

Klaus Teuber

# DE KOLONISTEN VAN CATAN

## Inleiding

Piraten & Ontdekkers bestaat uit meerdere, op elkaar doorbouwende scenario's. In al deze scenario's krijgen de spelers de opdracht om met hun schepen een onbekende zee te verkennen en op de zo ontdekte eilanden nederzettingen te stichten. Dat geldt ook voor het eerste spel, dat dient om de spelers kennis te laten maken met de belangrijkste spelregels van deze uitbreiding.

In de daaropvolgende scenario's krijgen de spelers extra opdrachten (missies). Zo moeten ze piratendeps veroveren, vis vangen voor de Raad van Catan of specerijenhandel drijven met verre eilandbewoners.

Om de missies van de Raad te vervullen hebben de spelers naast de bekende speelstukken van het basisspel (dorpen en straten) de nieuwe speelstukken uit deze uitbreiding nodig: kolonisten, schepen, havendorpen, eenheden, piratenschepen, scholen vis en balen met specerijen.

Een speler krijgt overwinningpunten voor de bouw van dorpen en havendorpen, maar ook voor het vervullen van missies. Wie als eerste het benodigde aantal overwinningpunten heeft, wint het spel.

Voor het eerste scenario "Land in zicht", dat maar 30 minuten duurt, hoeft u uitsluitend het eerste deel van de basisspelregels te lezen. Het tweede deel leest u pas nadat u het eerste scenario hebt gespeeld en aan het tweede wilt beginnen. In elk opvolgend scenario komen er speciale spelregels voor de betreffende missie bij. Zo leert u het spel stap voor stap totdat u het ultieme scenario "Piraten & Ontdekkers" bereikt zonder meteen alle spelregels te hoeven lezen. Daarom raden wij u aan om de scenario's in de aangegeven volgorde te spelen. Hebt u tijdens het spel vragen over een bepaalde spelregel, dan kunt u het trefwoord aan het einde van deze spelregels opzoeken.

## Verduidelijking bij de nieuwe Kolonisten van Catan - editie 2012

De heruitgave van De Kolonisten van Catan - en de belangrijkste uitbreidingen - is voorzien van nieuwe illustraties en nieuw, in kunststof uitgevoerd speelmateriaal. Ook zijn er in de spelregels verduidelijkingen, die tot beter begrip van deze spellengroep moet leiden. Enkele spelregels zijn "bijgeschaafd". De uitbreidingsset "Piraten & Ontdekkers" is uitsluitend speelbaar in combinatie met deze vernieuwde producten. Mochten er terzake doende vragen rijzen, dan kunt u zich tot onze klantenservice wenden. Wij zijn telefonisch onder kantoor tijd bereikbaar op 0900 - 999 0000, of per email op [klantenservice@999games.nl](mailto:klantenservice@999games.nl). U kunt ook voor allerlei informatie onze website bezoeken: [www.999games.nl](http://www.999games.nl).

## PIRATEN & ONTDEKKERS

UITBREIDINGSSET VOOR HET BASISPEL



## Speelmateriaal

### Speelstukken

- 16 havendorpen (4 per kleur)



- 36 eenheden (9 per kleur)



- 12 schepen (3 per kleur)



- 8 kolonisten (2 per kleur)



- 12 markeerstenen (3 per kleur)



- 4 piratenschepen (1 per kleur)



### Neutraal speelmateriaal:

- 6 scholen vis



- 24 balen met specerijen



- 76 gouden munten (40x waarde 1, 36x waarde 3)



### Randdelen

1x: A1, A2, C1, C2, D1, D2, E, F, G

2x: B1, B2, B3

### Landtegels

- 6 riviartegels
- 6 vistegels
- 6 specerijtegels
- 6 standaard landtegels, 6 getallenfiches (met groene achterkant)
- 6 standaard landtegels, 6 getallenfiches (met oranje achterkant)

### Overig speelmateriaal

- 6 fiches "Piratendepot"
- 3 missiekaarten plus 3 bijzondere overwinningspuntenkaarten
- 4 nieuwe bouwkostenkaarten
- 10 zipzakjes voor het speelmateriaal

### Het speelmateriaal sorteren

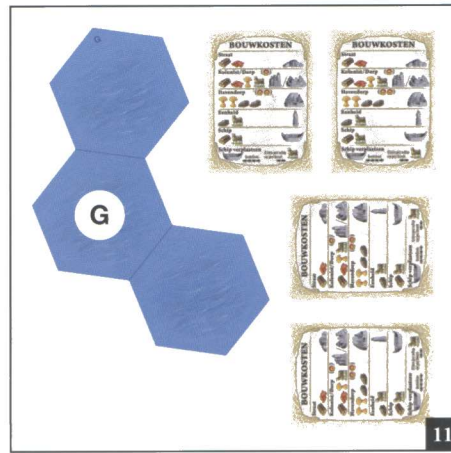
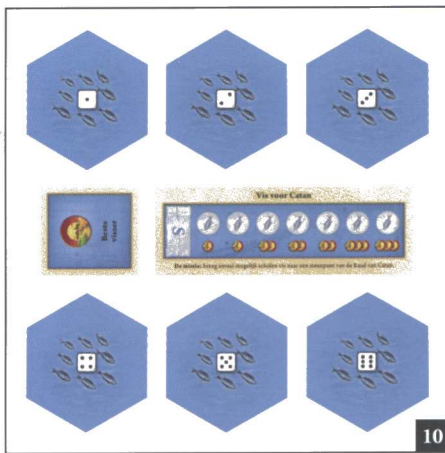
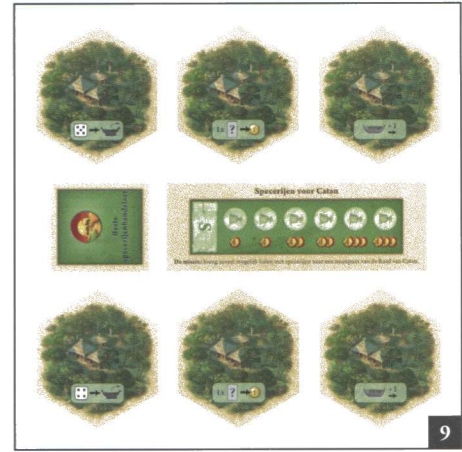
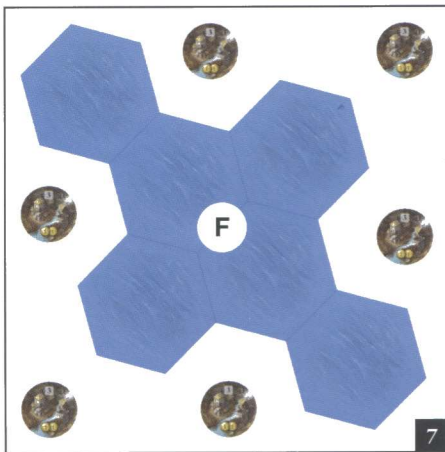
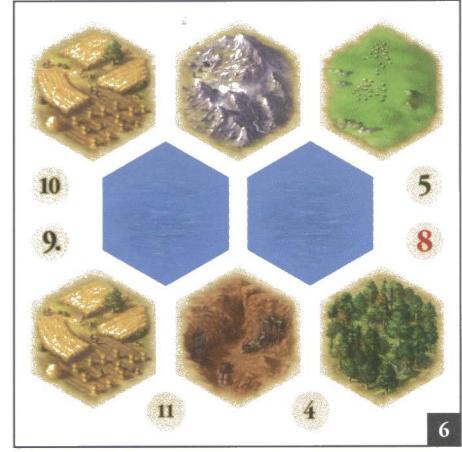
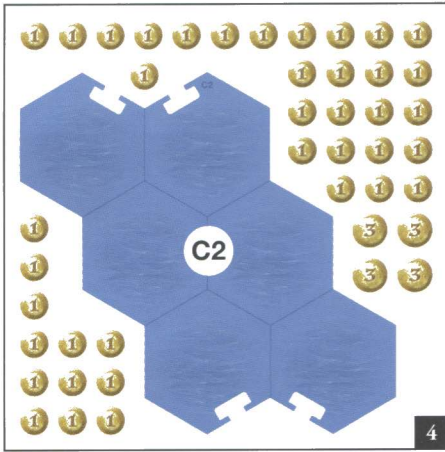
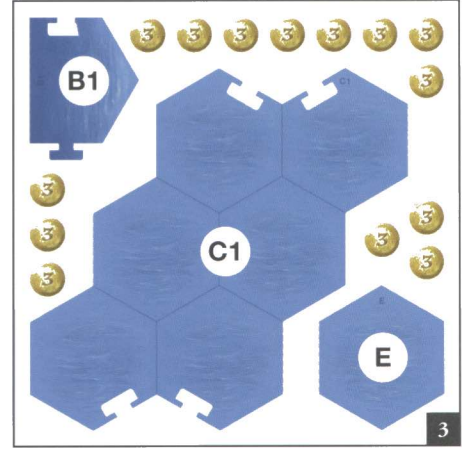
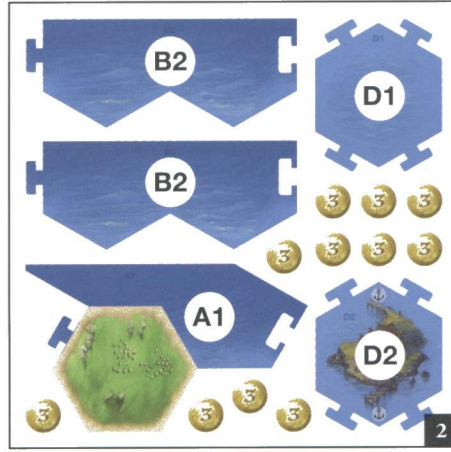
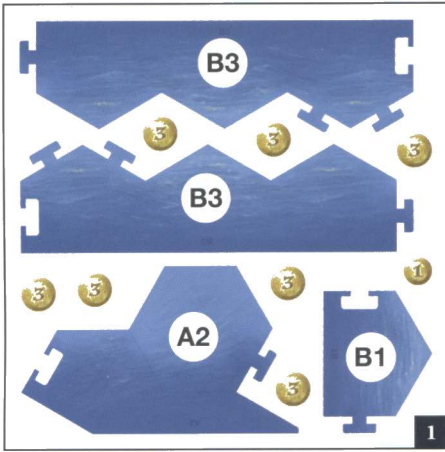
1. Druk eerst de 10 overzichtskaarten uit stanstableau 12 en doe er 1 in elk van de zipzakjes.
2. Druk nu alle randdelen voor het speelveld uit de (dikkere) stanstableaus 1 tot en met 4 en leg ze los in de doos terug.
3. Doe de losgemaakte gouden munten in het zakje met de overzichtskaart "GOUD".
4. Druk nu alle tegels en fiches uit de stanstableaus 5 en 6, en doe deze in het zakje met de overzichtskaart "Standaardtegels en getallenfiches GROEN & ORANJE".
5. Doe het randdeel uit stanstableau 7 in de doos. De 6 fiches "Piratendepot" gaan in het zakje "PIRATENDEPOTS".
6. Doe ook alle onderdelen uit stanstableau 8 in het zakje "PIRATENDEPOTS".
7. Doe alle onderdelen uit stanstableau 9 in het zakje "SPECERIJEN VOOR CATAN".
8. Doe alle onderdelen uit stanstableau 10 in het zakje "VIS VOOR CATAN".
9. Doe het randdeel en de bouwkostenkaarten uit stanstableau 11 in de doos.
10. Sorteert de speelstukken op kleur. Doe deze daarna in de betreffende zakjes "RODE SPEELSTUKKEN", "WITTE SPEELSTUKKEN", "BLAUWE SPEELSTUKKEN" en "ORANJE SPEELSTUKKEN".
11. Doe de 6 scholen vis in het zakje "VIS VOOR CATAN" en de 24 balen met specerijen in het zakje "SPECERIJEN VOOR CATAN".

### Benodigd speelmateriaal uit het basisspel

1. Neem de volgende landtegels uit het basisspel: 3x bergen, 4x bos, 3x weide, 2x akkers, 2x baksteen.
2. Neem ook de getallenfiches 3, 3, 4, 4, 5, 6, 6, 8, 8, 9, 10, 10, 11, 11, 12. Doe deze samen met de bovenstaande landtegels en 2 dobbelstenen in het zakje "Landtegels + getallenfiches BASISPEL".
3. Sorteert alle dorpen en straten op kleur en doe ze in de zakjes met de andere speelstukken van de betreffende kleur. De steden zijn in deze uitbreiding niet nodig.
4. Neem verder de 2 kaartenhouders en alle grondstoffenkaarten (niet de ontwikkelingskaarten).
5. Neem tot slot de 6 lange randdelen uit het basisspel.

**Belangrijk:** leg de randdelen met de kant zonder havens naar boven. Leg altijd eerst de randdelen van deze uitbreiding op tafel en voeg daarna de randdelen van het basisspel eraan toe.





## Scenario 1 - Land in zicht

### Benodigd speelmateriaal

#### Uit het basisspel:

- alle onderdelen uit het zakje "Landtegels + getallenfiches BASISSPEL"
- de 6 lange randdelen
- alle straten en dorpen
- 2 dobbelstenen
- alle grondstoffenkaarten (niet de ontwikkelingskaarten)

**Let op:** bovenstaande onderdelen zijn voor elk scenario in deze uitbreiding nodig. Daarom vermelden we dit overzicht bij de volgende scenario's niet.

#### Uit deze uitbreiding hebt u het volgende materiaal nodig:

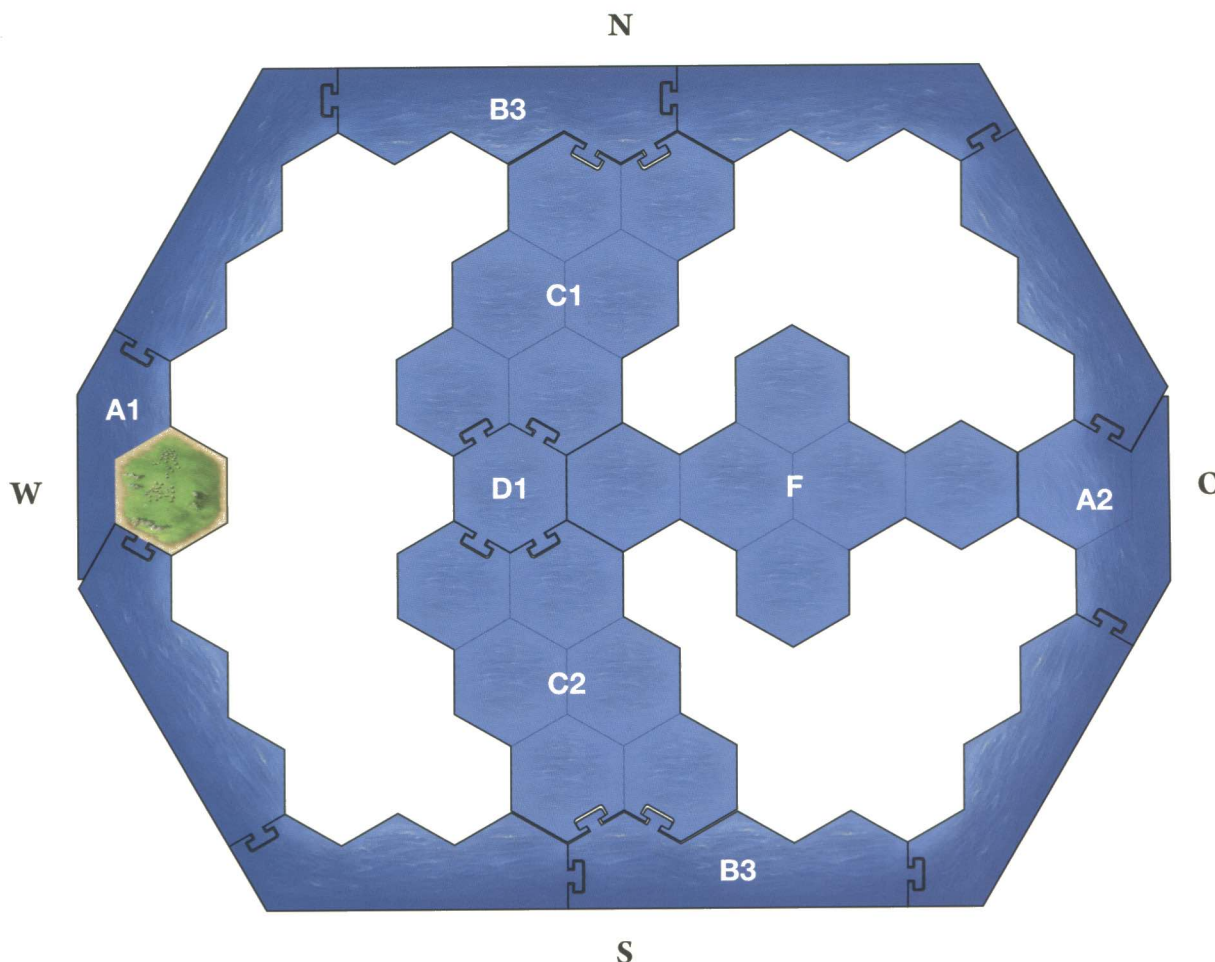
- de randdelen A1, A2, 2x B3, C1, C2, D1, F
- de speelstukken die onder "Voorbereiding" staan aangegeven
- de volledige inhoud van het zakje "Standaardtegels + getallenfiches GROEN & ORANJE"
- alle munten uit het zakje "Goud"

Dit scenario duurt slechts 30 minuten. Sla het niet over!

### Opbouw van het speelveld

#### Het in elkaar zetten van de lijst

Gebruik de randdelen van het basisspel en de hierboven genoemde randdelen van deze uitbreiding om de lijst van het speelveld in elkaar te zetten (zie afbeelding). Het speelveld is nu in 3 sectoren verdeeld. In het westen ligt het gebied voor het starteiland. In het oosten scheidt zeestraat "F" het onbekende gebied in een noordelijke en een zuidelijke sector.





## Opbouw van het starteiland

Gebruik de landtegels en de getallenfiches uit het basisspel om het starteiland zoals hieronder afgebeeld op te bouwen.



## Opbouw van de onbekende gebieden

Sorteer de standaardtegels uit deze uitbreiding naar hun achterkant (groen of oranje gemarkeerd). Schud beide stapels apart. Leg de groen gemarkeerde landtegels gedekt in de noordelijke sector en de oranje gemarkeerde landtegels gedekt in de zuidelijke sector.

Sorteer de gemarkeerde getallenfiches ook naar kleur, schud ze apart en leg ze als gedekte stapels in de buurt van de met dezelfde kleur gemarkeerde sector (zie afbeelding hierboven).

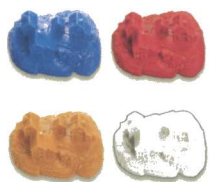
## Vorbereiding

Iedere speler krijgt de volgende speelstukken in 1 kleur:

- alle straten uit het basisspel
- alle dorpen uit het basisspel
- 4 havendorpen uit de uitbreiding
- 3 schepen uit de uitbreiding
- 2 kolonisten uit de uitbreiding

De overige onderdelen uit de uitbreiding zijn voor dit scenario niet nodig.

- Leg de grondstoffenkaarten en de dobbelstenen uit het basisspel klaar voor gebruik.
- Iedere speler krijgt een nieuwe bouwkostenkaart, die de oude uit het basisspel vervangt.
- Iedere speler krijgt 2 goud. Leg het resterende goud als voorraad naast het speelbord.



Dorp



Straat



Havendorp



Schip



Kolonist

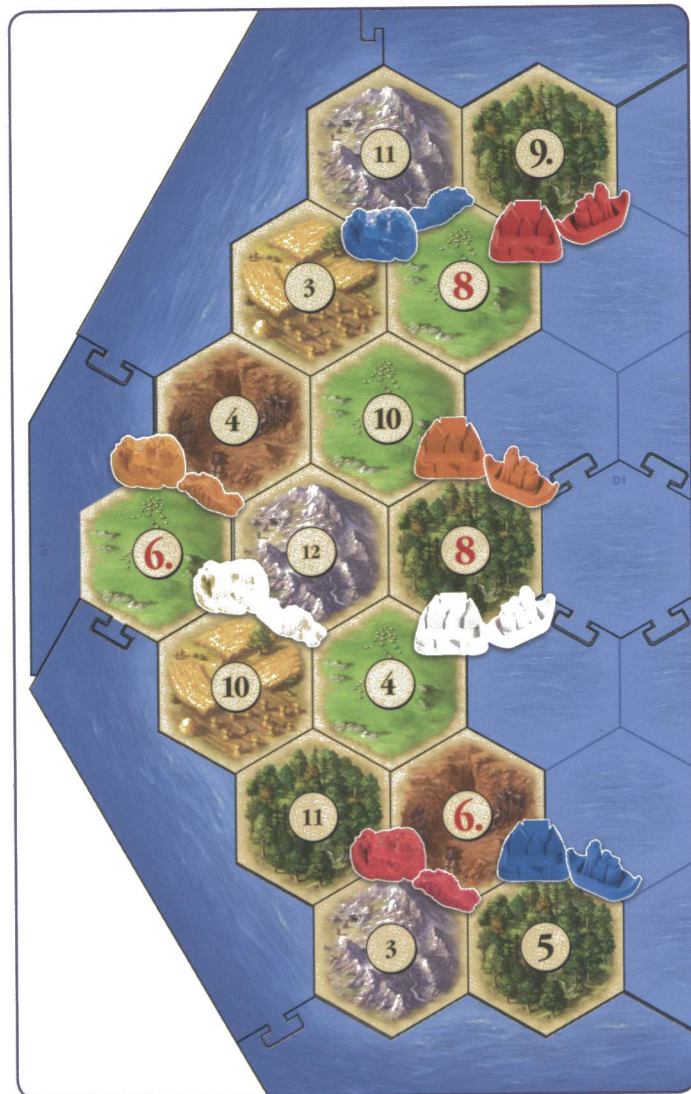
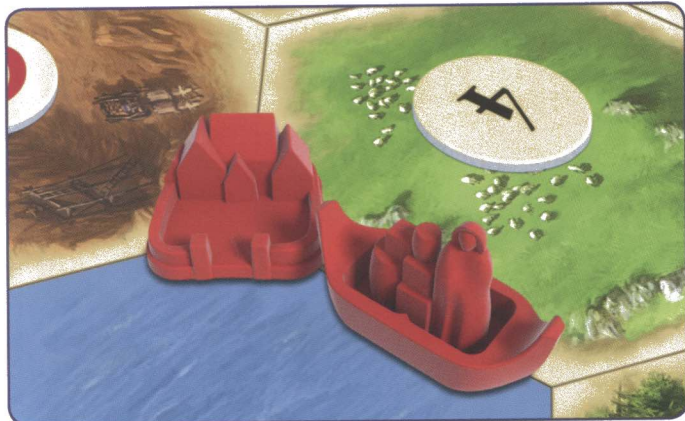


# Inleidend scenario "Land in zicht"

## Opbouwfase

In dit scenario kiezen de spelers niet zelf waar ze hun startdorpen zetten. Iedere speler zet een havendorp en een kolonistenschip (schip met een kolonist erin), en een dorp en een straat zoals hieronder afgebeeld op het starteiland. Zet in een spel met 3 spelers de speelstukken van de niet gekozen kleur niet op het speelveld.

**Startgrondstoffen:** iedere speler krijgt 1 grondstoffenkaart van elk landschap dat aan zijn dorp grenst.



## In een spel voor 2 spelers:

Iedere speler kiest een kleur. Met uitzondering van de kolonistenschepen blijven alle speelstukken van de niet gekozen kleuren als hindernis op het starteiland staan.

## Spelregels van het basisspel

Voor alle scenario's in deze uitbreiding geldt dat de spelregels van het basisspel van kracht zijn, met uitzondering van de volgende zaken:

- Er zijn geen ontwikkelingskaarten.
- De bijzondere kaarten "Langste handelsroute" en "Grootste riddersmacht" vervallen.
- Dorpen kunnen niet tot steden worden uitgebouwd.
- Er wordt zonder struikrover gespeeld. Als er "7" wordt gedubbeld verliest iedere speler met meer dan 7 grondstoffenkaarten zoals gebruikelijk de helft ervan. Vanaf scenario 2 wordt er ook een piratenschip gezet.

## De fasen in een speelbeurt

### Opbrengstenfase

De actieve speler dubbelt zoals gebruikelijk grondstoffenopbrengsten voor alle spelers.

**Compensatie:** wordt er een getal gedubbeld (geen "7") waarvoor een speler geen grondstoffenkaarten ontvangt, dan krijgt hij ter compensatie 1 goud uit de voorraad.

### Handelen en bouwen

Na de opbrengstenfase mag de actieve speler zoals gebruikelijk handelen en bouwen. Hij hoeft deze volgorde niet strikt aan te houden. Hij mag bijvoorbeeld eerst bouwen, dan handelen, dan weer bouwen, enzovoort. **3:1-handel:** in dit scenario bevinden zich geen havens zoals die in het basisspel. Het is echter standaard toegestaan om 3 gelijke grondstoffenkaarten tegen 1 naar keuze met de voorraad te ruilen. Het is ook mogelijk om 3 gelijke grondstoffen tegen 1 goud te ruilen.

**Met goud grondstoffenkaarten kopen:** goud kan niet in een verhouding van 3:1 tegen andere grondstoffen worden geruild. Een speler mag in zijn beurt echter ten hoogste tweemaal voor 2 goud 1 grondstoffenkaart uit de voorraad kopen. Goud mag ook ingezet worden bij het handelen met andere spelers.

### Verplaatsingsfase

Nadat een speler heeft gehandeld en gebouwd, begint zijn verplaatsingsfase:

- Hij mag al zijn schepen verplaatsen en er acties mee uitvoeren.
- Tijdens of na de verplaatsingsfase mag hij niet handelen of bouwen.

Na zijn verplaatsingsfase is zijn beurt afgelopen.

### Zeewegen

De zijanten van een zeetegel noemen we zeewegen. Zeewegen scheiden zeetegels van elkaar, en zeetegels van landtegels. Een speler verplaatst zijn schepen over zeewegen. Ook zijanten van land- en zeetegels die aan randdelen grenzen, gelden als zeewegen.



## Schepen, kolonisten, havendorp

### Schepen

Met schepen kan een speler speelstukken en handelswaren van de ene naar de andere locatie vervoeren.

### Schepen bouwen

Een schip kost 1 hout en 1 wol. Heeft een speler een schip gebouwd, dan zet hij het op één van de 2 of 3 zeewegen die aan één van zijn havendorpen grenzen.

- Het is niet mogelijk om met de bouw van een schip direct een nieuwe tegel te ontdekken. Daarom is het niet toegestaan om een schip op een zeeweg te zetten die aan een niet ontdekte tegel grenst.
- Wil een speler een schip bouwen terwijl al zijn schepen al op het speelveld staan, dan mag hij er één van het speelveld terugnemen en voor 1 hout en 1 wol opnieuw aan één van zijn havendorpen bouwen. Eventuele lading op een teruggenomen schip gaat verloren.

### Schepen verplaatsen

- Een speler kan een schip uitsluitend in de verplaatsingsfase verplaatsen.
- Hij verplaatst een schip van zeeweg naar zeeweg, waarbij hij zelf de richting kiest. Hij mag tijdens de verplaatsing zo vaak van richting veranderen als hij wil. Het schip mag terug naar waar het vandaan kwam.
- De actieve speler heeft voor elk van zijn schepen 4 verplaatsingspunten. Het verplaatsen van een schip van een zeeweg naar een aangrenzende zeeweg kost 1 verplaatsingspunt.
- Hij moet de verplaatsing van een schip volledig afronden voordat hij een volgend schip mag verplaatsen.
- Hij mag voor elk van zijn schepen eenmaal per beurt 2 extra verplaatsingspunten kopen. Dit kost hem 1 wol per schip waarvoor hij extra verplaatsingspunten koopt.
- Op een zeeweg is plaats voor ten hoogste 2 schepen (het is niet van belang van wie de schepen zijn). Een speler mag een schip over een zeeweg met 2 schepen verplaatsen, maar zijn beurt daar niet eindigen.

### Schepen be- en ontladen

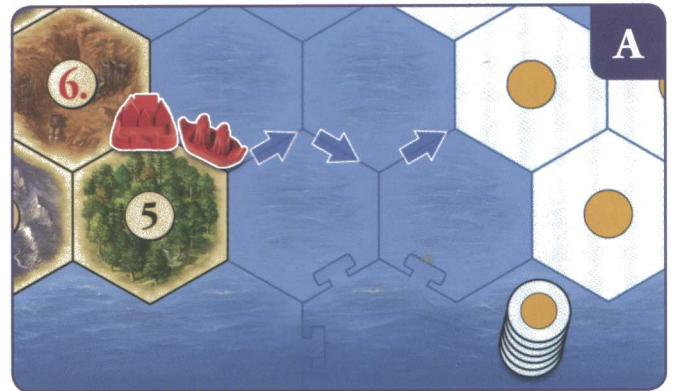
Elk schip beschikt over een laadruimte met plaats voor 2 kleine speelstukken (eenheden en/of balen met specerijen) of 1 groot speelstuk (kolonist, school vissen). Een speler mag op elk moment lading van zijn schip verwijderen om plaats te maken voor een waardevoller speelstuk. Het be- en ontladen van schepen kost geen verplaatsingspunten. Een speler mag zijn schip na het be- of ontladen verder laten varen, mits er nog verplaatsingspunten voor dat schip over zijn.

### Met schepen ontdekken

Om nieuw land te ontdekken, moeten de spelers hun schepen in de richting van de nog niet ontdekte sectoren verplaatsen (A). Wijst één van beide uiteinden van een (leeg of beladen) schip naar een driesprong van een niet ontdekte tegel (B), dan moet de speler de tegel ontdekken. Hij draait de tegel om. Gaat het om een landtegel, dan trekt hij het bovenste getallenfiche van de bijbehorende stapel en legt het open op de tegel (C).

**Beloning voor een ontdekking:** heeft een speler een landtegel ontdekt, dan krijgt hij 1 grondstoffenkaart van de betreffende soort (D). Ontdekt hij een andere tegel (bijvoorbeeld een zee-tegel), dan krijgt hij 2 goud.

**Verplaatsing eindigt bij ontdekking:** een schip dat een ontdekking doet, eindigt daarmee zijn verplaatsing, ook al had het nog verplaatsingspunten over. Deze vervallen.





# Inleidend scenario "Land in zicht"

## Dorpen

Dorpen kunnen op 2 manieren worden gebouwd: met een kolonistenschip of op de gebruikelijke manier via straten op een toegestane driesprong. Zie de rechterkolom voor beperkingen.

## Havendorpen

Een dorp aan de kust van het starteiland of ontdekte landtegels kan voor 2 graan en 2 erts tot een havendorp worden uitgebouwd. Bouwt een speler een havendorp, dan neemt hij het vervangen dorp terug in zijn voorraad.

- Een havendorp is 2 overwinningpunten waard.
- Een havendorp heeft een kade, waar 2 kleine speelstukken (eenheden, specerijen) of 1 groot speelstuk (kolonist, school vis) in passen.

**Belangrijk:** als het getal op een aan een havendorp liggende landtegel wordt gedubbeld, krijgt de speler 1 grondstoffenkaart (niet 2 zoals bij een stad in het basisspel).



## Kolonisten

### Kolonist bouwen, kolonistenschepen

- De kosten voor het bouwen van een kolonist zijn gelijk aan die voor het bouwen van een dorp.
- Bouwt een speler een kolonist, dan zet hij deze op een lege kade of direct in een leeg schip dat op een zeeweg naast een havendorp ligt. Het is dus niet toegestaan om een kolonist naast een dorp of havendorp te zetten.
- Zijn alle kaden en aangrenzende schepen van een speler bezet, dan mag hij de kolonist uitsluitend bouwen als hij de lading van een kade of een schip in zijn voorraad terugneemt.
- Een kolonist kan uitsluitend met een schip vervoerd worden, nooit over land.



### Verplaatsingsfase: kolonisten inladen

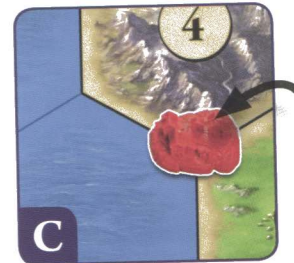
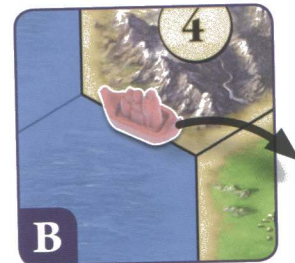
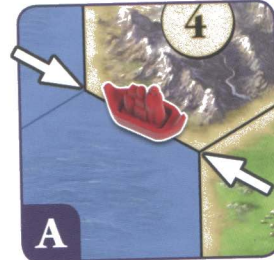
Wijst één van beide uiteinden van een schip naar een havendorp met een kolonist, dan mag het schip de kolonist inladen. Het verplaatsen van een kolonistenschip gaat op dezelfde manier als een gewoon schip. Met het inladen van een kolonist eindigt de verplaatsing van het schip niet.



### Verplaatsingsfase: dorp bouwen met een kolonistenschip

Wijst één van beide uiteinden van het schip van een speler naar een driesprong van een landtegel (A), dan mag de speler daar een dorp bouwen (voor sommige missies gelden uitzonderingen; zie de betreffende spelregels). Hij neemt zijn kolonist en zijn schip terug in zijn voorraad (B) en zet kosteloos een dorp op de betreffende driesprong (C).

**Belangrijk:** ook voor het bouwen van een dorp met een kolonistenschip geldt de afstandsregel.



**Beperkingen:** in beide niet ontdekte gebieden moet een speler zijn eerste dorp met behulp van een kolonistenschip bouwen. Zodra hij dat heeft gedaan, kan hij van daaruit straten bouwen en op de gebruikelijke manier nieuwe dorpen bouwen. Hij mag er echter ook voor kiezen om af te zien van het bouwen van straten en met kolonistenschepen nieuwe dorpen te bouwen.

**Let op:** een speler mag geen straten of dorpen aan niet ontdekte tegels bouwen. Bouwt een speler een straat zodanig dat een uiteinde naar een niet ontdekte tegel wijst, dan wordt die tegel niet ontdekt. Ontdeken is uitsluitend met schepen mogelijk.

## Einde van het spel

De speler die in zijn beurt 8 overwinningpunten heeft, wint dit scenario.

Beheerst u de spelregels van dit scenario, dan kunt u overgaan naar scenario 2, dat alle aspecten van "Piraten & Ontdekkers" heeft.

Ervaren spelers kunnen ook direct doorlezen en het tweede scenario spelen.



## Verdere basisspelregels voor de volgende scenario's

In het tweede scenario bouwen de spelers eenheden en komt bij een "7" het piratenschip in actie. De eerste missie heet "De piratendepots". Om dit scenario te kunnen spelen en de missies te volbrengen moeten de spelers eerst de laatste ontbrekende spelregels kennen.

### Eenheden

Eenheden stellen afhankelijk van de missie soldaten of handelaren voor.

#### Eenheid bouwen en inladen

- Een eenheid kost 1 erts en 1 wol.
- Een speler die een eenheid bouwt, betaalt de bouwkosten en zet de eenheid op een eigen vrije kade of op een vrije plaats in een schip op een zeeweg direct naast een eigen havendorp.
- Een eenheid op een kade kan in de verplaatsingsfase met een schip worden ingescheept, vervoerd en ontscheept.
- Op een kade of in een schip passen ten hoogste 2 eenheden.
- Na het in- of ontschepen van een eenheid mag een schip verder varen, mits het verplaatsingspunten overheeft.



#### Eenheden verplaatsen

Eenheden mogen uitsluitend door middel van eigen schepen worden verplaatst. Ze kunnen zich niet zelf over straten of zeewegen verplaatsen.

### Speelstukken overladen

#### A) Overladen tussen schip en havendorp

Wijst één van beide uiteinden van een beladen schip naar een havendorp met ten minste 1 speelstuk, dan mogen de speelstukken van plaats worden gewisseld.

#### B) Overladen tussen 2 schepen

Het is niet toegestaan om lading van een schip direct naar een aangrenzend schip over te laden. Liggen beide schepen echter met één van de uiteinden aan een havendorp, dan mag het havendorp als tussenoplossing fungeren, waardoor lading wel van het ene naar het andere schip mag worden overgeladen.

**Voorbeeld:** een met 2 eenheden beladen schip ligt met een uiteinde aan het havendorp. Op het havendorp staat een kolonist (1). De speler wisselt de eenheden en de kolonist van plaats (2). Vervolgens laadt hij beide eenheden op het rechterschip (3).

**Tip:** strategisch gebouwde havendorpen kunnen ervoor zorgen dat een speler met 2 schepen speelstukken sneller naar hun doelen kan transporteren.

### Piratenschepen

#### Het eerste piratenschip inzetten

Een piratenschip mag op een zeetegel naar keuze worden gezet. Uitzonderingen: het is niet toegestaan om een piratenschip op een randdeel of op een aan het starteiland grenzende zeetegel te zetten. Iedere speler heeft een eigen piratenschip in zijn voorraad. De speler die als eerste "7" dobbelt, zet zijn piratenschip op een zeetegel, waar het volgens de spelregels mag liggen. Zijn piratenschip blijft daar totdat een andere speler "7" dobbelt of het piratenschip verjaagt (zie blz. 10: Piratenschip verjagen).

**SPEEL OOK EENS:  
DE KOLONISTEN  
VAN CATAN:  
HET SNELLE  
KAARTSPEL**





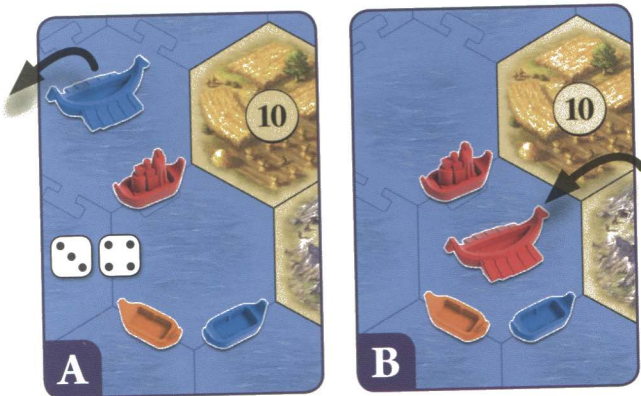
# Verdere basisspelregels voor scenario's

## "7" gedubbeld - Piratenschip verzetten

- Dobbelt een speler "7", dan moet iedere speler met meer dan 7 grondstoffenkaarten de helft van zijn kaarten in de voorraad leggen.
- Is het piratenschip van de speler die "7" heeft gedubbeld al in het spel, dan moet hij het conform de spelregels naar **een andere** zeetegel verplaatsen.
- Is het piratenschip van **een andere speler** in het spel, dan mag de speler die "7" heeft gedubbeld zijn piratenschip op een legitieme zeetegel naar keuze zetten (ook op die waar het piratenschip nu ligt). De andere speler neemt daarna zijn piratenschip terug. Er is altijd maar 1 piratenschip in het spel.

## Piratenschip verplaatsen - Grondstoffenkaart stelen

De speler die zijn piratenschip (ver)zet, mag van 1 andere speler met een schip op een zeeweg aan de tegel met het piratenschip 1 grondstoffenkaart uit zijn gedekte hand trekken en houden. Aangrenzende dorpen en havendorpen kunnen niet worden geplunderd. In het voorbeeld (B) hieronder mag Rood 1 grondstoffenkaart van Oranje of Blauw trekken. Heeft een andere speler geen grondstoffenkaarten, dan mag de speler 1 goud van hem afnemen.



**Voorbeeld:** Rood dobbelt "7". Blauw moet zijn piratenschip terugnemen (A). Rood zet zijn piratenschip (B) en trekt 1 grondstoffenkaart van Blauw of Oranje.

## Tolbetaling aan de piraten

- Een speler die een zeeweg aan de tegel met het piratenschip van een andere speler voor een verplaatsing wil gebruiken, moet 1 goud aan de voorraad betalen. Dat geldt ook als hij vanaf deze tegel vertrekt.
- Gebruikt hij met meer schepen de tegel met het piratenschip, dan betaalt hij per schip 1 goud.
- Een speler mag ook goud voor dit doel gebruiken als hij in zijn handelsfase al 4 goud heeft gebruikt om 2 grondstoffen naar keuze te kopen.
- Heeft een speler voor een schip tol betaald, dan mag hij het in deze beurt over zoveel zeewegen langs de tegel met het piratenschip verplaatsen als hij wil. In zijn volgende beurt zou hij echter weer opnieuw moeten betalen.
- Gaat het om een piratenschip van zijn eigen kleur, dan hoeft de speler geen tol te betalen.
- Bouwt een speler een schip op een zeeweg aan een tegel met het piratenschip van een andere speler, dan hoeft hij (nog) geen tol te betalen.

## Piratenschip verjagen

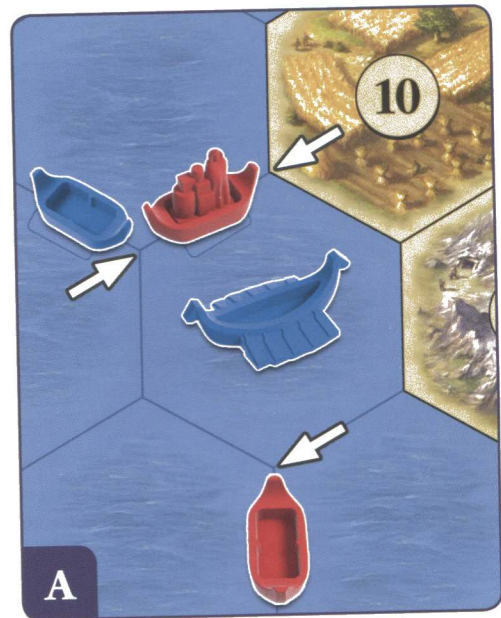
Om een piratenschip van een andere speler te kunnen verjagen, moet een speler een gevechtssklaar schip hebben. Een schip is gevechtssklaar als aan de volgende 2 voorwaarden wordt voldaan:

- Het schip is deze beurt nog niet verplaatst.
- Het schip moet aan de tegel met het piratenschip liggen of er met een uiteinde naar wijzen.

Een speler mag in zijn verplaatsingsfase met elk van zijn gevechtssklare schepen eenmaal proberen om het piratenschip van een andere speler te verjagen.

Daartoe werpt hij voor elk van zijn gevechtssklare schepen 1 dobbelsteen. Dobbelt hij ten minste 1 "6", dan geeft hij het piratenschip aan diens eigenaar terug. De succesvolle speler zet nu zijn piratenschip op een toegestane zeetegel naar keuze en steelt zoals gebruikelijk 1 grondstoffenkaart (zie "Piratenschip verzetten - Grondstoffenkaart stelen").

**Voorbeeld:** Rood is bezig met zijn verplaatsingsfase. Hij heeft 2 schepen die hij nog niet heeft verplaatst. Beide wijzen naar driesprongen van een zeetegel met het piratenschip (A).



Hij dobbelt tweemaal na elkaar (1 keer voor elk van beide schepen). Zijn tweede worp is een "6".



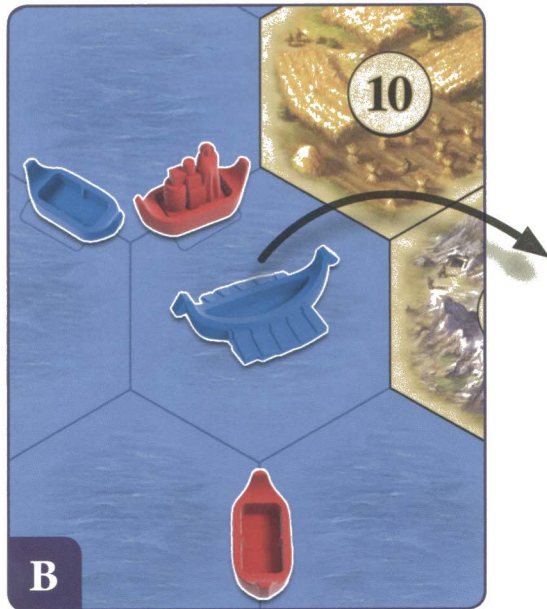
Zijn eerste worp mislukt, de piraat blijft staan.



Zijn tweede worp lukt, de piraat moet weg.



Blauw moet zijn piratenschip in zijn voorraad terugnemen (B).



Rood zet zijn piratenschip en steelt een grondstoffenkaart van Blauw (de eigenaar van het aangrenzende schip) (C).



### Verder geldt:

- Een speler mag een schip dat heeft geprobeerd om een piratenschip te verjagen zoals gebruikelijk verplaatsen.
- Is het een speler niet gelukt om het piratenschip te verjagen, dan moet hij zoals gebruikelijk tol betalen als hij van de betreffende zeetegel gebruik maakt.

## Algemene missieregels



Met uitzondering van het eerste scenario omvat een scenario 1, 2 of 3 missies. Zijn er meer missies, dan mogen deze tegelijk worden vervuld. Het speelmateriaal voor een missie bevindt zich in het betreffende zipzakje. Bij een missie hoort altijd een missietableau en een bijzondere overwinningpuntenkaart. De afbeelding toont deze onderdelen van de missie "De piratendepots".

- Iedere speler legt aan het begin van het spel 1 markeersteen op het startveld van het missietableau.
- Elke keer dat een speler in een missie vooruitgang boekt, zet hij zijn markeersteen op het betreffende tableau 1 veld vooruit.
- Verzet hij zijn markeersteen naar een veld met andere markeerstenen, dan legt hij die er bovenop.
- Een speler bezit het aantal missie-overwinningpunten dat naast zijn markeersteen is aangegeven. Op de afbeelding hierboven hebben Rood en Wit ieder 1 overwinningpunt en Rood en Blauw ieder 2. De speler die het verst op een missietableau is gevorderd, ontvangt de bijzondere overwinningpuntenkaart van de betreffende missie, die 1 overwinningpunt waard is.
- Bij een gelijke stand krijgt de speler die onder ligt de bijzondere overwinningpuntenkaart. In ons voorbeeld zou dat Oranje zijn.



# Scenario 2 met de missie "De piratendepots"

## Scenario 2 - De piratendepots

In dit scenario is de missie om riviertegels te zoeken, waar zich piratendepots bevinden. Deze moeten de spelers vervolgens veroveren. Daartoe bouwen ze eenheden, die ze naar de ontdekte riviertegels met de piratendepots sturen.

### Opbouw van het speelveld

#### Het in elkaar zetten van de lijst

Breid de in scenario 1 gebruikte lijst met randdeel B1 uit. Dicht de ruimte tussen tegel "D1" en zeestraat "F" met zeetegel "E".

### Opbouw van het starteiland

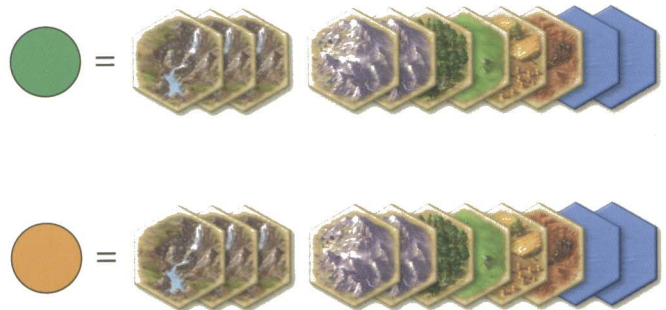
Bouw het starteiland zoals afgebeeld op.

**Tip:** het is mogelijk om dit scenario met een variabele startopstelling te spelen. Leg de landtegels van het starteiland willekeurig neer. Verander de locatie van de getallenfiches niet.



### Opbouw van de onbekende sectoren

Schud de 3 groen gemarkeerde riviertegels van de missie "De piratendepots" door de andere groen gemarkeerde standaardtegels en leg deze daarna willekeurig gedekt in de noordelijke sector. Doe hetzelfde met de oranje gemarkeerde rivier- en standaardtegels en leg deze willekeurig gedekt in de zuidelijke sector. Leg de getallenfiches als gedekte stapel op het speelveld, net als in scenario 1.





## Overige voorbereiding

- Gebruik de speelstukken uit scenario 1. Verder krijgt iedere speler alle eenheden, een piratenschip en een markeersteen in zijn kleur.
- Gebruik al het speelmateriaal uit het zipzakje "De piratendepots". Leg het missietableau "De piratendepots" en de bijbehorende bijzondere overwinningpuntenkaart naast het speelveld. Iedere speler legt zijn markeersteen op veld "S" van het missietableau.
- Schud de 6 fiches "Piratendepot" met de cijferkant naar beneden en leg deze als gedekte stapel naast het speelveld.
- Iedere speler krijgt 2 goud.



## Opbouwfase

De spelers zetten volgens de spelregels van het basisspel eerst een havendorp en daarna een dorp (beide zonder straat) op het starteiland. Havendorpen moeten op een met een grote stip gemarkeerde driesprong worden gebouwd (zie de afbeelding op de vorige bladzijde), een dorp op een driesprong naar keuze (eventueel ook een met een stip gemarkeerde). Zowel bij het bouwen van het havendorp als het dorp moeten de spelers de afstandsregel in acht nemen.

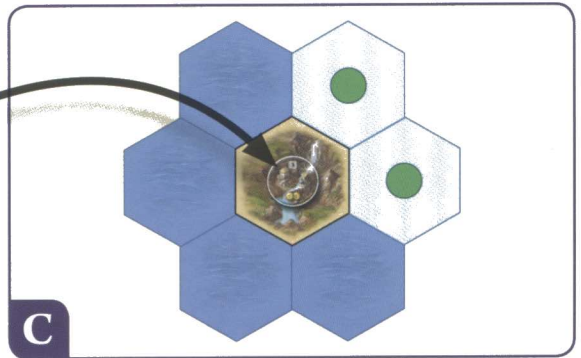
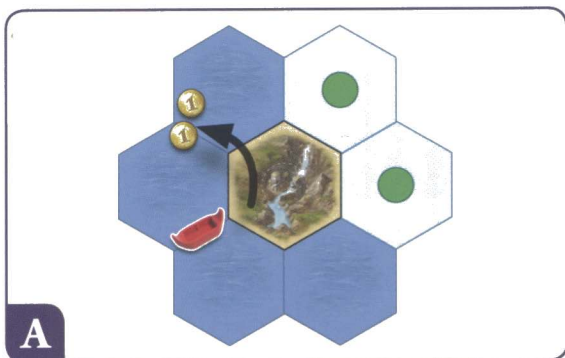
De speler die als laatste een dorp heeft gezet, legt als eerste een straat aan zijn dorp en een kolonistschip (schip + kolonist) op één van de aan zijn havendorp grenzende zeewegen. De andere spelers doen met de klok mee hetzelfde. Daarna begint de startspeler het spel met de opbrengstenfase.

Neutrale speelstukken zetten in een spel met 2 spelers: nadat beide spelers hun havendorpen hebben gezet, zet eerst de startspeler een havendorp van een neutrale kleur op het speelveld, gevolgd door de andere speler. De laatste zet nu ook een dorp van een neutrale kleur, gevolgd door de startspeler. Daarna zetten de spelers zelf nog een dorp op het speelveld.

## Missie "De piratendepots"

### Piratendepots ontdekken

Een speler die een riviertegel met een piratendepot (A) ontdekt, krijgt daarvoor 2 goud. Daarna trekt hij een fiche "Piratendepot" van de gedekte stapel (B) en legt het, zonder het om te draaien, op het piratendepot (C).



**Belangrijk:** zo lang er een piratendepot op een tegel ligt, mogen er geen straten of dorpen aan worden gebouwd.

### Piratendepot veroveren

#### Eenheden afzetten

Wijst een uiteinde van een met 1 of 2 eenheden beladen schip naar een riviertegel met een piratendepot, dan mag de speler deze eenheid of eenheden op het fiche zetten. Er mogen niet meer dan 3 eenheden op een fiche staan. **Belangrijk:** het is niet toegestaan om eenheden op tegels zonder piratendepot af te zetten.

#### Het veroveren

Zodra er 3 eenheden op het piratendepot staan, is het veroverd. De hierna beschreven gevolgen worden pas afgehandeld nadat de actieve speler zijn verplaatsingsfase volledig heeft afgerond. Iedere speler die aan de verovering heeft bijgedragen, krijgt 2 goud en mag zijn markeersteen op het missietableau 1 veld vooruitzetten. De actieve speler begint, met de klok mee gevolgd door de andere spelers.

#### Helden benoemen

Iedere speler die aan de verovering heeft bijgedragen, werpt met een dobbelsteen en telt het aantal bijgedragen eenheden bij het totaal op. De speler met het hoogste totaal zet zijn markeersteen nog een veld verder, maar moet één van zijn eenheden in zijn voorraad terugnemen. Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste eenheden heeft bijgedragen, anders gooien de betrokken spelers opnieuw. Heeft een speler in zijn eentje het piratendepot veroverd, dan zet hij zijn markeersteen automatisch 1 veld verder, maar hij verliest alsnog 1 eenheid.

### Na de verovering

#### Fiche "Piratendepot" omdraaien

Ten teken dat het piratendepot is veroverd, draaien de spelers het fiche naar de getallenkant. Zet de resterende eenheden ernaast. De spelers kunnen deze eenheden in volgende beurten weer inschepen.



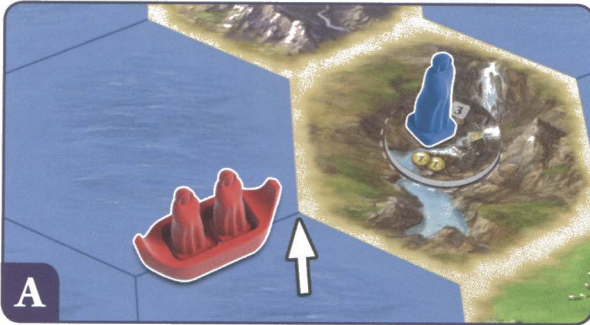
### Goudopbrengst van riviertegels

De spelers mogen nu met inachtneming van de gebruikelijke spelregels straten, dorpen en havendorpen aan de veroverde tegel bouwen. Wordt het getal op een riviertegel gedubbeld, dan krijgt de eigenaar van een dorp of een havendorp aan deze tegel 2 goud.

### Einde van het spel

Een speler die in zijn beurt 12 overwinningspunten bezit, wint het spel.

#### Voorbeeld van het veroveren van een piratendepot



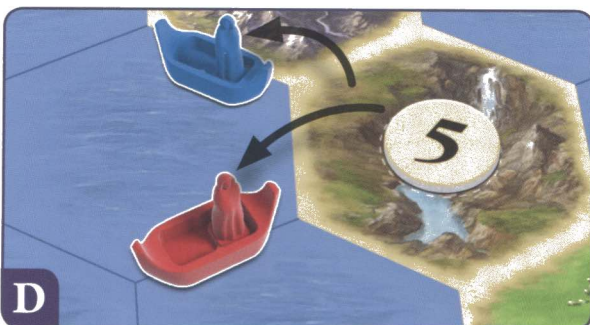
Rood is met zijn 2 eenheden beladen schip naar een driesprong van een riviertegel met een piratendepot gevaren (A).



Rood zet beide eenheden op het fiche (B). Samen met de eenheid van Blauw staan er nu 3 eenheden op het fiche. Het piratendepot is veroverd.



De afhandeling vindt plaats na afloop van de beurt van Rood: de spelers draaien het fiche naar de getallenkant en Rood en Blauw zetten beiden hun markeersteen op het missietableau 1 veld vooruit. Nu benoemen ze de held: Rood dobbelt "5", Blauw "6". Nadat de eenheden erbij zijn opgeteld, staat het 7-7. Omdat Rood een eenheid meer heeft, wint hij de titel. Rood zet zijn markeersteen nog een veld vooruit, maar moet 1 eenheid in zijn voorraad terugnemen (C).



In de volgende beurten haalt eerst Blauw en daarna Rood zijn eenheden met een schip op (D).



## Scenario 3 - Vis voor Catan

In dit scenario gebruiken de spelers het speelmateriaal van de missies "De piratendepots" en "Vis voor Catan".

### Opbouw van het speelveld

#### Het in elkaar zetten van de lijst

Zet de lijst zoals in scenario 2 in elkaar. Vervang zeetegel D1 door tegel D2 "Raad van Catan". De "Raad van Catan" geldt als een zeetegel. Er kunnen geen straten en dorpen op worden gebouwd en omdat het aan het starteiland grenst, mogen de spelers er geen piratenschip op zetten.

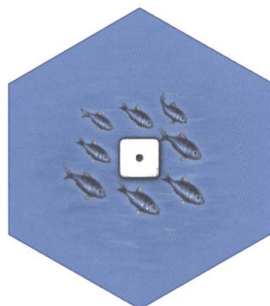


### Opbouw van het starteiland

Schud de uit het basisspel gezochte landtegels en bouw daarmee willekeurig het starteiland op. Leg de getallenfiches erop zoals hierboven afgebeeld.

### Opbouw van de onbekende sectoren

Verwijder de 2 zeetegels uit de stapel groen gemarkeerde standaardtegels. Schud de resterende 6 standaardtegels, 2 willekeurig gekozen groen gemarkeerde vistegels en de 3 groen gemarkeerde riviertegels door elkaar en leg deze gedekt in de noordelijke sector.



Verwijder de 2 zeetegels uit de stapel oranje gemarkeerde standaardtegels. Schud de resterende 6 standaardtegels, de 3 oranje gemarkeerde vistegels en 2 willekeurig gekozen oranje gemarkeerde riviertegels door elkaar en leg deze gedekt in de zuidelijke sector.

Doe de overgebleven groen gemarkeerde vistegel en de oranje gemarkeerde riviertegel zonder deze te bekijken in de juiste zipzakjes.



## Voorbereiding

- Gebruik dezelfde speelstukken als in scenario 2. Daarnaast krijgt iedere speler een tweede markeersteen in zijn kleur.
- De spelers gebruiken voor dit scenario het speelmateriaal uit de zipzakjes "De piratendepots" en "Vis voor Catan". Leg de betreffende missietableaus en bijzondere overwinningpuntenkaarten naast het speelveld. Iedere speler legt een markeersteen op startveld "S" van elk van beide missietableaus.
- Schud de 6 fiches "Piratendepot" en leg deze als gedekte stapel naast het speelveld.
- Leg de 6 scholen vis als voorraad naast het speelveld.



- Iedere speler krijgt 2 goud.

## Opbouwfase

Gelijk aan scenario 2.

### Missie 1 "De piratendepots"

Gelijk aan scenario 2.

### Missie 2 "Vis voor Catan"

De Raad van Catan stuurt de spelers naar visrijke wateren om de bevolking van voldoende voedsel te voorzien. De spelers proberen zoveel mogelijk vis te vangen en naar het steunpunt van de Raad van Catan te brengen.

#### Vistegel ontdekken

De zeetegels met afbeeldingen van vissen (vistegels) zijn met dobbelsteenworpen van 1-6 gemarkeerd. Een speler die een vistegel ontdekt, ontvangt direct 2 goud.

#### School vis dobbelen

Een speler mag op elk moment tijdens zijn verplaatsingsfase eenmaal proberen om 1 school vis op een ontdekte vistegel te dobbelen. De enige beperking: een speler mag niet de verplaatsing van een schip onderbreken om een school vis te dobbelen.

De speler dobbelt met 1 dobbelsteen. Dobbelt hij het getal op een vistegel, dan legt hij er een school vis uit de voorraad op. Er komt geen vis op de tegel als:

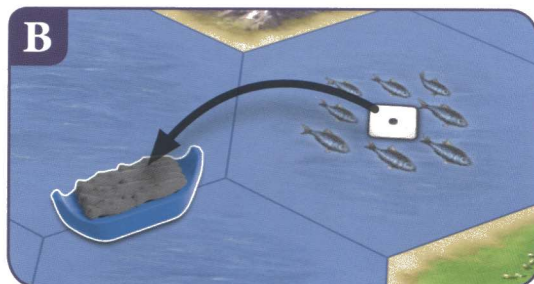
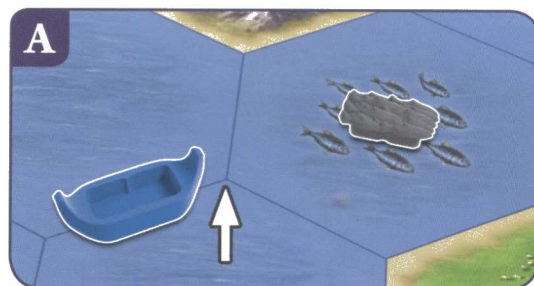
- er al een school vis op ligt; of
- er een piratenschip op de tegel ligt.

In dat geval legt de speler in zijn beurt geen school vis neer.

Dobbelt een speler het getal van een nog niet ontdekte vistegel, dan legt hij ook geen school vis op het speelveld. Is de voorraad vis uitgeput, dan kunnen de spelers geen scholen vis dobbelen.

## School vis vangen

Een speler kan een school vis vangen als hij met een uiteinde van zijn schip naar een hoek van een tegel met een school vis wijst (A) of direct aan zo'n tegel ligt. De speler neemt de school vis van de tegel en legt deze in zijn schip (B). Omdat een school vis 2 plaatsen in een schip inneemt, kan de speler geen andere speelstukken meer in dit schip laden. Heeft een speler zijn schip naar een school vis verplaatst en deze gevangen, dan mag hij het schip verder laten varen, mits het nog verplaatsingspunten heeft.



## School vis leveren

De Raad van Catan is gevestigd op een klein eiland met een steunpunt met 2 havens (witte cirkels met anker). Wijst een uiteinde van het met een school vis beladen schip van een speler naar een van deze havens, dan mag de speler zijn school vis daar uitladen. Leg de school vis terug in de voorraad. De speler zet zijn markeersteen op het missietableau "Vis voor Catan" 1 veld vooruit.

Een speler mag zijn schip na het vangen en uitladen verder laten varen, mits het nog verplaatsingspunten heeft.

## Ook piraten vangen vis

Zet een speler een piratenschip op een tegel met een school vis, leg de vis dan terug in de voorraad.

## Einde van het spel

De speler die in zijn beurt 15 overwinningpunten heeft, wint het spel.

# PLAY RIGHT



**NU ALLE SPELREGELS  
BINNEN HANDBEREIK.  
DOWNLOAD SNEL DE  
PLAY IT RIGHT-APPLICATIE!**



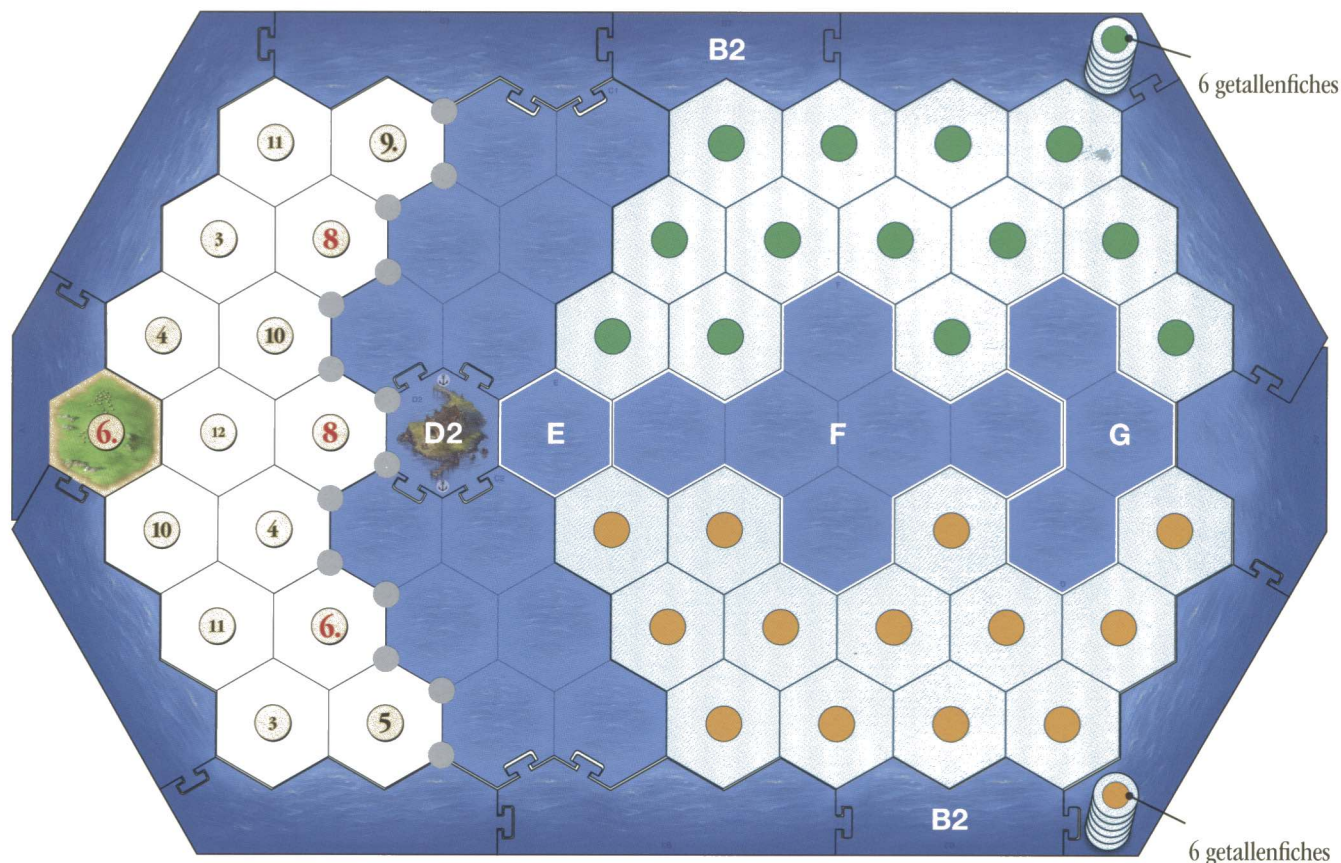
## Scenario 4 - Specerijen voor Catan

De spelers gebruiken voor dit scenario het speelmateriaal van de missies "Vis voor Catan" en "Specerijen voor Catan".

### Opbouw van het speelveld

#### Het in elkaar zetten van de lijst

Breid de in scenario 1 in elkaar gezette lijst uit door randdeel 2 op de plaats van B1 te leggen. Dicht de ruimte tussen tegel "D2" en zeestraat "F" met zeetegel "E". Leg het kleine zeevlak "G" rechts van zeestraat "F" (zie afbeelding).

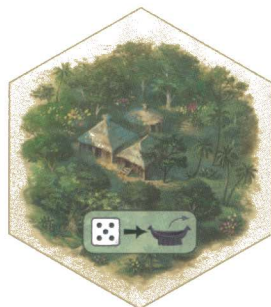


### Opbouw van het starteiland

Gelijk aan scenario 3.

#### Opbouw van de onbekende sectoren

Verwijder 1 zeetegel uit de stapel groen gemarkeerde standaardtegels. Schud de resterende 7 standaardtegels door de 3 groen gemarkeerde vistegels en de 3 groen gemarkeerde specerijentegels en leg ze willekeurig gedekt in de noordelijke sector.



Verwijder 1 zeetegel uit de stapel oranje gemarkeerde standaardtegels. Schud de resterende 7 standaardtegels door de 3 oranje gemarkeerde vistegels en de 3 oranje gemarkeerde specerijentegels en leg ze willekeurig gedekt in de zuidelijke sector.

#### Voorbereiding

- Gebruik dezelfde speelstukken als in scenario 3.
- Gebruik het speelmateriaal uit de zipzakjes "Specerijen voor Catan" en "Vis voor Catan". Leg de betreffende missietableaus en bijzondere overwinningpuntenkaarten naast het speelveld. Iedere speler legt op het startveld ("S") van beide tableaus een van zijn markeerstenen.
- Leg de 24 balen met specerijen en 6 scholen vis als voorraad naast het speelveld.
- Iedere speler krijgt 2 goud.



## Opbouwfase

Gelijk aan scenario 3.

### Missie 1 “Vis voor Catan”

Gelijk aan scenario 3.

### Missie 2 “Specerijen voor Catan”

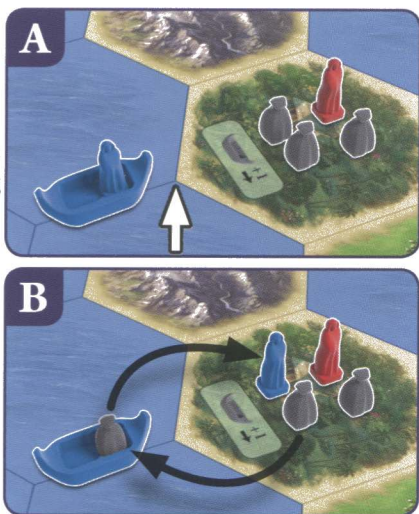
In deze missie stellen eenheden handelaren voor. Deze worden met schepen naar specerijeneilanden vervoerd om vriendschap met de plaatselijke bevolking te sluiten en waardevolle specerijen te bemachtigen. De spelers moeten specerijen naar de havens van de Raad van Catan brengen.

#### Specerijentegel ontdekken

Heeft een speler met zijn schip een specerijentegel ontdekt, dan krijgt hij 2 goud. Daarna legt hij zoveel balen met specerijen uit de voorraad op de tegel als het aantal deelnemende spelers.

#### Eenheid afzetten en specerijen inladen

Wijst een uiteinde van het met een eenheid beladen schip naar een hoek van een specerijentegel (A), dan mag de speler de eenheid op de specerijentegel zetten. In ruil daarvoor laadt hij 1 baal met specerijen in zijn schip (B). Daarnaast krijgt de speler direct een permanent voordeel in het spel (zie rechterkolom).



#### Baal met specerijen leveren

Wijst een uiteinde van een met 1 of 2 balen met specerijen beladen schip naar een van de havens van de Raad van Catan, dan mag de speler deze uitladen. Leg de baal of balen met specerijen terug in de voorraad. Daarna zet de speler voor elke geleverde baal met specerijen zijn markeersteen op het missietableau “Specerijen voor Catan” 1 veld vooruit.

#### Verdere spelregels

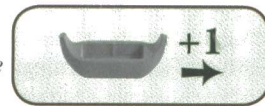
- Iedere speler mag per specerijentegel ten hoogste 1 eenheid ontschepen en kan dus niet meer dan 1 baal met specerijen per tegel inladen.
- Een ontschepte eenheid kan de specerijentegel niet verlaten en dus niet met een schip worden opgehaald.
- Een speler mag pas straten of dorpen aan een specerijentegel bouwen nadat hij er een eenheid heeft afgezet.
- Na het in- of uitladen van balen met specerijen mag het schip verder varen, mits het nog verplaatsingspunten overheeft.

#### De voordelen van de specerijentegels

Heeft een speler een eenheid op een specerijentegel, dan is hij met de lokale bevolking bevriend. Hij mag vanaf dat moment (nog in dezelfde beurt) het bij dit dorp horende voordeel gebruiken.

##### 1. Snelle vaart (2x)

De bewoners van 2 dorpen zijn kundige zeelieden en helpen de spelers om sneller te varen.



Een speler met dit voordeel heeft in zijn beurt voor al zijn schepen 1 verplaatsingspunt meer (zodat hij er 5 per schip heeft in plaats van 4). Is hij met beide dorpen bevriend, dan heeft hij zelfs 6 verplaatsingspunten per schip. Betaalt hij 1 wol, dan zou hij voor het betreffende schip het maximale aantal van 8 verplaatsingspunten hebben.

##### 2. Piratenbonus (2x)

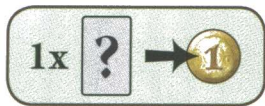
De bewoners van 2 dorpen zijn zeer ervaren in hun strijd tegen de piraten en vergroten de kans voor de spelers om een piratenschip te verjagen.



Op een van de dorpen staat de worp “5”, op het andere worp “4”. Is een speler bevriend met een van deze dorpen, dan verjaagt hij het piratenschip niet alleen bij een worp van “6”, maar ook bij de op het dorp afgebeelde worp. Is hij met beide dorpen bevriend, dan verjaagt hij het piratenschip bij een worp van “4”, “5” of “6”.

##### 3. Snel goud (2x)

De bewoners van 2 dorpen zijn ervaren handelaren. Ze kopen grondstoffen in en geven daar goud voor terug.



Is een speler met een van deze dorpen bevriend, dan mag hij in zijn fase “Handelen en bouwen” eenmaal 1 grondstoffenkaart naar keuze tegen 1 goud ruilen. Is hij met beide dorpen bevriend, dan mag hij dat in zijn fase “Handelen en bouwen” tweemaal per beurt doen.

#### Einde van het spel

De speler die in zijn beurt 15 overwinningpunten heeft, wint het spel.

SPLEEL OOK EENS:

DE VORSTEN  
VAN CATAN





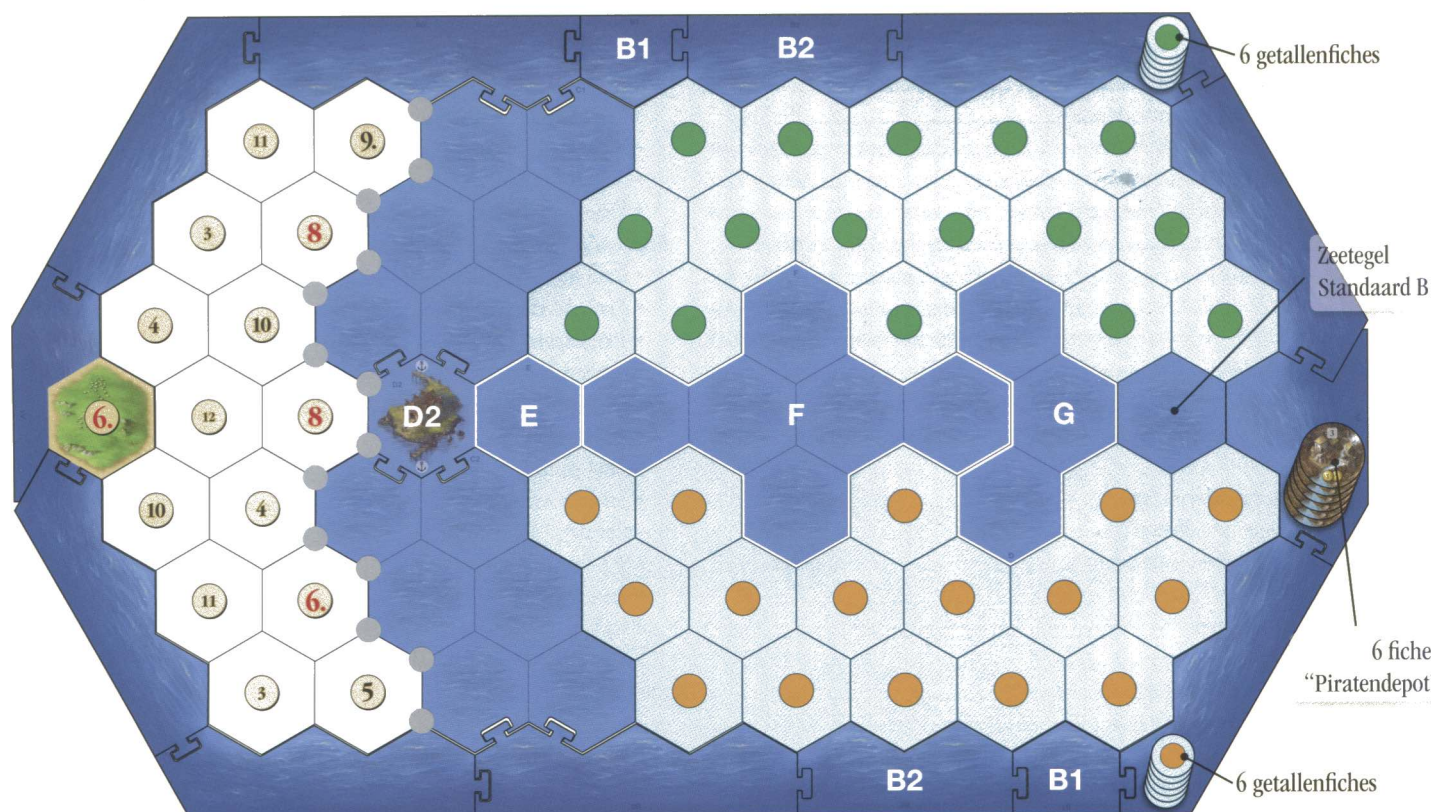
## Scenario 5 - Piraten & Ontdekkers

Dit is het ultieme scenario met de missies "De piratendepots", "Vis voor Catan" en "Specerijen voor Catan".

### Opbouw van het speelveld

#### Het in elkaar zetten van de lijst

Breid de in scenario 1 gebruikte lijst met randdelen B1 en B2 uit. Dicht de ruimte tussen tegel "D2" en de zeestraat "F" met zeetegel "E". Leg de zeestraat "G" rechts van "F". Sluit de ruimte tussen "G" en het randdeel met een oranje gemarkeerde zeetegel (zie afbeelding).



### Opbouw van het starteland

Gelijk aan scenario 3.

#### Opbouw van de onbekende sectoren

Verwijder een zeetegel uit de groen gemarkeerde standaardtegels. Schud de resterende 7 standaardtegels door de 3 groen gemarkeerde tegels van elk van de 3 missies "De piratendepots", "Specerijen voor Catan" en "Vis voor Catan". Leg deze daarna willekeurig gedekt in de noordelijke sector.

Een oranje gemarkeerde zeetegel is al gebruikt. Schud de 7 resterende standaardtegels door de 3 oranje gemarkeerde tegels van elk van de 3 missies "De piratendepots", "Specerijen voor Catan" en "Vis voor Catan". Leg deze daarna willekeurig gedekt in de zuidelijke sector.

#### Vorbereiding

- Gebruik dezelfde speelstukken als in scenario 3. Iedere speler krijgt een derde markeersteen in zijn kleur.
- Gebruik het speelmateriaal uit de zipzakjes "De piratendepots", "Specerijen voor Catan" en "Vis voor Catan". Leg de betreffende missietableaus en bijzondere overwinningpuntenkaarten naast het speelveld. Iedere speler legt op het startveld ("S") van elk van de 3 missietableaus een van zijn markeerstenen.

- Leg de 24 balen met specerijen en 6 scholen vis als algemene voorraad naast het speelveld.
- Schud de 6 fiches "Piratendepot" en leg deze als gedekte stapel naast het speelveld.
- Iedere speler krijgt 2 goud.

#### Opbouwfase

Gelijk aan scenario 3.

#### Missie 1 "De piratendepots"

Gelijk aan scenario 2.

#### Missie 2 "Vis voor Catan"

Gelijk aan scenario 3.

#### Missie 3 "Specerijen voor Catan"

Gelijk aan scenario 4.

#### Einde van het spel

De speler die in zijn beurt 17 overwinningpunten heeft, wint het spel.



# Trefwoordenoverzicht

<b>Bouwen</b>	
Dorp.....	Blz. 8
Eenheid.....	Blz. 9
Havendorp.....	Blz. 8
Kolonist.....	Blz. 8
Schip.....	Blz. 7
<b>Eenheden</b>	
• Eenheden bouwen en inschepen.....	Blz. 9
• Eenheden verplaatsen.....	Blz. 9
<b>Goud</b>	
• Beloning voor ontdekken.....	Blz. 7, 13, 16, 18
• Compensatie (Opbrengstenfase).....	Blz. 6
• Goudopbrengst van riviertegels.....	Blz. 14
• Met goud grondstoffen kopen.....	Blz. 6
• Snel goud.....	Blz. 18
<b>Grondstoffen</b>	
Kopen.....	Blz. 6
Ruilen.....	Blz. 6
<b>Havendorp</b> .....	Blz. 8
<b>Kolonist</b>	
• Kolonist bouwen.....	Blz. 8
• Kolonist inschepen.....	Blz. 8
• Met kolonistschip dorp bouwen.....	Blz. 8
<b>Missies</b>	
• Algemene missiespelregels.....	Blz. 11
• Missie "De piratendepots".....	Blz. 12
• Missie "Specerijen voor Catan".....	Blz. 17
• Missie "Vis voor Catan".....	Blz. 15
<b>Onbekende sectoren</b>	
• Riviertegels neerleggen.....	Blz. 12
• Specerijtegels neerleggen.....	Blz. 17
• Standaardtegels neerleggen.....	Blz. 5
• Vistegel neerleggen.....	Blz. 15
<b>Ontdekken</b>	
• Beloning voor ontdekken (algemeen).....	Blz. 7
• Piratendepot ontdekken.....	Blz. 13
• Specerijtegel ontdekken.....	Blz. 18
• Verplaatsing van een schip eindigt bij ontdekken.....	Blz. 7
• Vistegel ontdekken.....	Blz. 16
<b>Opbouwfase</b>	
• Variabele startopstelling.....	Blz. 13
<b>Piratendepot</b>	
• "7" gedobbelde - Piratenschip verzetten.....	Blz. 10
• Goudopbrengst van riviertegels.....	Blz. 14
• Helden benoemen.....	Blz. 13
• Het eerste piratenschip zetten.....	Blz. 9
• Na het veroveren.....	Blz. 13
• Ook piraten vangen vis.....	Blz. 16
• Piratendepot ontdekken.....	Blz. 13
• Piratendepot veroveren.....	Blz. 13
• Piratenschip verjagen.....	Blz. 10
• Piratenschip verzetten - Grondstoffen stelen.....	Blz. 10
• Tol betalen aan piraten.....	Blz. 10
<b>Scenario's</b>	
• Scenario 1 - Inleidend scenario "Land in zicht".....	Blz. 4
• Scenario 2 - De piratendepots.....	Blz. 12
• Scenario 3 - Vis voor Catan.....	Blz. 15
• Scenario 4 - Specerijen voor Catan.....	Blz. 17
• Scenario 5 - Piraten & Ontdekkers.....	Blz. 19
<b>Schip</b>	
• Met schepen ontdekken.....	Blz. 7
• Schepen bouwen.....	Blz. 7
• Schepen in- en uitladen.....	Blz. 7, 8, 9
• Schepen verplaatsen.....	Blz. 7
<b>School vis</b>	
• School vis dobbelen.....	Blz. 16
• School vis leveren.....	Blz. 16
• School vis vangen.....	Blz. 16
• Vistegel ontdekken.....	Blz. 16
<b>Specerijen</b>	
• Baal met specerijen leveren.....	Blz. 18
• Eenheid afzetten en specerijen inladen.....	Blz. 18
• Extra spelregels.....	Blz. 18
• Specerijtegel ontdekken.....	Blz. 18
<b>Specerijtegels, voordelen</b>	
• Piratenbonus.....	Blz. 18
• Snel goud.....	Blz. 18
• Snelle vaart.....	Blz. 18
<b>Speelbeurt</b>	
• 3:1-handel.....	Blz. 6
• Fase "Handelen en bouwen".....	Blz. 6
• Opbrengstenfase.....	Blz. 6
• Verplaatsingsfase.....	Blz. 6, 7
<b>Speelstukken overladen</b>	
• Lading tussen 2 schepen wisselen.....	Blz. 9
• Lading tussen schip en havendorp wisselen.....	Blz. 9
<b>Starteiland</b>	
• Opbouwfase.....	Blz. 6
• Starteiland opbouwen.....	Blz. 5, 12, 15, 17
<b>Verplaatsen</b>	
Eenheid.....	Blz. 9
Kolonistschip.....	Blz. 8
Piratenschip.....	Blz. 9, 10
Kolonist.....	Blz. 8
Schip.....	Blz. 7



© 2013 Catan GmbH, Kosmos  
Licentie: 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

Auteur: Klaus Teuber  
Licentie: Catan GmbH  
Illustraties: Michael Menzel  
Vormgeving speelstukken:  
Andreas Klover  
Vertaling en eindredactie: 999 Games

Alle rechten voorbehouden  
Made in Germany