

DIE SIEDLER VON CATAN

Städte & Ritter

Inleiding en doel van het spel

Catan is in gevaar. Donkere wolken trekken zich samen boven de vreedzame Catan-bewoners. Wilde barbaren gelokt door de rijkdom van Catan zijn per schip onderweg om het land te overvallen. Er is echter nog voldoende tijd om dit gevaar te bezweren. De kracht van de barbaren stemt overeen met het aantal steden op Catan. Om de barbaren terug te kunnen slaan, moeten de ridders van alle spelers tezamen minimaal even sterk zijn als de barbaren. Slagen de Catan-bewoners er in om de barbaren te verslaan, dan is het gevaar tijdelijk bezworen. Zijn de ridders van Catan echter te zwak, dan overvallen de barbaren één stad. Deze stad wordt geplunderd en blijft achter als een gewone nederzetting. De speler die voor de verdediging van Catan geen of de minste ridders heeft geleverd, is steeds het slachtoffer van deze plundering. Neem daarom geen risico en stel ridders op. Naast de externe vijand, wedijveren de bewoners van Catan onderling ook voor de bouw van 3 metropolen. Om een metropool - die twee extra zegepunten oplevert - te bouwen, moeten de spelers hun steden verder uitbouwen. Deze uitbouw is slechts mogelijk aan de hand van de nieuwe kaartjes 'handelswaren'. Alleen steden die grenzen aan het gebergte, het woud of een weide grenzen kunnen deze handelswaren opleveren. Reeds bij aanvang van het spel start elke speler met één nederzetting en één stad. Als een stad grenst aan het gebergte, woud of weide grondstoffen oplevert, levert deze slechts één traditionele grondstof op, maar ook een overeenkomstig nieuw handelswaar. De stad kan uitgebreid worden : politiek (blauw) aan de hand van munten (gebergte), wetenschappelijk (groen) aan de hand van papier (woud) en economisch (geel) aan de hand van doek (weide). Zodra een speler als eerste de vierde uitbreidings-trap realiseert, ontvangt hij een metropool (+ 2 zegepunten). Aan de hand van de voortschrijdende stadsuitbreiding stijgen de kansen - door de passende combinatie van rode dobbelstenen en gebeurtenis-dobbelsteen - om aan de nieuwe vooruitgangskaarten te geraken die op hun beurt een grotere beïnvloeding van het spelverloop mogelijk maken. De speler die als eerste 13 zegepunten bereikt, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 4 steden-kalenders
- ⇒ 54 vooruitgangskaarten
- ⇒ 6 zegepuntkaarten
- ⇒ 2 sets kaders
- ⇒ een dubbel-waterveld
- ⇒ 3 metropool-fiches
- ⇒ 3 metropolen
- ⇒ 36 handelswaren-kaarten : 12 x doek, papier en munten
- ⇒ 1 handelaars-figuur
- ⇒ 1 barbarenschip
- ⇒ 12 vierkante stadsmuur-blokjes
- ⇒ 24 ronde ridderschijven
- ⇒ 1 rode ogen-dobbelsteen
- ⇒ 1 symbool (gebeurtenis)-dobbelsteen

Spelvoorbereiding

- ⇒ **Opbouw van het eiland** : Ondanks het (klassieke) variabele speelbord bevelen wij bij het eerste spel de startopstelling (op de voorzijde van het originele spelreglement) aan. Op deze manier wordt er voor gezorgd dat de benodigde grondstoffen (en vooral graan) in voldoende hoeveelheden voorhanden zijn. Eerst wordt de kader samengesteld door telkens de delen met dezelfde letters met elkaar te verbinden. In dit kader wordt het speelbord gevormd zoals op de originele handleiding afgebeeld : land-velden, daarop getallen-fiches en daaromheen water-velden. Zet eerst het nieuwe dubbel-waterveld met de route voor het schip van de barbaren. Nadien worden links en rechts daarvan de watervelden zodanig gezet dat lege water-velden en haven-velden elkaar voortdurend afwisselen. Vanaf het tweede spel kunnen de spelers het variabele speelbord gebruiken.
- ⇒ **Materiaal dat verwijderd wordt** : de ontwikkelingskaarten, de bouwkosten-kaarten, de 'grootste riddermacht'-kaart en één dobbelsteen
- ⇒ **Materiaal dat klaargelegd wordt** :
 - * De grondstofkaarten worden gesorteerd per soort en in 5 stapeltjes zichtbaar naast het speelbord klaargelegd.
 - * De nieuwe handelswaren-kaarten worden gesorteerd per soort en zichtbaar onder de overeenkomstige (munten onder

erts, papier onder hout en doek onder wol) grondstoffen gelegd.

- * De nieuwe vooruitgangskarten worden gesorteerd per soort : geel (handel), groen (wetenschap) en blauw (politiek). Elk van deze stapeltjes wordt geschud en verdekt aan de andere kant van het speelbord gelegd.
- * De drie metropolen, de daarbijhorende fiches, de handelaars-figuur, de rode, witte en gebeurtenis (symbool)-dobbelsteen, en de 'langste handelsstraat'-kaart worden naast het speelbord klaargelegd.
- _ Het schip van de barbaren wordt op het startveld 'S' gezet.

⇒ Elke speler ontvangt :

- * 5 nederzettingen, 4 steden en 15 straten
- * 6 ridders (2 zwakke, 2 sterke en 2 machtige)
- * 3 stadsmuren
- * 1 bouwkalender voor de stadsuitbreiding

⇒ **Nederzetting en stad inzetten :**

Om beurten gooien de spelers met een gewone dobbelsteen. De speler die het hoogst gooide, begint en zet (conform de regels van het basis-spel) een nederzetting en een straat op het speelbord. In de tweede fase wordt in plaats van een nederzetting een stad gezet. Zorg er voor dat je toegang hebt tot graan (belangrijk voor je ridders) en let er ook op dat alleen woud, gebergte en weide handelswaren opleveren ! Een speler ontvangt voor elk grondstof-veld dat grenst aan zijn stad één grondstofkaartje. Het overige spelmateriaal leggen de spelers voor zich klaar. Elke speler legt zijn bouwkalender gesloten (geen rode dobbelsteen-afbeeldingen zichtbaar) voor zich op tafel.

Spelverloop

⇒ **Speloverzicht :** De speler die als laatste zijn stad heeft gezet, begint het spel. Elke speler die aan de beurt is, heeft tijdens zijn beurt de volgende actie-mogelijkheden :

- * Hij moet met de 3 dobbelstenen gooien en bepaalt hierdoor de gebeurtenis (symbool-dobbelsteen), het verkrijgen van vooruitgangskarten (rode dobbelsteen), de grondstof-opbrengst voor alle spelers (met beide gewone dobbelstenen) en het verkrijgen van handelswaren (alleen mogelijk met een stad).
- * Hij mag in willekeurige volgorde handel drijven met de bank en/of medespelers en bouwen. 'Bouwen' heeft betrekking op straten, nederzettingen, steden en stadsmuren ; zwakke ridders inzetten en activeren ; en steden uitbreiden aan de hand van handelswaren-kaartjes.
- * Bovendien mag een speler tijdens zijn beurt nadat hij met de dobbelstenen heeft gegooid vooruitgangskarten uitspelen en/of met zijn ridders acties uitvoeren. De enige uitzondering hierop vormt de 'Alchemist'-kaart die vóór het gooien van de dobbelstenen uitgespeeld mag worden.

⇒ **De worp met de dobbelstenen :**

Nadat een speler met de 3 dobbelstenen gegooid heeft, worden de resultaten van deze worp in volgorde uitgevoerd :

- * **Gebeurtenis-dobbelsteen :** Als deze dobbelsteen een schip weergeeft, wordt het schip in de richting van de pijl één veld verder gezet. Bereikt het schip het laatste veld met de bijl (overval-veld), dan komen de barbaren aan land op Catan. De spelers moeten dan genoeg ridders geactiveerd hebben om zich te verdedigen tegen de barbaren (zie verder).
- * **Gebeurtenis-dobbelsteen + rode dobbelsteen :** Staat op de gebeurtenis-dobbelsteen een stadspoort afgebeeld, dan controleren alle spelers of zij een vooruitgangskart mogen nemen. Om hierop recht te hebben, moet een speler : ① een stadsuitbreiding in de kleur van de stadspoort bezitten én ② het aantal ogen op de rode dobbelsteen moet afgebeeld staan op zijn stadsuitbreiding-kaart. Om beurten in uurwijzerzin mogen alle spelers die aan de gestelde voorwaarden voldoen de bovenste vooruitgangskart van de stapel in dezelfde kleur (als met de dobbelsteen gegooid) nemen. Zij bekijken deze kaart en leggen ze verdekt voor zich op tafel. Een speler mag maximaal 4 vooruitgangskarten bezitten.
- * **Rode en witte dobbelsteen :** Zoals in het basisspel bepaalt de som van beide dobbelstenen welke velden grondstoffen opleveren. Een nederzetting levert één grondstofkaartje op, een stad twee kaartjes nl. één grondstofkaartje en één handelswaren-kaartje. Heuvels leveren voor een stad 2 leem-kaartjes op, akkers 2 graan-kaartjes, gebergten 1 erts-kaartje en 1 munt-kaartje, weiden 1 wol-kaartje en 1 doek-kaartje, wouden 1 hout-kaartje en 1 papier-kaartje. Grondstofkaartjes en handelswaren-kaartjes worden ter hand genomen en tellen beiden mee als de rover gegooid wordt !

⇒ **Handel :** De handelsmogelijkheden van het basisspel blijven gelden en zijn ook van toepassing op de nieuwe handelswaren-kaartjes. Handelswaren mogen geruild worden met andere spelers, aan de verhouding 4 dezelfde tegen 1

willekeurige grondstof of handelswaar met de bank, in 3:1 havens deze handelswaren ruilen voor 1 grondstof of handelswaar. Ook omgekeerd kan er geruild worden nl. van grondstoffen naar handelswaren bv. 4 leem-kaartjes tegen 1 doek-kaartje. Vooruitgangskaarten mogen niet verhandeld worden.

⇒ **Bouwen :**

- * Net zoals in het basisspel mogen de spelers tijdens hun beurt straten, nederzettingen en steden bouwen.
- * Hierbij komt nog eens dat ze nu ook **stadsmuren** mogen bouwen nl. 1 stadsmuur in ruil voor 2 leem-kaartjes. Het stadsmuur-blokje wordt onder de stad geschoven. Elke stadsmuur verhoogt het aantal grondstof- en handelswarenkaartjes dat een speler in zijn handen mag hebben (als een '7' gegooid wordt) met twee. Als een speler een stad verliest, verliest hij ook de daarbijhorende stadsmuur.
- * **Ridders** : Ridders worden voorgesteld aan de hand van schijfjes. De ene zijde van het schijfje toont een passieve ridder (ridderhoofd), de andere zijde een actieve ridder (ijzeren handschoen). Alleen als een ridder actief is, kan hij ingrijpen in het spel. Er zijn drie soorten ridders nl. zwakke, sterke en machtige. Dit is te zien aan de passieve zijde aan de grootte van het hoofd en aan de actieve zijde aan het aantal handschoenen. Elke handschoen telt als 1 sterktepunt.
- * **Ridders opstellen** : Als een speler 1 erts en 1 wol betaalt, mag hij 1 zwakke ridder op het speelbord zetten. Een ridder moet met zijn passieve zijde bovenaan op een vrije kruising gezet worden waaraan minimaal 1 eigen straat grenst. Een ridder kan een vreemde straat onderbreken en de verdere uitbreiding ervan verhinderen.
- * **Ridders activeren** : Een speler kan een ridder die zich op het speelbord bevindt (eventueel pas geplaatst), activeren door (onafhankelijk van de sterkte van de ridder) 1 graan te betalen. De ridder wordt van de passieve naar de actieve zijde (handschoen) omgedraaid. Een ridder die zopas geactiveerd werd, mag niet meer tijdens dezelfde beurt ingezet worden voor een ridder-actie.
- * **Ridders opwaarderen** : Een zwakke ridder mag in dezelfde beurt waarin hij op het speelbord geplaatst werd of later, opgewaardeerd worden door het betalen van 1 erts en 1 wol. Hij wordt dan een sterke ridder en de speler vervangt hem door het passende schijfje. Ridders mogen opgewaardeerd worden in passieve of actieve toestand. Op dezelfde wijze kan een sterke ridder opgewaardeerd worden tot een machtige ridder. Voorwaarde is echter wel dat een speler vooraleer hij een machtige ridder mag plaatsen moet beschikken over een vesting (Festung, derde politieke/blauwe stadsuitbreiding).

⇒ **Uitbreidingen van de stad :**

- * Als een speler over handelswaren beschikt, kan hij zijn stad uitbreiden. Ook als een speler slechts over één stad beschikt, kan hij deze uitbreiden op alle 3 domeinen (politiek, wetenschap, handel). Stadsuitbreidingen worden aan de hand van de bouw-kalender gerealiseerd. De kalender toont in 3 aparte blokken de drie mogelijke uitbreidingsgebieden nl. wetenschap (groen), politiek (blauw) en handel (geel). Per domein zijn er 5 uitbreidingsmogelijkheden. Elk blokje bevat dus 5 blaadjes. Bij aanvang van het spel is de bouw-kalender gesloten. Geen enkele speler beschikt over een stadsuitbreiding.
- * De **eerste stadsuitbreiding** kost steeds één handelswaar. Elk blaadje geeft aan welk handelswaar nodig is. Als een speler bv. één doek (handelswaar) betaalt, bouwt hij een markt en mag in het handels-domein één blaadje omslaan. De achterzijde van het omgedraaide kaartje toont nu een gebouw en twee rode dobbelstenen. Deze rode dobbelstenen bepalen wanneer een speler vooruitgangskaarten kan bekomen.
- * **Tweede en verdere stadsuitbreiding** : Het bouwen van een tweede stadsuitbreiding (tweede blaadje omdraaien) kost twee handelswaren, de derde stadsuitbreiding drie handelswaren,... Met elke uitbreiding vergroot de kans om aan de hand van de rode dobbelsteen vooruitgangskaarten te bekomen. Zodra een speler een derde uitbreiding heeft gerealiseerd, ontvangt hij de belangrijke bonus-opbrengst (zie bouw-kalender). Voor handel betekent dit dat één van zijn handelswaren van nu af aan 2:1 geruild mag worden ; voor politiek geldt dat sterke ridders opgewaardeerd mogen worden tot machtige ridders ; voor wetenschap geldt dat de speler telkens hij op basis van de dobbelstenen geen grondstoffen zou krijgen één willekeurige grondstof mag nemen (uitzondering : gooien van een '7').
- * **Metropolen (gele stadspoort)** : De speler die als eerste in één van de drie domeinen een **vierde** stadsuitbreiding realiseert, mag een metropool-figuur op één van zijn steden zetten. Om aan te geven om welke metropool het gaat, legt hij een metropool-fiche op dat blad van zijn bouw-kalender. Een tot metropool uitgebouwde stad levert 4 zegepunten op, nl. 2 voor de stad en 2 extra voor de metropool. In totaal kunnen er 3 metropolen gebouwd worden. De eigenaar van een metropool kan deze pas kwijt spelen als een andere speler er vóór hem in slaagt om op hetzelfde domein een **vijfde** uitbreiding te realiseren. Zodra een speler de vijfde uitbreiding van een domein heeft bereikt, is zijn metropool veilig. Eén speler kan meerdere metropolen bouwen als hij over voldoende steden beschikt en als hij als eerste de vierde uitbreiding van een domein realiseerde. Als een speler slechts over één stad beschikt en deze uitgebouwd heeft tot een

metropool, mag hij in de beide andere domeinen niet verder uitbreiden dan de derde stap. Het uitbreiden tot een vierde niveau is voor hem pas toegestaan zodra hij over een extra stad beschikt.

⇒ **Vooruitgangskarten :**

- * **Vooruitgangskarten ontvangen :** Het ontvangen van vooruitgangskarten is gekoppeld aan meerdere voorwaarden :
 - ⇒ De speler moet minstens één stadsuitbreiding gedaan hebben. Zijn bouw-kalender moet dus rode dobbelstenen tonen. De eerste stadsuitbreiding levert 2 rode dobbelstenen op, de tweede 3 dobbelstenen,...
 - ⇒ De gebeurtenis-dobbelsteen moet de stadspoort in de kleur van de stadsuitbreiding aangeven. Heeft een speler op alle 3 domeinen stadsuitbreidingen, dan heeft hij bij elke gegooide stadspoort kans op een vooruitgangkaart.
 - ⇒ Als met de rode dobbelsteen een cijfer wordt gegooid dat afgebeeld staat op de bouwkalender, dan ontvangt de speler die aan bovenvermelde voorwaarden voldoet een vooruitgangkaart.
 - ⇒ Vooruitgangskarten worden van bovenaan van de verdeckte stapel genomen. Als meerdere spelers recht hebben op een vooruitgangkaart, neemt eerst de speler die aan de beurt is en daarna de andere spelers in uurwijzerzin.
- * **Vooruitgangskarten uitspelen :** Een speler mag tijdens zijn beurt - maar nadat hij met de dobbelstenen heeft gegooid (uitzondering : 'Alchemist') - zo veel vooruitgangskarten uitspelen als gewenst. 'Zegepunt'-kaarten worden onmiddellijk bij ontvangst omgedraaid. Zij kunnen niet gestolen worden door een 'spion'. Een speler mag maximaal 4 vooruitgangskarten bezitten (los van de eventueel op tafel liggende zegepunt-kaarten). Als een speler een vijfde vooruitgangkaart ontvangt (en er geen uitspelen kan omdat hij bv. niet aan de beurt is), moet hij er onmiddellijk één van onder de stapel schuiven. Een speler mag een zopas bekomen vooruitgangkaart inzetten tijdens dezelfde beurt. Vooruitgangskarten mogen niet verhandeld worden. Uitgespeelde vooruitgangskarten worden verdeckt terug onder de stapel geschoven.

⇒ **Ridder-acties :**

- * De speler die aan de beurt is, mag (nadat hij met de dobbelstenen heeft gegooid) met elke actieve ridder één actie uitvoeren. Na een actie moet de ridder terug op de passieve zijde gedraaid worden. De speler mag na betaling van 1 graan deze ridder onmiddellijk terug activeren, maar mag er in deze beurt geen actie meer mee uitvoeren.
- * **Ridder verzetten :** Als een speler aan de beurt is, mag hij een ridder die hij tijdens zijn vorige beurt geactiveerd heeft, verzetten. Hierbij geldt dat beide kruisingen (vertrekpunt en vrije kruising waar naartoe bewogen wordt) door eigen straten met elkaar verbonden moeten zijn. Op elke kruising mag telkens maar één ridder staan. Bij het verzetten van een ridder wordt hij terug op zijn passieve zijde gedraaid. Als een speler wil bouwen op een kruising waarop een eigen ridder staat, moet hij deze ridder eerst verzetten op een andere vrije kruising binnen de eigen handelsstraat. Als een ridder niet verzet kan worden (niet geactiveerd of geen vrije kruising beschikbaar), mag er op deze plaats niet gebouwd worden.
- * **Ridder verzetten en vreemde ridder verdrijven :** Als een speler aan de beurt is, mag hij zijn ridder op een kruising (binnen zijn eigen handelsstraat) met een vreemde ridder zetten om deze te verdrijven. Natuurlijk kunnen alleen zwakkere ridders verdreven worden. De verdreven ridder moet door zijn eigenaar naar een andere vrije kruising binnen zijn eigen handelsstraat gezet worden. De toestand van de verdreven ridder blijft onveranderd : als hij geactiveerd was, dan blijft hij geactiveerd. Als er voor de verdreven ridder geen vrije kruising beschikbaar is binnen dezelfde handelsstraat, dan dient hij van het speelbord verwijderd te worden. Het is niet toegestaan om eigen ridders te verdrijven. Na het verzetten en verdrijven van een vreemde ridder, moet de aanvallende ridder op zijn passieve zijde gelegd worden.
- * **Rover verdrijven :** Een speler kan met een geactiveerde ridder - onafhankelijk van zijn kracht - een rover verdrijven als hij met zijn ridder op één van de drie aangrenzende kruisingen van de rover staat. De verdreven rover wordt behandeld zoals beschreven in het basisspel ; de ridder wordt op zijn passieve zijde gedraaid.

⇒ **De leider van de barbaren bekampen :**

- * Zodra het barbaarschap op het overval-veld komt (met bijl), komt het tot een strijd met de geactiveerde ridders van Catan. De kracht van de barbaren wordt bepaald door op Catan alle steden (incl. metropolen) te tellen. De som hiervan bepaalt de kracht van de barbaren. De kracht van de ridders van Catan wordt bepaald door de som te maken van alle geactiveerde ridders (handschoenen). Onafhankelijk van de uitkomst van de strijd worden alle ridders na de strijd gedeactiveerd. Na de overval wordt het schip terug op zijn startveld gezet en begint de reis naar Catan opnieuw.
- * **Barbaren winnen :** De barbaren winnen als ze sterker zijn dan de ridders van Catan. De barbaren overvallen de stad of steden van de speler of spelers die geen of de minste ridders geactiveerd heeft of hebben. Spelers die geen steden bezitten en alleen maar over nederzettingen beschikken, worden niet getroffen door de overval. Metropolen kunnen niet aangevallen worden, ze zijn steeds beschermd. Alleen de spelers die één of meerdere steden bezitten, tellen de

handschoenen van de door hen geactiveerde ridders. De speler die de minste handschoenen heeft ingezet, moet zijn stad vervangen door een nederzetting. Als er meerdere spelers zijn die de minste handschoenen hebben ingezet, dan moeten zij allen een stad afgeven. In het ergste geval moeten alle spelers een stad afgeven. Als een stad met een stadsmuur overvallen wordt, moet ook het stadsmuurblokje van het speelbord verwijderd worden. Ook zonder steden behoudt een speler zijn stadsuitbreidingen en de mogelijkheid om vooruitgangskarten te krijgen. Om opnieuw stadsuitbreidingen te kunnen uitvoeren, moet hij wel eerst terug beschikken over een stad.

* **Ridders winnen** : Als de ridders even sterk of sterker zijn dan de barbaren, dan winnen zij de strijd. De speler die de meeste kracht leverde, ontvangt de zegepuntekaart 'redder van Catan'. Als twee of meerdere spelers de meeste kracht geleverd hebben, wordt er geen zegepuntekaart gegeven, maar mag elke speler één bovenste vooruitgangkaart naar keuze van één van de stapels nemen.

⇒ **De handelaar** : Deze speelfiguur komt pas in het spel als er een vooruitgangs-kaart 'Händler' uitgespeeld wordt. De speler zet de figuur op een veld naast één van zijn nederzettingen of steden. Zo lang de handelaar op dit veld blijft staan, mag de speler de grondstoffen van dat veld 2:1 wisselen. De handelaar kan alleen verzet worden door het uitspelen van een vooruitgangkaart. De handelaar levert bovendien **één zegepunt** op.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler aan de beurt is en over 13 zegepunten beschikt.

DIE SIEDLER VON CATAN		
Städte & Ritter		
Kosmos	Teuber, Klaus	1998
3 - 4 spelers	vanaf 12 jaar	3 uur

© Marc Van den Branden, Forum, 1998

Invoer & Verkoop, Speciaalzaak Gezelschapsspellen Adriaensen, Cuperusstraat 7 - 8, 2018 Antwerpen, ☎ 03/239.25.25

Variant

Voor ervaren spelers kan de 'het vies manneken'-regel ingevoerd worden. Als de spelers nog meer tactische mogelijkheden willen, moet je deze variant eens uitproberen. Er is slechts één kleine, maar indrukwekkende regelaanpassing nodig. Als de barbaren geland zijn, beslissen de spelers om beurten en beginnend met de speler die aan de beurt is, of en hoeveel ridders ze in de strijd willen inzetten tegen de barbaren. Op deze manier kan een speler bv. doelbewust geen ridders inzetten om de barbaren te laten winnen en op deze manier zijn medespelers zo veel mogelijk schade toe te brengen. Alleen ingezette ridders worden na de strijd gedeactiveerd.

Städte & Ritter in combinatie met Seefahrer

- ⇒ Natuurlijk kunnen de mogelijkheden van de Seefahrer ook gebruikt worden in combinatie met Städte & Ritter. De scenario's 'Zu neuen Ufern', 'Groß Catan' en 'Durch die Wüste' zijn hiervoor het meest geschikt. De andere scenario's zijn minder geschikt omdat ze vaak bestaan uit kleine eilanden. Bij de Seefahrer-toepassing moet er rekening mee gehouden worden dat bepaalde vermelde acties voor straten natuurlijk ook voor schepen van toepassing zijn.
- ⇒ Voor scenario's met meerdere eilanden gelden bij de aanval van de barbaren dezelfde regels als bij het basisspel.
- ⇒ Ridders mogen ook over de zee verzet worden als de vertrek- en doelkruising door straten en/of steden of alleen schepen met elkaar verbonden zijn.
- ⇒ Een speler mag een geactiveerde ridder ook op een waterkruising zetten als slechts één eigen schip aan deze kruising grenst. De ridder bevindt zich dan op het schip.
- ⇒ Als een ridder op een kruising staat waaraan het laatste schip van een scheepslinie eindigt, wordt deze scheepsroute gesloten. De verbinding tussen een ridder en zijn scheepslinie mag nooit verbroken worden.

⇒ Als een speler een actieve ridder die aan het veld van de piraat grenst, deactiveert, mag hij de piraat verzetten.