

DIE SIEDLER VON CATAN

Die Seefahrer Erweiterung

Doel van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om - afhankelijk van het gekozen scenario - 12 tot 18 zegepunten te behalen, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 24 kader-delen
- ⇒ 24 zeshoeken : 12 x zee, 2 x goudader, 3 x woestijn, 1 x akker, 1 x woud, 1 x weide, 2 x gebergte en 2 x heuvelland
- ⇒ 8 zegepunten-fiches (oranje vlaggetjes)
- ⇒ 10 getalfiches
- ⇒ 12 haven-kaartjes
- ⇒ 60 houten scheepjes : 15 per kleur
- ⇒ 1 zwart zeerover-schip

Spelvoorbereiding

- ⇒ De kader-delen worden aan elkaar gezet zoals de afbeelding bij het gekozen scenario aangeeft. De kader-delen dragen elk een letter als kenteken. Bij het aan elkaar bevestigen van de kader-delen is het belangrijk om steeds delen met dezelfde letters aan elkaar te koppelen. De enige uitzondering hierop vormen de x-kader-delen die gebruikt worden als verlengstukken voor de kader en tussen de letters B-B of F-F gelegd kunnen worden.
- ⇒ Voor elk scenario is **minimaal 1 basisset 'Die Siedler von Catan'** nodig. Bij het scenario 'Groß Catan' (p.15) zijn er zelfs 2 basissets nodig.
- ⇒ Voor elk spel worden de havenkaartjes die volgens het gekozen scenario nodig zijn, verdekt geschud. Vervolgens worden de havenkaartjes één voor één in willekeurige volgorde op de daarvoor bestemde plaatsen (zie afbeelding bij het gekozen scenario) op het speelbord gelegd. De zeevelden met havens uit het basisspel moeten niet gebruikt worden omdat de Seefahrer- uitbreiding voldoende zeevelden bevat.

Spelverloop

- ⇒ De spelregels van het basisspel worden behouden en uitgebreid.
- ⇒ **Bouwen van schepen : 1 wol + 1 hout**
De bouw van een schip kost 2 grondstoffen nl. hout voor de romp van het schip en wol voor het zeil. Schepen worden net zoals straten op één plaats neergezet, maar kunnen - in tegenstelling met straten - ook verzet worden. Een schip mag alleen op de scheidingslijn tussen twee zeevelden of op de scheidingslijn tussen zee en land (kust) geplaatst worden. Een schip moet aan een eigen nederzetting, stad of schip gebouwd worden. Het mag dus niet aan een straat gebouwd worden of vice versa. Er kan pas een schip gezet worden aan een straat als de speler eerst een nederzetting bouwt en het schip vervolgens aanbouwt aan de nederzetting. Op elke scheidingslijn tussen twee zeevelden of tussen een zee- en landveld mag er zich maximaal één schip bevinden. Op kuststroken mag naar keuze een straat of een schip gebouwd worden.
- ⇒ **Functie van schepen** : Schepen hebben op zee dezelfde functie als straten op de eilanden. Een schip verbindt aangrenzende kruispunten (snijpunt van 3 velden). Meerdere schepen achter elkaar (scheepsroute) verbinden eilanden over de zee heen. Als een speler vertrekt van een eigen nederzetting/stad en er in slaagt om met een aantal schepen (scheepsroute) terug vast land te bereiken, kan hij daar een nieuwe nederzetting stichten. De klassieke afstandsregel blijft gelden ! Van zijn nieuwe nederzetting uit kan hij met straten verder het binnenland intrekken of opnieuw per schip op ontdekkingsreis vertrekken.
- ⇒ **Verzetten van schepen** : In tegenstelling met straten, mogen schepen verzet worden. Hiervoor gelden er wel specifieke

regels. Staan er meerdere schepen achter elkaar, dan vormen ze een scheepsroute.

- * Een ononderbroken verbinding van schepen tussen twee eigen nederzettingen of steden vormt een **gesloten scheepsroute**. Uit een gesloten scheepsroute mag geen schip verwijderd worden.
- * Een scheepsroute die geen verbinding vormt tussen eigen nederzettingen/steden, is een **open scheepsroute**. Het voorste schip van een open scheepsroute mag verwijderd worden en onmiddellijk terug ingezet worden op een andere plaats op het spelbord.

Per ronde mag er maximaal één schip verzet worden zonder extra kosten. Een schip dat gebouwd werd, mag in dezelfde ronde niet meer verzet worden.

- ⇒ **Speciale zegepunten** : Speciale zegepunten worden gegeven in de vorm van zegepunt-fiches (oranje vlaggetjes). Elke speler kan speciale zegepunten behalen. De manier waarop speciale zegepunten verdiend kunnen worden, wordt afzonderlijk beschreven in de scenario's. Behaalde speciale zegepunten worden steeds **onder** de nederzetting/stad geschoven waarvoor de speler het zegepunt behaalde.
- ⇒ **Langste handelsstraat** : Bij het bepalen van de langste handelsstraat wordt ook rekening gehouden met de schepen. De speler die de langste aaneengesloten lijn van schepen en straten bezit, ontvangt de kaart 'langste handelsstraat'. Schepen worden pas als verbonden met straten beschouwd als er zich daartussen een nederzetting/stad bevindt.
- ⇒ **Ontwikkelingskaart 'stratenbouw'** : Deze kaart kan gebruikt worden om twee straten, twee schepen of één schip en één straat te bouwen.
- ⇒ **Goud** : Nieuw in dit spel is dat er naast de klassieke grondstoffen ook goud voorhanden is. Er zijn echter geen grondstofkaartjes voor goud, heeft enkel een onmiddellijke ruilwaarde. Wordt met de dobbelstenen het cijfer gegooid dat op de getalfiche op de 'goudader'-kaart staat afgebeeld, dan mag elke speler die op de rand van deze kaart en nederzetting/stad heeft één respectievelijk twee willekeurige grondstofkaartje(s) nemen.
- ⇒ **Stichtingsfase** : Als een speler in de stichtingsfase één van zijn nederzettingen aan de kust bouwt, mag hij in plaats van een straat ook een schip aan deze nederzetting zetten. Op deze manier kan de speler heel snel de zee in varen.
- ⇒ **Zeerover** : De zeerover begint midden op een willekeurig zeeveld (niet op een kruispunt of scheidingslijn) op het spelbord. Als er een 7 gegooid wordt, kan de speler zelf beslissen of hij de rover of de zeerover verzet. Verzet hij de zeerover op een willekeurig zeeveld, dan mag hij bij alle spelers wiens schepen op dit zeeveld staan, maximaal één grondstofkaartje per speler stelen. Zo lang de zeerover een zeeveld bezet, mag op de aangrenzende kruispunten geen schip gezet of weggenomen worden. Als een speler een roverkaart uitspeelt, mag hij kiezen of hij hiermee de rover of de zeerover verzet.

DIE SEEFAHRER ERWEITERUNG		
Kosmos	Teuber, Klaus	1997
3 - 4 spelers	vanaf 12 jaar	90 - 150 min.

Scenario's

Op de volgende bladzijden worden de verschillende scenario's beschreven. Omdat deze gegevens in het originele spelreglement voor zichzelf spreken, wordt er per scenario verwezen naar de bladzijde van het originele spelreglement wat betreft het benodigde spelmateriaal (zeshoeken, getalfiches en haven-kaartjes) en de opbouw van het spelbord. Per scenario werden alleen de speciale spelregels vertaald.

Zu neuen Ufern			
Pagina	Spelers	Speelduur	Benodigde zegepunten
5	3 - 4	90 minuten	13
Spelvoorbereiding		Het grote eiland (hoofdeiland) wordt opgebouwd volgens dezelfde regels als bij de basisset. Het overige materiaal - zoals beschreven op pagina 5 - wordt gebruikt om de kleine eilanden te bouwen.	
Speciale spelregels		Als een speler een nederzetting bouwt op een van de kleine eilanden, kan hij het beste schepen bouwen i.p.v. straten zodat hij terug de zee kan invaren. Speciale zegepunten : Voor elke eerste nederzetting op één van de kleine eilanden die een speler bouwt, ontvangt hij één speciaal zegepunt dat hij onder de nederzetting schuift. Bij het toekennen van een speciaal zegepunt, spelen eventuele nederzettingen van andere spelers geen rol. 'Eerste' slaat op de betrokken speler, niet op andere spelers.	

Die vier Inseln			
Pagina	Spelers	Speelduur	Benodigde zegepunten
6 en 7	3 en 4	90 minuten	12
Spelvoorbereiding		Vorm het kader van het spelbord zoals beschreven op pagina 6 of 7. Het benodigde spelmateriaal staat weergegeven in de tabellen aldaar.	
Speciale spelregels		Stichtingsfase : Elke speler mag zijn beide nederzettingen stichten op één van de eilanden. Op deze manier heeft elke speler bij het begin van het spel één of twee thuis-eilanden. Alle andere eilanden zijn voor hem 'vreemd'. Als een speler tijdens de stichtingsfase een nederzetting bouwt aan de kust, <u>moet</u> hij aan die nederzetting een schip i.p.v. een straat bouwen. Deze regel heeft alleen betrekking op kusten die uitgeven op een ander eiland, niet op kusten die uitgeven op de rand het spelbord. Speciale zegepunten : Voor elke eerste nederzetting die een speler op het eerste vreemde eiland bouwt, ontvangt hij één extra zegepunt (in totaal dus 2 zegepunten). Voor eerste nederzettingen op andere vreemde nederzettingen ontvangt hij twee extra zegepunten. Bij elk van deze 'eerste vreemde eilanden' heeft het geen belang of er op dat eiland reeds nederzettingen aanwezig zijn van andere spelers of niet.	

--	--

Ozeanien

Pagina	Spelers	Speelduur	Benodigde zegepunten
8 en 9	3 - 4	90 minuten	12
Spelvoorbereiding		Het grote en kleine eiland, en de zeevelden worden op het speelbord gebouwd zoals afgebeeld op pagina 8 of 9. De velden met een '?' blijven onbezet, zij worden in de loop van het spel ontdekt. De zeshoeken en de getalfiches die voorzien zijn voor de onbekende velden '?' (zie onderaan tabellen in het spelreglement) worden geschud en als een verdekte stapel klaargelegd.	
Speciale spelregels		<p>Stichtingsfase : Alle spelers stichten hun 2 nederzettingen op het grote hoofdeiland. Als een speler een nederzetting sticht op een kustdeel dat grenst aan het onbekende gebied, verdient het aanbeveling om daaraan een schip te bouwen i.p.v. een straat.</p> <p>Ontdekken van nieuwe gebieden : Zodra een speler een schip of (later) een straat bouwt op het volgende kruispunt waarop zich nog geen zeshoek bevindt, neemt de speler de bovenste zeshoek van de verdekte stapel en legt deze zichtbaar op de vrije plaats. Gaat het hierbij om een landveld, dan neemt hij ook de eerste getalfiche van de verdekte stapel en legt deze op het landveld. Bovendien ontvangt deze speler onmiddellijk één grondstofkaartje dat hoort bij het betrokken landveld. Is het een zeeveld, dan heeft de speler pech gehad.</p> <p>In dit scenario worden er geen speciale zegepunten toegekend.</p>	

Durch die Wüste

Pagina	Spelers	Speelduur	Benodigde zegepunten
10 en 11	3 en 4	90 minuten	12
Spelvoorbereiding		Het hoofdeiland is door een woestijn-gordel opgesplitst in een groot (onderaan) en een klein (rechts boven) deel.	
Speciale spelregels		<p>Alle spelers moeten hun eerste twee nederzettingen bouwen in het grote deel van het hoofdeiland. Het kleine deel van het hoofdeiland en de kleinere eilanden gelden als 'vreemd'.</p> <p>Speciale zegepunten worden uitgereikt bij elke eerste nederzetting die een speler op een eiland bouwt. Het extra zegepunt wordt onder de nederzetting geschoven. Hierbij spelen eventuele nederzettingen van andere spelers geen rol. Als een speler een nederzetting sticht aan de kustzijde van het grote eiland ter hoogte van de kleine eilandjes, dan is het interessant om een schip te bouwen i.p.v. een straat.</p>	

--	--

Neue Welt			
Pagina	Spelers	Speelduur	Benodigde zegepunten
12	3 en 4	90 minuten	12
Spelvoorbereiding		De kader van het spelbord wordt gebouwd zoals beschreven op pagina 12. Alle zeshoeken worden verdekt geschud en in willekeurige volgorde in het kader van het spelbord gelegd. Hetzelfde gebeurt met de getalfiches. Bij de getalfiches mogen de fiches '6' en '8' niet naast elkaar of op goudaders liggen. Mocht dit toch gebeuren, dan moet dit na overleg met alle spelers gecorrigeerd worden. De haven-kaartjes worden gemengd en verdekt als een stapel klaargelegd. Beginnend met de oudste speler mag elke speler één haven-kaartje op een willekeurige plaats aan de kust leggen.	
Speciale spelregels		<p>Stichtingsfase : Elke speler mag zijn beide nederzettingen op willekeurige plaatsen op het spelbord stichten. Bij het begin van het spel heeft elke speler op deze manier één of twee thuis-eilanden. De andere eilanden gelden dan als 'vreemd'.</p> <p>Speciale zegepunten : Voor elke eerste nederzetting die een speler bouwt op een vreemd eiland, ontvangt hij één extra zegepunt.</p>	

Die große Überfahrt			
Pagina	Spelers	Speelduur	Benodigde zegepunten
13 - 14	4	90 minuten	?
Spelvoorbereiding		<p>Handelsroutes : In dit scenario worden er extra zegepunten toegekend voor handelsroutes die gebouwd worden tussen nederzettingen/steden op Catan en nederzettingen/steden op Transcatan. Handelsroutes kunnen op verschillende manieren gevormd worden :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Directe handelsroute : Een speler bouwt met eigen schepen een directe verbinding vanuit eigen nederzetting/stad naar een tegenoverliggende vreemde nederzetting/stad op het buureiland. ⇒ Indirecte handelsroute : Een speler bouwt met zijn schepen een verbinding tussen een eigen nederzetting/stad met een vreemde nederzetting/stad op het buureiland via een vreemde straat. ⇒ Directe handelsroute : Een speler bereikt met zijn schepen het buureiland en sticht daar een nieuwe eigen nederzetting. ⇒ Indirecte handelsroute : Een speler vormt met eigen schepen een verbinding tussen een eigen en vreemde nederzetting/stad aan de hand van een verbinding tussen eigen en vreemde schepen. ⇒ Indirecte handelsroute : Splitsingen zijn toegestaan. Een speler maakt met eigen schepen een verbinding met vreemde schepen en creëert daarmee indirecte handelsroutes met 2 vreemde nederzettingen/steden. <p>Een handelsroute kan niet over een nederzetting/stad verder gezet worden.</p>	

--	--

Groß Catan			
Pagina	Spelers	Speelduur	Benodigde zegepunten
15	4	150 minuten	18
Spelvoorbereiding		<p>Het hoofdeiland in het midden van het spelbord wordt op de klassieke manier gevormd. Van 2 basissets zijn - uitgezonderd de woestijnen - alle landvelden nodig om de andere eilanden te vormen. Deze landvelden worden verdekt geschud en op willekeurige wijze over de verschillende vrije plaatsen verdeeld. Op de landvelden van de kleine eilanden worden nog geen getalfiches gelegd. De leemten op het spelbord worden opgevuld met 23 zeevelden.</p> <p>Elke speler ontvangt 5 nederzettingen, 8 steden, 15 straten en 15 schepen.</p> <p>Uit de tweede basisset worden 7 getalfiches (2, 3, 4, 5, 9, 10 en 11) genomen en in een linnen zakje gelegd.</p>	

Speciale spelregels	<p>Stichtingsfase : Elke speler <u>moet</u> bij het begin van het spel beide nederzettingen op één van de twee eilanden (Catan of Transcatan) stichten.</p> <p>Het eiland dat hij daarvoor uitkiest, geldt als thuis-eiland ; het andere eiland vormt voor hem het buureiland. Als een speler een nederzetting bouwt aan de kust, verdient het aanbeveling om daaraan een schip i.p.v. een straat te bouwen.</p> <p>Speciale zegepunten : Elke speler ontvangt voor een <u>directe handelsroute</u> die van zijn thuis-eiland vertrekt, één extra zegepunt dat hij onder de betrokken nederzetting schuift. Een speler die een <u>indirecte handelsroute</u> vormt, krijgt alleen een extra zegepunt als hij meer schepen tot deze handelsroute heeft bijgedragen dan zijn tegenspeler (schepen/straten). Hebben beide spelers in dezelfde mate bijgedragen tot de handelsroute, dan ontvangt de speler die de route gesloten heeft het speciale zegepunt. Als een speler een verbinding maakt met meerdere vreemde nederzettingen, kan hij ook meerdere extra zegepunten ontvangen.</p> <p>Belangrijk : Als een scheepsroute van twee spelers tezamen een handelsroute vormt, geldt deze route als <u>open</u>. Hierbij heeft elke speler het recht om het voorste schip van zijn scheepsroute weg te nemen en op die manier de handelsroute te verbreken. De speler die het extra zegepunt daarvoor bezat, moet het terug afgeven. Vooral als een speler geen voordeel haalt uit een handelsroute kan deze handelswijze interessant zijn.</p>
----------------------------	--

--	--

Speciale spelregels	<p>Stichtingsfase : Elke speler sticht zijn beide nederzettingen op het hoofdeiland.</p> <p>Kleine eiland-regels : Zodra een speler een schip (en later een straat) zet waaraan op het einde een landveld ligt zonder getalfiche grenst, neemt hij blind één getalfiche uit het linnen zakje en legt dit op het betrokken landveld. Werden alle extra-getalfiches uit het linnen zakje opgebruikt, dan moet de speler de ontbrekende getalfiche wegnemen van het hoofdeiland en dit op het kleinere eiland leggen. Hierbij gelden speciale regels :</p> <ul style="list-style-type: none">⇒ De speler mag slechts een getalfiche wegnemen van een landveld waarop hij zelf minstens één stad of nederzetting heeft staan.⇒ Elke nederzetting of stad op het hoofdeiland moet minstens één landveld met een getalfiche overhouden. Geen enkele stad/neder-zetting op het hoofdeiland mag volledig zonder grondstofopbrengsten gezet worden.⇒ Ook op de kleine eilanden mogen er geen rode getalfiches naast elkaar liggen. <p>Mocht een speler ten gevolge van deze regels geen getalfiche weg kunnen nemen van het hoofdeiland, dan mag hij één van de bovenvermelde regels (in volgorde) breken om toch een getalfiche weg te kunnen nemen.</p>
----------------------------	--