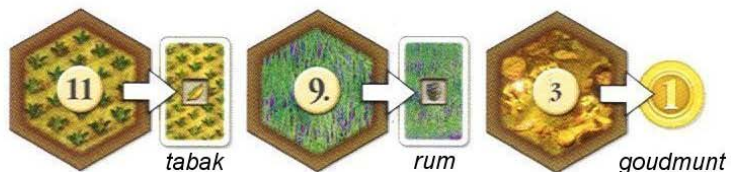
B. Oogst van het nederzettingsbord

Iedere speler ontvangt een goederenkaart van het landschap wiens getal werd gedubbeld (met uitzondering van de opstand: zie pagina 8). Gebergte levert gereedschap, bos levert hout, weide levert doek en een leemgroeve levert baksteen.



C. Oogst van de eilandtegels

Iedere speler die één of twee kolonies aan een eilandtegel met het gedubbelde getal bezit, ontvangt ook voor deze eilandtegels een opbrengst. Een goudlandschap levert een goudmunt, een tabakveld levert tabak en een veld met suikerriet levert rum. Een bos-eilandtegel levert hout en een weide-eilandtegel levert doek.



AANDACHT

Als een getal van een eilandtegel wordt gedubbeld, ontvangt een speler maar één goederenkaart, om het even of hij één of meerdere van deze tegels bezit.

2. ACTIEFASE

De spelers kunnen kiezen uit de volgende acties:

A. Handelen

B. Bouwen

C. Expansietegels kopen

D. Voordelen van de gebouwen benutten

E. Giften aan de koningin

De acties moeten niet na elkaar worden afgehandeld. Ze mogen in een willekeurige volgorde worden benut en zo vaak men wil worden doorgevoerd.

De acties worden hieronder afzonderlijk belicht.

A. Handelen

De speler mag zijn medespelers op elk moment één of meerdere goederen en/of goud als ruil aanbieden.

De ruilvoorwaarden mogen vrij worden onderhandeld.

BELANGRIJK

Er mag alleen worden onderhandeld met de speler die aan de beurt is. De andere spelers mogen niet onder elkaar handelen.

B. Bouwen

De speler mag tegen afgifte van een bepaald aantal goederen inwoners aantrekken, gebouwen oprichten en schepen bouwen.

Inwoners aantrekken

De inwoners worden aangetrokken in de volgorde van hun Romeinse cijfer. De kosten voor het aantrekken van een inwoner zijn op de rugzijde van elke tegel aangeduid. Zo kost bijvoorbeeld het aantrekken van een burger telkens 1x doek, tabak en rum. Als de speler de bouwkosten voor een tegel betaalt, draait hij de tegel om. Elk van de drie inwoners bezit een veld met de afbeelding van de koningin: het gunstveld. Als een speler een inwoner heeft aangetrokken, plaatst hij één van zijn gunststenen op dit veld.



Gebouwen oprichten

Een speler kan enkel een gebouw oprichten dat als (verdekte) tegel op zijn nederzettingsbord ligt. De kosten voor de oprichting van een gebouw zijn afgebeeld op de rugzijde van de tegel. De oprichting van een gebouw van **stapel I** kost telkens 1x baksteen en 1x gereedschap.

De oprichting van een gebouw van **stapel II** kost telkens 1x baksteen, 1x doek en 1x gereedschap.

Als de speler de bouwkosten betaalt voor een tegel, draait hij de tegel om. Op de voorzijde van een gebouw is een voordeel beschreven. Het gebruik van deze voordelen worden verderop beschreven.

Bovendien zijn op enkele gebouwen één of twee van de volgende symbolen afgebeeld: handelszaak, kanonnen of tevreden inwoners.



De speler die bijvoorbeeld een gebouw met twee kanonnen opricht, mag zijn markeringssteen twee velden naar voor schuiven op de kanonnenkolom van de gunsttabel. Op dezelfde manier mag hij zijn markeringssteen naar voor schuiven op de handelskolom als hij een gebouw opricht met één of twee handelszaken en mag hij zijn markeringssteen naar voor schuiven op de tevredenheidskolom als hij een gebouw opricht met één of twee tevreden inwoners.

Schepen bouwen

De bouwkosten voor een schip zijn afgebeeld aan de linkerkant van het nederzettingsbord: telkens 1x hout, doek en gereedschap. De speler die een schip bouwt, betaalt de benodigde goederen en plaatst één van zijn schepen op het startveld van het speelbord.

C. Expansietegels kopen

De speler mag één of meerdere expansietegels kopen. De speler die **1x goud** betaalt, mag de bovenste tegel van een expansiestapel trekken. Expansietegels met het Romeinse cijfer I mogen ten alle tijde worden gekocht. Expansietegels met het Romeinse cijfer II mogen pas dan worden gekocht zodra de speler een burger (inwoner van stapel II) heeft aangetrokken.

www.playcatan.de

Kostenlos mit Freunden im Internet spielen:

- Die Siedler von Catan
- Catan, das Kartenspiel für Zwei
- Ozeanien, Multicatan, Sternenschiff, usw.

Oder noch mehr erleben als 'Bürger' der Catan-Onlinewelt:

- Die Seefahrer
- Städte & Ritter
- Multicatan
- Turniere
- Elasund
- und vieles mehr!

* kostenpflichtiger Premium-Account

De speler die **2x goud** betaalt, mag de drie bovenste expansietegels nemen en **één** van deze drie tegels nemen. De twee andere tegels schuift hij verdekt onder de respectievelijke stapel.

De speler die een expansietegel heeft gekocht, legt deze tegel verdekt (de tegel is tot nu toe nog niet gebouwd) op een vrij veld van zijn nederzettingenbord. Als de speler geen vrij veld meer heeft, zijn er twee mogelijkheden:

- Hij legt de tegel op een landschap. Hiermee is het landschap bedekt en levert geen goederen meer als dit getal wordt gedubbeld.
- Hij verwijdert een nog niet gebouwde (dus nog een verdekt liggende) expansietegel en schuift die onder de respectievelijke stapel en legt zijn nieuw verworven tegel op deze plaats.

BELANGRIJK

Al opgerichte gebouwen en inwonerstegels (om het even of ze zijn omgedraaid of niet) kunnen niet worden verwijderd. Ook het veld met de kolonisten en het dorpscentrum mogen niet worden bebouwd.

D. Voordelen van de gebouwen benutten

Aan het begin van het spel bezit elke nederzetting al twee gebouwen: een dorpscentrum en een kolonistenhut. De kolonistenhut biedt het voordeel om 3 identieke goederen naar keuze om te ruilen tegen één andere goederenkaart naar keuze. Het dorpscentrum biedt het voordeel om voor 3x goud een goederenkaart naar keuze te kunnen kopen. Als een speler een volgend gebouw opricht, kan hij de beschreven voordelen van dit gebouw ook benutten. Het voordeel van een nieuw gebouw mag men nog in dezelfde speelbeurt benutten.

BELANGRIJK

Een speler mag in zijn speelbeurt elk gebouw maar één keer benutten.

Als een speler 2 gebouwen bezit met hetzelfde voordeel dan mag hij dit voordeel ook tweemaal benutten, alzo per gebouw éénmaal benutten.

E. Giften aan de koningin

De uitleg kan men vinden op pagina 8.

3. Scheepvaartfase

De speler mag met zijn schip (of respectievelijk met zijn beide schepen) gaan varen. Hierdoor ontdekt hij eilandtegels, kan hij nieuwe kolonies oprichten en overwint hij confrontaties.

A. Schip laten varen

Ieder schip beschikt over een basissnelheid van 4 bewegingspunten. De snelheid van elk schip kan worden verhoogd met één bewegingspunt voor elk gebouw dat de speler bezit met één zeilsymbool (voorbeeld de weverij) en respectievelijk met 2 bewegingspunten voor elk gebouw met twee zeilsymbolen.



Verder geldt ook:

- Een schip wordt verplaatst van zeeveld naar zeeveld.
- Elke zet van het ene zeeveld naar een naburig zeeveld kost één bewegingspunt.
- Er mogen op elk moment een onbeperkt aantal schepen op een zeeveld staan.
- Een speler mag bewegingspunten laten vallen.
- Als een speler twee schepen op het speelbord bezit, moet hij eerst de beweging van het ene schip afwerken en daarna de beweging van het andere schip.
- Een schip mag tijdens zijn beweging niet voor een tweede maal op een zelfde veld worden gezet.

B. Eilandtegels ontdekken

Een speler mag pas dan eilandtegels ontdekken als één van zijn schepen op een zeeveld met een anker ligt. Als dit het geval is, neemt de speler de beide aan het anker grenzende verdekt liggende eilandtegels op (of maar één als het andere al is omgedraaid) en bekijkt deze zonder dat zijn medespelers dit kunnen zien. Daarna legt hij deze tegels terug verdekt op de exacte positie.

BELANGRIJK

Het ontdekken van één, respectievelijk twee eilandtegels kost één bewegingspunt.

C. Een kolonie stichten

Als een speler een schip heeft liggen op een veld met een anker mag hij op de spits van het anker, tussen de beide eilandtegels, een kolonie stichten. Hij draait de beide eilandtegels op de voorzijde (als ze nog niet door de oprichting van een naburige kolonie zijn omgedraaid). Dan neemt hij één van zijn kolonies en plaatst die aan de kust tussen de beide eilandtegels. Het schip moet de speler verwijderen en terug in zijn voorraad leggen (niet op het startveld!).



BELANGRIJK

Het stichten van een kolonie kost één bewegingspunt. De speler moet de beide velden, waaraan hij een kolonie sticht, niet op voorhand hebben ontdekt (gezien). Hij mag dus ook zagezegd blind een kolonie stichten.

Als een speler een kolonie sticht aan een eilandtegel met een getal, ontvangt hij vanaf dan elke maal als dit getal van de eilandtegel wordt gedubbeld, telkens afhankelijk van de soort tegel een goederenkaart of een goudmunt.

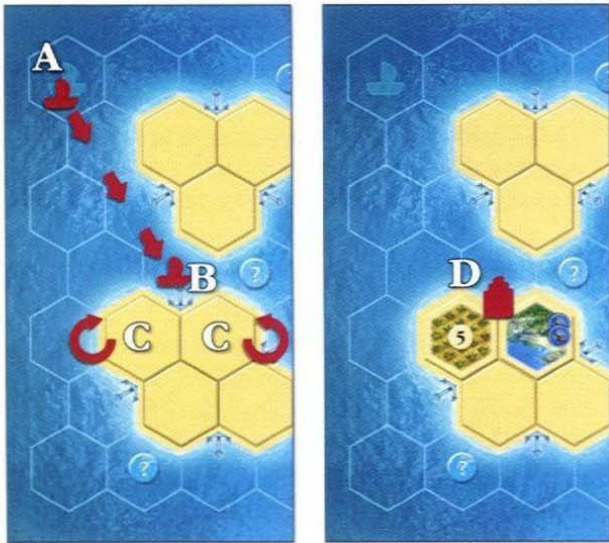


Als de speler een kolonie heeft gesticht aan een haven-tegel, mag hij zijn markeringssteen in de kanonnenkolom één veld of respectievelijk twee velden (als er twee kanonnen zijn afgebeeld) naar voor schuiven.

Als de speler een kolonie heeft gesticht aan een tegel met vreemd volk, mag hij zijn markeringssteen in de handelskolom één veld of respectievelijk twee velden (als er twee handelszaken zijn afgebeeld) naar voor schuiven.

UITZONDERING

Als een speler een tweede kolonie sticht aan een eilandtegel met een haven of respectievelijk een vreemd volk, tellen de daar afgebeelde kanonnen of respectievelijk handelszaken niet nogmaals. Als een andere speler echter daar een kolonie sticht, tellen de handelszaken of kanonnen voor de beide spelers.



Voorbeeld

De speler start met zijn schip vanaf het startveld A. Hij bezit nog geen gebouwen met zeilsymbolen en beschikt daarom per schip maar over 4 bewegingspunten. Hij vaart het schip 3 velden op het ankerveld B. Hiermee heeft hij 3 bewegingspunten opgebruikt. Het vierde bewegingspunt gebruikt hij voor het ontdekken van de beide aangrenzende eilandtegels. Hij bekijkt de beide tegels C. Aangezien hij de beide tegels attractief genoeg vindt, plaatst hij één van zijn koloniehuisen (D). Het schip zet hij terug in zijn voorraad. Omdat hij de kolonie sticht aan een havenveld met 2 kanonnen mag hij deze markeringssteen 2 velden vooruit schuiven.

D. Confrontaties overwinnen

Als een speler met zijn schip op een veld met een vraagteken landt, moet hij de scheepsbeweging onderbreken en de bovenste confrontatiekaart nemen. Hij leest de tekst luidop voor en voert de aanwijzingen uit. Daarna legt hij de kaart open naast de stapel van de confrontatiekaarten. Er zijn vier soorten van confrontaties:



Vrije handelaar

Als de speler één goederenkaart afgeeft en hij bezit minstens één handelszaak, ontvangt hij 1 goud. Bezit hij drie of vier handelszaken, ontvangt hij 2 goud en vanaf 5 handelszaken ontvangt hij 3 goud. Er mag maar 1 goederenkaart worden verkocht.



Zwakke, sterke of machtige piraat

De speler betaalt ofwel het gevraagde goud ofwel dobbelt hij met één dobbelsteen. Bereikt de som van zijn worp en het aantal van zijn kanonnen minstens het aangegeven getal, ontvangt hij het aangegeven goud.

In het andere geval moet het schip terug naar het startveld of respectievelijk dichterbij naar een eigen haven. Als de speler zelfs met een gedobbelde 6 niet kan winnen en hij het gevorderde goud niet betaalt, heeft deze speler de strijd automatisch verloren.



Schipbreukelingen

Voor elk zeil dat op een gebouw van de speler is afgebeeld, ontvangt hij 1 goud.



Wervelstorm

De speler moet minstens zoveel zeilen bezitten als er worden gevraagd om ongestoord te kunnen verder varen. In het andere geval moet het schip terug naar het startveld of respectievelijk dichterbij naar een eigen haven.

Als een speler de strijd met een piraat verliest of hij heeft te weinig zeilen om een wervelstorm te weerstaan, moet hij zijn schip terug op het startveld plaatsen. Bezit hij een kolonie aan een haventegel dan mag hij het schip ook op deze haventegel plaatsen in het geval de afstand korter is dan de standaard startplaats.

Als de speler een strijd wint of een wervelstorm weerstaat, mag hij met zijn schip nog verder varen en bewegingspunten opgebruiken.

De speler die een **universiteit** heeft gebouwd, mag de confrontatiekaart die hij heeft getrokken ook wegleggen en een nieuwe confrontatiekaart trekken. Dit voordeel mag hij per universiteit één keer in zijn speelbeurt benutten.

Als de stapel van de confrontatiekaarten is opgebruikt, wordt de aflegstapel opnieuw zeer grondig gemixt en als nieuwe verdeckte voorraadstapel klaargelegd.



Voorbeeld

De speler verplaatst zijn schip vanaf startveld A drie velden ver op een vraagtekenveld B. Hij trekt de bovenste kaart. Het is een piraat met de sterkte 7. De speler heeft twee kanonnen en hij dobbelt een 1. Hiermee komt hij op een sterkte van 3 en verliest de strijd.

Normaal gezien moet de speler zijn schip nu terug op het startveld A plaatsen. Maar de speler bezit een kolonie aan een haventegel C. Het startveld is 2 zeevelden en het havenveld is maar 1 zeeveld van het schip verwijderd. De speler mag daarom het schip op het havenveld plaatsen om van daaruit in zijn volgende beurt in één van de vier richtingen verder te varen.

Het inzetten van de gunststenen

Het doel van het spel is om al eerste zijn 5 gunststenen te kunnen inzetten. De gunststenen worden gezet op velden waarop de koningin is afgebeeld (gunstvelden).

Op elke inwonertegel is een gunstveld afgebeeld. De speler die een inwoner plaatst, zet een gunststeen op het gunstveld van de inwonertegel. Ook de gebouwen **opera** en **schouwburg** hebben een gunstveld. De speler die zulk een gebouw heeft opgericht, mag in zijn actiefase (ook meteen na de oprichting) een gunststeen inzetten als hij 3 goud betaalt.



De andere gunstvelden bevinden zich op de gunstpuntentabel.

Gunstvelden voor de zeemacht, handelsmacht en tevredenheid

De speler die als eerste 3 kanonnen bezit, zet als teken van de zeemacht een gunststeen op het gunstveld dat met een kanon is gekenmerkt.

Op dezelfde manier zet een speler die als eerste 3 handelszaken heeft (handelsmacht) of als eerste 3 tevreden inwoners (tevredenheid) een gunststeen op het gunstveld dat is gekenmerkt door een handelszaak of een tevreden inwoner.

Deze gunstvelden kunnen van bezitter wisselen zodra een andere speler over meer kanonnen, handelszaken of tevreden inwoners beschikt.

De gunststeen wordt dan geruild. Een gunststeen op één van deze drie gunstvelden kan niet meer worden afgenomen zodra een speler 10 kanonnen, 10 handelszaken of 10 tevreden inwoners bezit.



Gunstvelden voor 7 kolonies

BELANGRIJK

Deze beide gunstvelden staan alleen in het spel voor vier spelers ter beschikking. In het spel voor drie spelers worden ze niet gebruikt.

Deze beide gunstvelden zijn gekenmerkt met een koloniehuis. De beide eerste spelers die 7 kolonies hebben gesticht, mogen één van hun gunststenen op één van deze beide gunstvelden plaatsen. De andere spelers ontvangen niets op het moment dat zij 7 kolonies hebben opgericht.



Gunstvelden voor giften aan de koningin

Deze velden zijn gemarkeerd met een munt waarin een getal staat. Als een speler in zijn actiefase zoveel goud spendeert (terug in de voorraad legt) als op de munt is afgebeeld, mag hij één van zijn gunststenen plaatsen op het bijbehorende gunstveld. Ieder gunstveld mag maar door één gunststeen worden bezet.



Als een speler bijvoorbeeld 7 goud heeft gependend en zijn gunststeen op het bijbehorende gunstveld geplaatst, moet de volgende speler al 9 goud spenderen om een gunststeen te kunnen inzetten en de volgende dan al 10 goud.

Het dorpscentrum in opstand

Zodra een speler **minder dan 3 goud** bezit, komt zijn nederzetting in opstand. Als teken hiervoor moet hij zijn dorpscentrum afdekken met de **tegels opstand**.

Zolang er opstand heerst, ontvangt de speler geen opbrengsten als de 6 of de 8 wordt gedobbeld (noch voor de velden van zijn nederzettingenbord, noch voor de eilandtegels) en hij wint ook niet, als hij aan de beurt is, en hij al zijn gunststenen heeft kunnen plaatsen.

Zodra een speler opnieuw beschikt over 3 goud of meer, mag hij de oproertegel onmiddellijk verwijderen.

Dit mag hij ook doen, zelfs al is hij niet aan de beurt is en bijvoorbeeld met de gebeurtenis belastingen aan goud is geraakt.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler aan de beurt komt en:

- zijn 5 gunstpunten heeft ingezet en
- zijn dorpscentrum niet met de opstandtegels is bedekt.

AANDACHT

Als een speler, als hij niet aan de beurt is, zijn opstandtegels mag verwijderen en hij ook alle gunststenen heeft ingezet, heeft deze speler nog niet gewonnen. Hij wint pas als hij opnieuw aan de beurt komt en hij de tegels opstand niet opnieuw moet inzetten (bijvoorbeeld bij een gebeurtenis van de koningin).

9 april 2007

Impressum

Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de
Lizenz: Catan GmbH © 2007, www.catan.com
Illustration: Related Designs
Grafik: Fine Tuning, www.fine-tuning.de
Redaktion: TM-Spiele

© 2007 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart
Tel: +49 (0)711-2191-0
Fax: +49 (0)711-2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de



ANNO 1701 © 1998-2007 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.
Eine Lizenz der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, vermittelt durch Indigo Pearl GmbH & Co KG - www.indigopearl.de

Verlag und Autor danken den Mitarbeitern von SUNFLOWERS, sowie Sabine Kaiser von Keyfactor für ihre Unterstützung.